



# Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.

Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021.

Lukas Boch, Anna Klara Falke,  
Toni Janosch Krause (Hg.)

## Impressum

Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021.

© 2022

Herausgeber:innen: Lukas Boch / Anna Klara Falke / Toni Janosch Krause

Redaktion: Markus Bassermann / Theresa Bayer / Lukas Boch / Anna Klara Falke / Malte Heinrich / Björn Herzig / Toni Janosch Krause / Jonas Renz /

Lektorat: Theresa Bayer / Anna Klara Falke / Jonas Renz

Satz: Anna Klara Falke

Titeldesign: Alina Menten



[www.boardgamehistorian.de](http://www.boardgamehistorian.de)



# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

*Lukas Boch, Anna Klara Falke und Toni Janosch Krause*

Mehr als nur Zeitvertreib! ..... 6

## Geschichte von analogen Spielen

*Ulrich Schädler*

Das Forschungsprojekt Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity..... 13

*Rainer Buland*

Das Institut für Spielforschung und Playing Arts der Universität Mozarteum Salzburg..... 18

*Mascha Eckert, Christin Lumme und Sebastian Pfaller*

Vom Zuschieben und Zuschreiben: Das Kartenspiel *Schwarzer Peter* in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg ..... 25

*Joachim Brenner*

Mit Atomenergie spielen!..... 32

## Geschichte und Gesellschaft in analogen Spielen

*Philip Knäble*

Leere Inseln – Europäische Expansion im Brettspiel..... 40

*Markus Bassermann*

Antikolonialer Widerstand und stumme Indigene: Vorstellung und Diskussion von *Spirit Island* ..... 51

*Anna Klara Falke*

Archäologie in Brettspielen – Zwischen Abenteuer, Grabräuberei und Wissenschaft ..... 69

*Laurentius Alvin*

Einführung in Brettspiele in Indonesien – kurze Geschichte und kulturelle Aspekte ..... 77

*Michael Blume*

Mitarbeit am Mythos – Fantasy-Rollenspiele in der Bewältigung von Antisemitismus und Klimakrise ..... 85

*Juliane Lippok*

Werden in *Magic: The Gathering* Vorurteile beschworen? ..... 93

*Eugen Pfister und Tobias Winnerling*

“Careless, like a child with fire, so was I with time.” *Magic: The Gathering*<sup>TM</sup> und die Faszination imaginierter Geschichtlichkeit ..... 106

*Valentin Köberlein*

Dissertationsvorhaben: Gesellschaft spielen. Identitäts- und Realitätsveränderungen durch Gesellschaftsspiele. Beispielhaft betrachtet anhand der deutschsprachigen Spielelandschaft seit den 1960er Jahren und des Spielepreises „Spiel des Jahres“. ..... 121

*Sarah Klöfer*

Das Brettspiel als Influencer:in ..... 129

## **Bildung, Wissenschaftskommunikation und Museen**

*Stephan Hildebrandt*

Spi -E-L: Spielend-entdeckendes Lernen - Gesellschaftsspiele in der Schule ..... 133

*Mathias Hermann und Martin Reimer*

Kolonialismus – Brettspiel – Schule. Eine geschichtsdidaktische Annäherung ..... 145

*Daniel Bernsen*

Auf Brettern, die die Welt bedeuten – analog spielen im Geschichtsunterricht ..... 157

*Micael Sousa*

From modern board games to city planning serious games ..... 164

*Kathrin Fischer und Frank Robertz*

Auf ins Abenteuer. Über die Nutzung von Rollenspielen für Bildung und Therapie ..... 172

*Jonas Renz*

„Mache eine Probe auf 1W20 Kirchengeschichte+5!“ – Potenziale von historischen Rollenspielen für die universitäre Kirchengeschichte ..... 192

*Björn Herzig*

Vernünftige Ungeheuer? Podcasten über Rollenspiel und Wissenschaft ..... 200

*Lukas Boch*

That belongs to a museum – moderne analoge Spiele als Exponate in musealen Ausstellungen  
..... 207

## **Über den Tellerrand**

*Evan Torner*

Distinguishing Analog Games ..... 218

*Steffen Bogen*

Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen und zur Materialität des Spielens ..... 225

*Heiko Brendel*

„States made war and war made the state“ – *Axis & Allies* und die Kriegslogik Charles Tillys  
..... 233

*Peter Podrez*

Mehr als nur Spielsteine – Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Spielfiguren .. 240

*Toni Janosch Krause*

Alltagspraxis Brettspielen – digitale Ausformungen einer analogen Spielepraxis ..... 251

*Alexander Schneider*

Auf dem Weg zur automatischen Erkennung und Beschreibung von Spiel-Design-Elementen  
in Brettspielanleitungen..... 256

*Philipp Jenke*

Die Entropie der Brettspielbox..... 266

## Mehr als nur Zeitvertreib!

*Lukas Boch, Anna Klara Falke und Toni Janosch Krause*

„Mehr als nur Zeitvertreib?“ Diese – zugegebenermaßen rhetorische – Frage war der Aufhänger für den Call for Blogposts (CfB), dessen Resultat die hier veröffentlichten Texte sind. Bereits Angela Merkel hat 2020 in ihrer Laudatio im Rahmen des Projekts „Startsocial“ analogen Spielen attestiert, „mehr als bloßer Zeitvertreib“ zu sein.<sup>1</sup> Tatsächlich erlebt analoge(s) Spiele(n) in den letzten Jahren eine regelrechte Renaissance.<sup>2</sup> 2019 verzeichnete die größte Publikumsmesse für analoge Spiele, die jährlich in Essen stattfindende SPIEL, laut Angaben der Veranstalter:innen über 200.000 Besucher:innen, womit ein neuer Rekord aufgestellt wurde – dass dieser 2020 nicht gebrochen werden konnte, ist möglicherweise allein Corona geschuldet, da die Messe nicht vor Ort stattfinden konnte. Damit einher geht eine ständig steigende Zahl an Spieleneuerscheinungen, entwickelt von einer immer diverser werdenden Autor:innenschaft, die sich zunehmend auch ungewöhnlichen und ernsten Themen annimmt. Analoge Spiele sind schon lange mehr als *Risiko*, *Monopoly* und *Mensch ärgere dich nicht*. Während die Popularität analoger Spiele in nahezu allen öffentlichen Bereichen wächst, hinkt ausgerechnet die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Medium noch hinterher. Das ist umso erstaunlicher, da die Beschäftigung mit digitalen Spielen, zusammengefasst unter dem Forschungsfeld der *Game Studies*, stetig wächst.<sup>3</sup>

### Das Projekt Boardgame Historian

Mit dem Ziel, diesem Desiderat entgegenzuwirken, hat sich Ende 2020 das Projekt *Boardgame Historian* formiert, gegründet von Lukas Boch und Anna Klara Falke. Hierbei beschäftigen sich Geistes- und Sozialwissenschaftler:innen unterschiedlicher Fachrichtungen mit diversen Schwerpunkten und Fragestellungen, die sich mit dem Phänomen von Geschichte und gesellschaftlichen Themen in Brettspielen auseinandersetzen. Ausgehend von der Theorie der Geschichtskultur<sup>4</sup> teilen die „Boardgame Historians“ die Überzeugung, dass Brettspiele als Quellen zu betrachten sind, die Auskunft über Werte, Normen und Vorstellungen unserer

<sup>1</sup> Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=msUCzfzUwZA> [Zugriff am 29.09.2021].

<sup>2</sup> Vgl. als ein Beispiel unter vielen Bonder 2020.

<sup>3</sup> Vgl. beispielsweise die Forschung im Kontext des Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/> [Zugriff am 13.10.2021].

<sup>4</sup> Vgl. grundlegend Rösen 1994; als guter aktueller Überblick Thünemann 2018.

Geschichte und Gesellschaft geben können und gleichzeitig diese Werte, Normen und Vorstellungen aktiv tradieren, transformieren und reproduzieren. So lassen sich beispielsweise aus den Darstellungen des Mittelalters in Spielen wie *Orléans* oder *Zombicide: Black Plague* Rückschlüsse über verbreitete Ansichten über das Mittelalter ziehen. Spiele mit einem historischen Setting stellen einen Umgang mit Geschichte in der Öffentlichkeit dar und vermitteln bestimmte Geschichtspräsentationen, die Einfluss darauf haben können, wie Geschichte von den Spieler:innen aufgefasst wird. Neben einer Analyse des Mediums als solches steht auch die Praxis des Spielens im Fokus.

Das Projekt richtet sich nicht nur an Wissenschaftler:innen, sondern auch dezidiert an eine breite Öffentlichkeit sowie an Spiele-Autor:innen und die Spielebranche als Ganzes. Das **Ziel ist eine Forschung, die nicht über, sondern vielmehr in Zusammenarbeit mit der Spielebranche arbeitet**. Unsere Untersuchungen haben dabei stets den Anspruch, anschaulich und mit konkreten Beispielen zu arbeiten. Ein besonderer Fokus liegt zudem auf der Einbettung von analogen Spielen in museale Ausstellungen<sup>5</sup> sowie deren Einsatz im schulischen Unterricht. Um unsere Forschung ohne Hürden zugänglich zu machen, betreiben wir aktiv Auftritte auf Social Media<sup>6</sup> und treten so in direkten Kontakt mit der interessierten Öffentlichkeit.

### **Die Beiträge dieser Publikation**

Der Aufruf zu „Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele“<sup>7</sup> wurde bewusst offen gestaltet, um die Untersuchung nicht auf streng historische bzw. kulturwissenschaftliche Zugriffe zu beschränken. Unserem Aufruf sind Wissenschaftler:innen aus verschiedenen Disziplinen und aller akademischen Grade gefolgt. Dies verdeutlicht einmal mehr, dass es sich bei analogen Spielen um ein relevantes Untersuchungsfeld handelt, welches vielschichtige Zugänge eröffnet und unterschiedliche Fragestellungen zulässt. Besonders freut uns, dass die Beiträge auch die Vielfalt der Genres innerhalb der analogen Spiele abbilden. So gibt es neben Beiträgen zu klassischen Brettspielen auch Texte zu Sammelkartenspielen und Pen-and-Paper-Rollenspielen.

---

<sup>5</sup> Nächstes Jahr kuratieren wir beispielsweise eine Ausstellung zu Mönchen, Nonnen und Klöstern im modernen Brettspiel in der Abtei Liesborn.

<sup>6</sup> Instagram: [https://www.instagram.com/boardgame\\_historian/](https://www.instagram.com/boardgame_historian/) / Twitter: <https://twitter.com/BoardgameHisto>.

<sup>7</sup> Vgl. <https://bghistorian.hypotheses.org/816>.

Wir haben die 28 ausgewählten Texte nach Themenfeldern strukturiert, um eine bessere Übersichtlichkeit zu gewährleisten. Dabei handelt es sich nur um eine grobe Einteilung und es gibt selbstredend immer wieder Überschneidungen zwischen den Themenfeldern. Ein besonderer Dank gilt den Redakteur:innen und Lektor:innen ohne deren Mithilfe die Publikation nicht möglich gewesen wäre. Allen voran Theresa Bayer, die unter anderem das Endlektorat übernommen hat, aber insbesondere auch Markus Bassermann, Malte Heinrich, Zuzana Staniskova, Björn Herzig und Jonas Renz.

Der erste Teil beschäftigt sich mit der „**Geschichte von analogen Spielen**“. Hier finden sich Einreichungen, die sich vor allem mit einer historischen Betrachtung analoger Spiele auseinandersetzen. **Ulrich Schädler** gibt einen kurzen Einblick in das Projekt „Locus Ludi“, das sich intensiv mit Spielen aus der Antike beschäftigt. Anschließend stellt **Rainer Buland** sein Institut für Spielforschung und Playing Arts der Universität Mozarteum Salzburg vor, das vor allem die europäische Kulturgeschichte des Spiels ab dem Jahr 1500 thematisiert. **Mascha Eckert, Christin Lumme** und **Sebastian Pfaller** befassen sich in ihrem Beitrag hingegen mit der Geschichte des Spiels *Schwarzer Peter* und den dort transportierten rassistischen Narrativen. Abschließend untersucht **Joachim Brenner** zwei Spiele aus den 1970er Jahren und deren Umgang mit der damaligen Atompolitik.

Der zweite Themenschwerpunkt „**Geschichte und Gesellschaft in analogen Spielen**“ versammelt Texte, die den Hauptschwerpunkt unseres Projektes Boardgame Historian widerspiegeln. Zu Beginn gewährt **Philip Knäble** einen kritischen Einblick in kolonialistische und eurozentrische Darstellungen im modernen Brettspiel. Hervorragend ergänzt wird er von **Markus Bassermann**, der anhand des Spiels *Spirit Island* einen konkreten Gegenentwurf aufzeigt, der aber ebenfalls nicht frei von Tücken ist. Mit einem beliebten Spielthema beschäftigt sich **Anna Klara Falke**, die beleuchtet, welche Bilder und Vorstellungen über die Archäologie es im populärkulturellen Medium Brettspiel gibt und was dies mit Grabräuberei zu tun hat. Eine außereuropäische Perspektive auf das Thema ermöglicht **Laurentius Alvin**, der über die Geschichte und kulturellen Aspekte von Brettspielen in Bezug auf Indonesien schreibt. **Michael Blume** zeigt schließlich, wie sich vermeintlich starre Fantasywelten durch und mit den handelnden Akteur:innen weiterentwickeln und hierdurch äußerst wandelbar sind, etwa in Bezug auf Themen wie Antisemitismus. Die beiden nachfolgenden Texte beschäftigen sich mit dem weltbekannten *Sammelkartenspiel Magic: The Gathering*. **Juliane Lippok** führt



am Beispiel rassistischer Narrative und Darstellungen aus, wie Vorstellungen von Geschichte durch das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* reproduziert werden können. Dies wird ergänzt durch den Beitrag von **Eugen Pfister** und **Tobias Winnerling**, die sich mit der Faszination einer imaginierten Geschichtlichkeit im Magic-Multiversum widmen.

Abschließend erhalten wir Einblick in zwei neue Forschungsprojekte, die über den Verein „Spiel des Jahres“ gefördert werden. **Valentin Köberlein** erforscht am Beispiel der deutschsprachigen Spielelandschaft seit den 1960er Jahren, welche wechselseitigen Beeinflussungen von Spiel und Gesellschaft sich feststellen lassen. Ein ähnliches Anliegen verfolgt auch **Sarah Klöfer**. Anhand von Spielen, die mit dem Kritiker:innenpreis „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet wurden, geht sie der Frage nach, inwiefern Spiele nicht nur die Gesellschaft widerspiegeln, sondern auch selbst gesellschaftliche Entwicklungen anstoßen können.

Im Abschnitt „**Bildung, Wissenschaftskommunikation und Museen**“ sind Texte versammelt, die sich dezidiert mit den Potentialen analoger Spiele in Bildungskontexten auseinandersetzen. **Stephan Hildebrandt** plädiert grundsätzlich für den Einsatz analoger Spiele im Unterricht und stellt dabei praktische Überlegungen zum Einsatz von Spielen jenseits der typischen „Lernspiele“ an. **Mathias Herrmann** und **Martin Reimer** beschäftigen sich mit der Einbindung von analogen Spielen, die Kolonialismus thematisieren, in Lehrpläne. **Daniel Bernsen** verweist hingegen auf das Potential von Brettspielen als Modelle der Wirklichkeit und zeigt exemplarisch den Einsatz von analogen Spielen im Geschichtsunterricht. **Micael Sousa** gibt in seinem Beitrag einen Überblick über seine Arbeit mit Brettspielen im Bereich der Städteplanung. **Frank Robertz** und **Kathrin Fischer** ermöglichen einen Ausblick auf das aktuell laufende Projekt eduRPG, das sich interdisziplinär den Potentialen von PnP-Rollenspielen in Therapie und Bildung widmet. **Jonas Renz** beschäftigt sich mit konkreten Anwendungen von PnP-Rollenspielen für kirchenhistorische Bildungszusammenhänge in Seminaren und berichtet anhand eigener Praxiserfahrungen. Daran anknüpfend gewährt **Björn Herzig** Einblick in den Podcast „ungeheuer vernünftig“, in dem er zusammen mit Kathrin Fischer Table-Top-Rollenspiele aus einer wissenschaftlichen Perspektive betrachtet. **Lukas Boch** beschließt den Abschnitt mit einem Beitrag über analoge Spiele als Exponate in Museen und fordert den Einsatz von modernen Brettspielen im Kontext von Ausstellungen.

„**Ein Blick über den Tellerrand**“ enthält schließlich Beiträge aus unterschiedlichen, teils auch überraschenden Fachrichtungen. Bereits der Titel der Rubrik deutet an, dass die Erforschung von Brettspielen enorm vielfältig sein kann und keinesfalls auf rein geisteswissenschaftliche Zugänge beschränkt bleiben muss. Besonders freuen wir uns darüber, neben medienwissenschaftlichen Zugängen auch Forschungen aus der Informatik abbilden zu können.

Zu Beginn geht **Evan Torne**, assoziierter Professor an der University of Cincinnati und Mitbegründer der Analog Game Studies, der Frage nach, was eigentlich analoge Spiele ausmacht. Daran anschließend überträgt **Prof. Steffen Bogen** als Wissenschaftler und Spieleautor das aus der Musikwissenschaft stammende Konzept der Aleatorik auf die Entwicklung von Brettspielen. **Heiko Brendel** untersucht hingegen, inwiefern sich die Theorie des Staatstheoretikers Charles Tilly auf die Konzeption von modernen Wargames anwenden lässt. Aus einer medienkulturwissenschaftlichen Perspektive beschäftigt sich **Peter Podrez** mit den Formen sowie den Interaktions- und Repräsentationsfunktionen von Spielfiguren im Brettspiel. Wieso sich die Alltagspraxis des Brettspielens gleichsam als digitale Medienpraxis verstehen lässt, erläutert und begründet **Toni Janosch Krause**. **Alexander Schneider** stellt das Forschungsprojekt EMPAMOS vor, bei dem der Versuch einer automatischen Erkennung von Spiel-Design-Elementen in Gesellschaftsspiel-Anleitungen unternommen wird. Den Abschluss der Publikation bestreitet schließlich der Informatiker **Philip Jenke**, der die Programmierung einer App zur Erstellung von Einsätzen für Brettspiele beschreibt, mittels derer Ordnung in die Spielschachtel gebracht werden kann.

### **Nur die Spitze des Eisbergs**

Die hier versammelten Texte bilden trotz ihrer Vielfalt lediglich die Spitze des Eisbergs ab, die eine weitere Beschäftigung mit analogen Spielen bereithält. Das große Feld der Table-Top-Strategiespiele wurde beispielweise noch überhaupt nicht behandelt. Dennoch sind wir stolz, die erste Publikation zu analogen Spielen im deutschsprachigen Raum veröffentlichen zu können, die sich in dieser Breite und Tiefe mit dem Gegenstand auseinandersetzt und deren Beiträge vielfach wissenschaftliches Neuland betreten. Gerade Deutschland, das eine weltweit einzigartige Brettspielkultur besitzt, kann es sich nicht leisten, das Potential dieses Kulturgutes<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Erst kürzlich wurde die „Förderung von Brettspielen“ als gutes Praxisbeispiel im Sinne der UNESCO anerkannt“, vgl. Junge 2021.

Lukas Boch, Anna Falke, Toni Janosch Krause

Mehr als nur Zeitvertreib!

weiterhin brach liegen zu lassen. Die Veröffentlichung sehen wir daher als einen Startschuss, der nicht das Ende, sondern vielmehr den Anfang der Beschäftigung mit dem modernen analogen Spiel in Deutschland markiert. Nun wünschen wir aber viel Spaß beim Entdecken!

*Oktober 2021*

**Literaturverzeichnis**

Bonder 2020: Brigitte Bonder, *Die Renaissance der Brettspiele*, Stuttgarter Zeitung, 10.12.2020.

Junge 2021: Jens Junge, *Immaterielles Kulturerbe der UNESCO: Brettspiele im Landesverzeichnis Bayern*, URL: <https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/immaterielles-kulturerbe-der-unesco-brettspiele-im-landesverzeichnis-bayern/> [Zugriff am 29.09.2021].

Rüsen 1994: Jörn Rüsen, *Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken*, in: Klaus Füßmann [u. a.] (Hrsg.), *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*, Köln [u. a.] 1994, S. 3–26.

Thünemann 2018: Holger Thünemann, *Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten*, in: Thomas Sandkühler / Horst Walter Blanke (Hrsg.), *Historisierung der Historik*, Wien / Köln / Weimar 2018, S. 127–149.

## **Das Forschungsprojekt Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity**

*Ulrich Schädler*

Das Forschungsprojekt ([www.locusludi.ch](http://www.locusludi.ch)) wird vom European Research Council mit einem Advanced Grant für fünf Jahre (2017–22) gefördert. Es wird geleitet von Prof. Véronique Dasen (Universität Freiburg, Schweiz) in Zusammenarbeit mit dem Schweizer Spielmuseum ([www.museedjeu.ch](http://www.museedjeu.ch)) und seinem Direktor Prof. Ulrich Schädler.

Spiel und Spiele waren in der Antike allgegenwärtig, bei Freien und Sklaven, Männern und Frauen, Erwachsenen und Kindern, in der Stadt und auf dem Land, zu Hause und im öffentlichen Raum. Sogar Götter spielten.<sup>1</sup> Wer spielte mit wem, zu welcher Gelegenheit und wo und welche Spiele mit welchen Regeln wurden geschätzt? Und haben sie ähnliche Spiele gespielt wie wir oder ganz andere? Wie haben sich die antiken Spiele entwickelt? Welche Spiele haben überlebt? Zur Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen müssen die reichlich vorhandenen, aber in Museen, Grabungsdepots und Bibliotheken oft schlummernden schriftlichen, archäologischen und ikonografische Quellen in der Zusammenschau ausgewertet und interpretiert werden. Dazu wollen die Projektleiter Archäologinnen und Archäologen ermutigen, ihre Spielfunde, die bei Ausgrabungen reichlich zutage kommen, auch angemessen zu bearbeiten und zu publizieren, was bisher nur ausnahmsweise der Fall ist. In Bezug auf das antike Griechenland wird die Veröffentlichung des Board Game Studies Kolloquiums 2018 neues Material vorstellen.<sup>2</sup> Dass das Thema Spiel in der Antike bisher in den Altertumswissenschaften eher ein Schattendasein führt, ist auf die moderne westliche Sichtweise zurückzuführen, die Spiele als Zeitvertreib für Kinder, wenn nicht gar als Zeitverschwendung betrachtet. Spiele spiegeln aber auch das geschlechtsspezifische, religiöse, wirtschaftliche und politische Gefüge der antiken Gesellschaften wider, und sie prägen das Leben der spielenden Menschen, indem sie eine kulturelle Identität und ein immaterielles Erbe vermitteln.<sup>3</sup> Oft sind Spiele auch Träger kulturübergreifender Verständigung.<sup>4</sup> Insofern gehen Forschungen zum Thema Spiel, Spiele und Spielen weit über Beschreibungen von (Kinder-

---

<sup>1</sup> Einen Überblick über den Forschungsstand mit einer Fülle von möglichen Themen und Fragestellungen geben: Dasen / Schädler 2013; Schädler 2012a; Dasen 2019.

<sup>2</sup> Vgl. Carè / Dasen / Schädler 2021.

<sup>3</sup> Vgl. dazu z. B. Widura 2015; Dasen / Schädler 2019.

<sup>4</sup> Vgl. Schädler 2017.

)Spielen oder moralisierende Kommentare zum angeblich problematischen Spielverhalten Erwachsener hinaus.

### **Forschungsansatz**

Spielkulturen entwickeln sich im Laufe der Zeit und dieses Projekt will eine Grundlage schaffen für die Geschichte des Spielens in der griechischen und römischen Welt. *Locus Ludi* wird die antiken Spiele mittels linguistischer, historischer, archäologischer, typologischer, topographischer, ikonographischer und anthropologischer Studien identifizieren, kategorisieren und rekonstruieren. Die ludische Kultur spiegelt aber auch die Interaktionen zwischen Individuen, zwischen verschiedenen Bevölkerungsgruppen und religiöse Veränderungen wider. Die Untersuchungen ermöglichen eine neue Sicht auf das kulturelle Gefüge der antiken Gesellschaft, sie liefern Modelle für die Ausbildung und Forschung in verwandten Bereichen und stellen aktuelles Material für Schulen, Museen und Bibliotheken bereit. Das Verständnis der erzieherischen, gesellschaftlichen und integrativen Rolle des Spiels in der Vergangenheit ist wichtig, um die Gegenwart zu verstehen und die Debatte über High-Tech-Spielzeug und neue Formen der Soziabilität zu erweitern.

Im Rahmen des Projektes werden die antiken Quellen (schriftlich, archäologisch, ikonographisch) in einem multidisziplinären und komparativen Ansatz ausgewertet. Es geht dabei im Wesentlichen um drei Aspekte: 1) Spiele und verlorene Regeln, 2) Identität, soziale Interaktion und Ideologie, 3) Kindheit, Erziehung und Geschlecht.

An dem Projekt sind mehrere Doktoranden und Post-Docs mit spezifischen Forschungsaufgaben betraut. Aus altphilologischer Sicht hat Salvatore Costanza die Spielekapitel im Lexikon des Pollux (2. Jh. n. Chr.) übersetzt und kommentiert<sup>5</sup> und Marco Vespa eine Anthologie der Schriftquellen zum Thema Spiel vorbereitet. Thomas Daniaux sammelt die archäologischen Zeugnisse in Gallien, Alessandro Pace hat die spielbezogenen Funde aus Pompeji dokumentiert. Eftychia Alevizou stellt archäologische Spielfunde aus Nordgriechenland zusammen. Hanna Ammar befasst sich mit Darstellungen spielender Kinder auf griechischen Vasen und Alexandra Attia mit Spielszenen in der unteritalischen Vasenmalerei. Marie-Lys Arnette untersucht die ägyptischen Spiele im 1. Jahrtausend v.Chr.

---

<sup>5</sup> Vgl. Costanza 2019.

und ihre Rezeption in der griechischen Welt. Ulrich Schädler legt eine Dokumentation der römischen und byzantinischen Spiele im antiken Ephesos vor.<sup>6</sup>



*Abbildung 1: Römischer Spieltisch in Ephesos (U. Schädler).*

Im Rahmen des Projektes werden auch eine Spielkarte der antiken Welt sowie eine umfangreiche Bibliografie erstellt. Einige Forschungsergebnisse wurden bereits veröffentlicht (siehe: <https://locusludi.ch/scientific-publications/>). Eine andere Art der Vermittlung stellen die online spielbaren antiken Brettspiele dar (<https://locusludi.ch/play-ancient-online-games/>), zu denen es auch Material für den Schulunterricht gibt. Daneben veranstalten die Projektleiter immer wieder Workshops und Kolloquien, die auch online verfolgt werden können.

---

<sup>6</sup> Siehe dazu vorab Schädler 2012b.

### Literaturverzeichnis

Carè / Dasen / Schädler 2021: B. Carè / Véronique Dasen / Ulrich Schädler (Hrsg.), *Back to the game. Reframing play and games in context. XXIst Board Game Studies Colloquium. International Society for Board Game Studies. April, 24-26, 2018. Benaki Museum – Italian School of Archaeology at Athens. Board Games Studies Supplement*, Lisbon 2021.

Costanza 2019: Salvatore Costanza, *Giulio Polluce, Onomasticon, excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Alessandria 2019. URL: <https://zenodo.org/record/4263416#.YObJMhMzYk5> [Zugriff am 21.09.2021].

Dasen 2019: Véronique Dasen (Hrsg.), “*Ludique! Jouer dans l’Antiquité*”. *Ausstellungskatalog Lugdunum-musée et théâtres romains. 20 juin – 1er décembre 2019*, Gent 2019. URL: <https://doc.rero.ch/record/330615> [Zugriff am 21.09.2021].

Dasen / Schädler 2013: Véronique Dasen / Ulrich Schädler, *Jeux et Jouets gréco-romains*, in: *Archéothéma* 31 (2013).

Dasen / Schädler 2019: Véronique Dasen / Ulrich Schädler, *Dossier. Jouer dans l’Antiquité. Identité et multiculturalité*, in: *Archimède. Archéologie et histoire ancienne* 6 (2019), S. 71–212. URL: <https://archimede.unistra.fr/revue-archimede/archimede-6-2019/> [Zugriff am 21.09.2021].

Schädler 2012a: Ulrich Schädler, *Games Greek and Roman*, in: Roger S. Bagnall [u. a.] (Hrsg.), *The Encyclopedia of Ancient History*, 2012, Sp. 2841–2844. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444338386.wbeah22285> [Zugriff am 21.09.2021].

Schädler 2012b: Ulrich Schädler, *Jouer par terre*, in: Isabelle Bardiès-Fronty / Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (Hrsg.), *L’Art du jeu, jeu dans l’art. Ausstellungskatalog Musée de Chuny. RMN-Grand Palais*, Paris 2012, S. 20–23.

Schädler 2017: Ulrich Schädler, *Cultural Exchanges Through Play*, in: House of European History (Hrsg.), *Interactions. Centuries of commerce, combat and creation. Temporary Exhibition Catalogue* Brüssel 2017, S. 158–162. URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c65811df-15d4-11e7-808e-01aa75ed71a1> [Zugriff am 21.09.2021].



Widura 2015: Anne Widura, *SpielRäume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*, Rahden 2015 (= Bochumer Forschungen zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie 7).

Véronique Dasen (Hrsg.), “Ludique! Jouer dans l’Antiquité”, Ausstellungskatalog Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin – 1er décembre 2019, Gent 2019, URL: <https://doc.rero.ch/record/330615> [Zugriff am 21.09.2021].

Véronique Dasen / Ulrich Schädler (Hrsg.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, Archéothéma 31, 2013.

Véronique Dasen / Ulrich Schädler (Hrsg.), *Dossier: Jouer dans l’Antiquité. Identité et multiculturalité*, Archimède. Archéologie et histoire ancienne 6, 2019, S. 71–212, URL: <https://archimede.unistra.fr/revue-archimede/archimede-6-2019/> [Zugriff am 21.09.2021].

Ulrich Schädler, *Games Greek and Roman*, in: Roger S. Bagnall [u. a.] (Hrsg.), *The Encyclopedia of Ancient History*, Blackwell Publishing Ltd. 2012, S. 2841–2844, URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444338386.wbeah22285> [Zugriff am 21.09.2021].

Ulrich Schädler, *Jouer par terre*, in: Isabelle Bardiès-Fronty / Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi (Hrsg.), *L’Art du jeu, jeu dans l’art*, Ausstellungskatalog Musée de Cluny, RMN-Grand Palais 2012, S. 20–23.

Ulrich Schädler, *Cultural Exchanges Through Play*, in: *Interactions. Centuries of commerce, combat and creation*, House of European History 2017, S. 158–162, URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c65811df-15d4-11e7-808e-01aa75ed71a1> [Zugriff am 21.09.2021].

Anne Widura, *SpielRäume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*, Bochumer Forschungen zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie 7, Rahden / Westf. 2015.

## Das Institut für Spieelforschung und Playing Arts der Universität Mozarteum Salzburg

*Rainer Buland*

Das Institut für Spieelforschung und Spielpädagogik wurde im Jahr 1990 von Günther Bauer (Schauspieler und Regisseur) gegründet. Ich, Rainer Buland (Musikhistoriker und Bibliothekar), war der erste Mitarbeiter, der zunächst die Bibliothek aufbaute, sich dann in die Spieelforschung einarbeitete und 2007 die Leitung des Instituts unter dem erweiterten Namen „Institut für Spieelforschung und Playing Arts“ übernahm.

Von Beginn an war die Forschung auf das Thema „Spiel“ ausgerichtet. Aus diesem Grund wurde auch der Name Spieelforschung und nicht Spieleforschung gewählt, denn es sollte das gesamte Spektrum im weiteren Sinne des deutschen Wortes Forschungsgegenstand sein und nicht nur die Beschäftigung mit einzelnen Spielen. Weil die Vielfalt der englischen Bezeichnungen im deutschen Begriff der Spieelforschung kaum abgebildet werden konnte (Spieelforschung muss mindestens übersetzt werden mit *research in play, games, gambling and sports*), hat sich in den letzten 10 Jahren der Name *ludology* / Ludologie etabliert.<sup>1</sup> Derzeit gibt es Überlegungen, die Einrichtung in Institut für Ludologie umzubenennen.

In unserem Salzburger Institut hat die Spieelforschung zwei Schwerpunkte:

1. Die **europäische Kulturgeschichte des Spiels** in der Neuzeit ab etwa 1500.



*Abbildung 1: Am 17. Januar 1871 wurde das Deutsche Reich gegründet. Das Bild des nun 2. Reiches musste natürlich in den Köpfen der Deutschen verankert werden, daher gab es das Spiel dazu. So konnten die Kinder von klein auf damit vertraut werden. Wer mehr zur Geschichte allgemein und zu diesem Spiel*

<sup>1</sup> Vgl. Buland 2018. Ein Beleg dafür ist auch das Institut für Ludologie in Berlin, siehe [www.ludologie.de](http://www.ludologie.de) [Zugriff am 13.12.2021].

*im Besonderen wissen möchte, es gibt einen online-Artikel mit Detailbildern unter: [https://issuu.com/frisch-gespielt/docs/online\\_frisch-gespielt\\_4\\_2020](https://issuu.com/frisch-gespielt/docs/online_frisch-gespielt_4_2020) (Institut für Spieleforschung und Playing Arts).*

2. Die Weiterentwicklung der Spielpädagogik hin zur kreativ-schöpferischen Spielbewegung **Playing Arts**.

## 1. Die Dokumentation und Erforschung der europäischen Kulturgeschichte des Spiels

Ungewöhnlich für ein Forschungsinstitut ist die eigene Sammlung, über die es verfügt: Mithilfe von Sponsor:innen wurde seit der Gründung 1990 eine Bibliothek aufgebaut, die eine Grafik- und Spielesammlung umfasst und als Teil der Universitätsbibliothek geführt wird. Die Sammlung besteht aus über 3.500 Objekte aus den Jahren 1500 bis 1900. Seit Juni 2018 können die Schätze der Sammlung in einer stetig wachsenden Online-Galerie eingesehen werden. Auch der Download und die Weiterverbreitung unter Angabe der Quelle sind erlaubt (CC-BY-NC-Lizenz).

Die Sammlung umfasst unterschiedliche Gruppen von Objekten, die die verschiedenen Facetten des Spiels beleuchten:

- Hierzu zählen zunächst **Spielpläne** aus dem 17. bis 19. Jh., z. B. Gänse- und Eulenspiele, „Glocke und Hammer“.
- Darüber hinaus zeigen rund 3.000 **Grafiken** – wie Kupfer- und Holzstiche oder Radierungen – Menschen beim Spiel in all seinen Erscheinungsformen. Die Szenen umfassen beispielsweise Brett- und Kartenspielszenen, Ball- und Kugelspiele (z. B. Kegeln) oder Kinderspiele.
- Aus Platzgründen kann das Institut leider keine Spielesammlung mit **Brettspielen und Spielkarten** aufbauen, es verfügt aber dennoch über etwa 40 historische Spiele, die einen besonderen pädagogischen oder kulturgeschichtlichen Wert haben. Zu ihnen zählt etwa das Zauberflötenspiel von 1793.<sup>2</sup> Es handelt sich um ein Merchandising-Produkt des 18. Jhs., das als Spiel zur Oper konzipiert wurde. Diese Abwandlung des Gänsespiels, auf dem Kostüme und Bühnenbilder

---

<sup>2</sup> Das Spiel steht als Download zur Verfügung unter: <https://repository.moz.ac.at/obvumsifs/content/titleinfo/5740977> [Zugriff am: 12.12.2021].

abgebildet wurden, erschien anlässlich der Aufführung der Zauberflöte im Frühling 1795 in Leipzig.



Abbildung 2: Das Brettspiel Zauberflöte (Institut für Spieleforschung und Playing Arts).

- Von enormer Wichtigkeit für die Forschung sind die etwa 30 **Zirkulare, Patente und Spielverbote** aus dem 17. bis 19. Jh. Sie erlauben indirekte Rückschlüsse darüber, welche Spiele tatsächlich gespielt wurden – denn Spiele, die niemand spielte, hätten nicht verboten werden müssen.
- Darüber hinaus besitzt die Sammlung sechs **Ölgemälde** mit Schach- und Kartenspielszenen, die als Leihgaben bereits verschiedene Ausstellungen bereichert haben. Eine eigene Galerie mit Ölgemälden zum Thema Spiel aufbauen zu wollen, wäre jedoch ein aussichtsloses Unterfangen, da die prominentesten Bilder unverkäuflich in den Museen hängen.



*Abbildung 3: Beim Schachspiel, von Bruno Blätter (1870-?), 80 x 70 cm signiert. Über Blätter ist leider weiter nichts bekannt, wahrscheinlich München. Die Szene zeigt einen Geistlichen vor der Bücherwand und einen Aristokraten vor dem Kamin mit Uhr (Symbol für die exakte Wissenschaft) in ein Schachspiel vertieft (Institut für Spielforschung und Playing Arts).*

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Sammlung Spielforschung bis heute die weltweit einzige Sammlung ist, die sich ausschließlich der Kulturgeschichte des Spiels in der Neuzeit, von etwa 1500 bis 1900, widmet.<sup>3</sup>

## 2. Playing Arts

Neben der Sammlungsarbeit ist an einer Kunstuniversität wie dem Mozarteum natürlich auch die konkrete pädagogische Umsetzung des Spiels als Bildungsprozess wichtig. Im Spiel wird immer etwas gelernt, auch wenn es nicht immer das ist, was Bildungsinstitutionen vorweg geplant haben. Dadurch wird das Spiel zu einer freien Bildungsbewegung. Deshalb ist der zweite bedeutende Bereich des Instituts die kreativ-schöpferische Spielbewegung, für die ich den Namen *Playing Arts* geprägt habe.

<sup>3</sup> Mehr Infos im Wikipedia-Artikel:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Institut\\_f%C3%BCr\\_Spielforschung\\_und\\_Playing\\_Arts](https://de.wikipedia.org/wiki/Institut_f%C3%BCr_Spielforschung_und_Playing_Arts) [Zugriff am 13.12.2021].

*Playing Arts* ist eine Weiterentwicklung der Spielpädagogik in Richtung des kreativ-schöpferischen Gestaltungs-Spiels. Dieses wurde Mitte der 1990er Jahre vom Dozenten des Burckhardthauses (in Gelnhausen bei Frankfurt), Christoph Riemer, zusammen mit dem Beirat für Kulturelle Bildung (in dem ich jahrelang Mitglied war) entwickelt. Riemer versammelte hierbei einen Kreis von Gastdozenten um sich, die mit immer freieren Formen des Spiels experimentierten.

Der erste Kurs, der von Anfang an als freies kreatives Spiel konzipiert und ausgeschrieben wurde, wurde im Frühjahr 1996 von Christoph Riemer und mir abgehalten. Die Erfahrungen daraus waren so positiv, dass das kreativ-schöpferische Spiel zunehmend auch in andere Ausbildungen übernommen wurde.

Die inhaltliche Ausrichtung von *Playing Arts* geht dabei in drei zentralen Punkten über die Spielpädagogik hinaus:

1. Es werden keine Spiele angeleitet, vielmehr sucht sich jede:r selbst die Themen und auch die Medien für die eigenen Gestaltungs-Spiele.
2. Die zentrale Forderung für *Playing Arts* Mentor:innen (früher: Spielpädagog:innen) lautet nicht mehr, möglichst viele Spiele zu kennen und anleiten zu können, sondern vor allem und zuerst selbst zu spielen. Erst aus dem eigenen Tun erwächst die Kompetenz und Autorität, kreativ-schöpferische Bildungsprozesse mit anderen anregen und begleiten zu können.
3. Es werden jede didaktische Einvernahme und jede pädagogische Zweckbindung des Spiels abgelehnt. Das ästhetische Spiel hat seinen Wert für die Bildung in sich selbst. Entsprechend entwirft ein:e *Playing Arts* Mentor:in keine Wege, um vordefinierte Ziele zu erreichen, sondern stellt anregende Räume für Selbstbildungs-Prozesse zur Verfügung. *Playing Arts*- und Selbstbildungs-Prozesse sind zwei Seiten eines kreativen Prozesses und können nicht voneinander losgelöst betrachtet werden.

Am 10. Januar 1997 wurde der Beirat für kulturelle Bildung gegründet, dessen Hauptaufgabe es war, die Theorie hinter der Spielbewegung *Playing Arts* zu entwickeln. Ein Meilenstein in dieser Theorieentwicklung war das große *Playing Arts* Symposium (eine Kooperation des Burckhardthauses, der Arbeitsgemeinschaft Spiel in der evangelischen Jugend

und des Instituts für Spielforschung) vom 29. September bis 1. Oktober 2000. Durch verschiedene bedauerliche Umstände wurden die Ergebnisse bis heute nicht publiziert.

In den folgenden Jahren verbreitete sich die Playing Arts-Bewegung schließlich in ganz Deutschland. Es etablierten sich Ausbildungen und sogenannte Laboratorien in Oldenburg, Stuttgart und sogar in Bangkok.<sup>4</sup>

### **Meine Kolumne *früher-gespielt*.**

Zuletzt möchte ich noch auf die österreichische Brettspielzeitschrift *frisch-gespielt* hinweisen, die für unseren Zusammenhang, die Kulturgeschichte der Brettspiele, von Interesse sein könnte. In meiner Kolumne stelle ich dort jeweils ein historisches Brettspiel vor und beschreibe die Hintergründe. Wissenschaftstheoretisch gesprochen: Ich betreibe dort Ikonographie (was ist dargestellt?) und Hermeneutik (was bedeutet das?) einzelner Brettspiele, angereichert durch schöne Abbildungen.<sup>5</sup>

Viel Freude beim Schmökern und Spielen!

---

<sup>4</sup> Ein weiterführender Text steht unter dieser Adresse zur Verfügung: <http://playing-arts.de/zadmin/userfiles/file/Playing%20Arts-Dossier%20Stand%202015-01-23.pdf> [Zugriff am 13.12.2021].

<sup>5</sup> Online zum Nachlesen unter: <http://www.frisch-gespielt.at/> [Zugriff am 13.12.2021].

Rainer Buland

Das Institut für Spieleforschung und  
Playing Arts

### **Literaturverzeichnis**

Buland 2018: Rainer Buland, *Ludologie, Ludistik, Ludographie. Eine Systematik der Spielwissenschaft*, in: CAISSA 9 (2018).



## Vom Zuschieben und Zuschreiben: Das Kartenspiel *Schwarzer Peter* in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg

*Mascha Eckert, Christin Lumme und Sebastian Pfaller*

Triggerwarnung: Dieser Text enthält rassistisch-stereotypisierende Darstellungen Schwarzer Menschen

### Einführung

Unter den mehr als 30.000 Spielen, die das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg aufbewahrt und erforscht, sind auch zahlreiche Kartenspiele und Quartette. Sie verstecken sich – im Gegensatz zu Brettspielen – selten unter einem komplexen Regelgerüst, sondern erlauben direkten Zugang zu gesellschaftlichen Diskursen ihrer Zeit und ihres Entstehungskontexts. Im Folgenden möchten wir am Kartenspiel *Schwarzer Peter* zeigen, mit welchen Formen von Fremdzuschreibungen bürgerliche, eurozentrische rassistische Ideologien historisch operierten und wo sie wirkten.

Wenn ein solches Kartenspiel dazu dient, die „Anderen“ zu stereotypisieren und so



gleichsam die eigene, scheinbar überlegene Identität in Abgrenzung davon zu konstruieren, ist die pädagogische Botschaft eindeutig: Kind, so sollst du nicht sein. Insbesondere in der ersten Hälfte des 20. Jhs. tauchten rassistisch-stereotype Darstellungsformen von schwarzen Menschen im Kartenspiel *Schwarzer Peter* auf, die sich spielmechanisch eindeutig mit einer unerwünschten Karte, die es loszuwerden gilt, verschränken. Worauf diese Entwicklung zurückzuführen ist und wie sich die Darstellungsformen des *Schwarzen Peters* verändert haben, erörtern wir anhand ausgewählter Objekte.

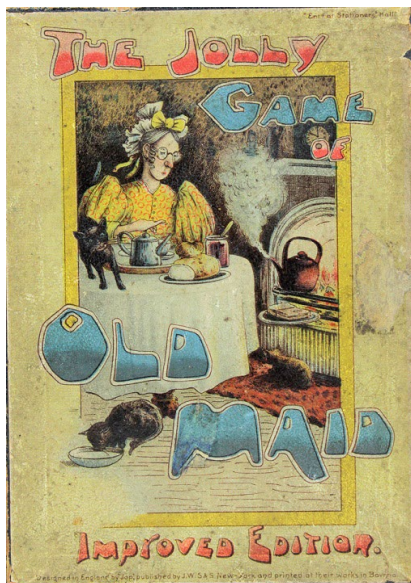
Abbildung 1: Spielkarten mit einem Schwarzen Peter (Deutsches Spielearchiv Nürnberg).

### Geschichte des *Schwarzer-Peter-Spiels*

In nahezu jedem bürgerlichen Haushalt hielten um die Jahrhundertwende Gesellschaftsspiele als Beschäftigungskultur Einzug. Die Produktionsbedingungen für Papierwaren wurden standardisiert und dadurch weniger aufwendig. Vor allem die Technik der

Chromolithografie begünstigte eine kostengünstige und auflagenstarke Produktion von Karten- und Brettspielen. *Schwarzer-Peter*-Kartenspiele tauchen ab den 1860er Jahren vermehrt im deutschsprachigen Raum auf. Das Spielprinzip selbst ist jedoch schon länger bekannt. Vermutlich wurde es zuerst mit einfachen Spielkarten gespielt; mit Sicherheit lässt sich sagen, dass ab dem Biedermeier eigens für das Spielprinzip gestaltete Kartenspiele produziert wurden.

Es besteht aus einer ungeraden Anzahl von meist etwa 40 bis 50 Spielkarten. Alle Karten existieren zweifach bzw. lassen sich zu Paaren zusammenfügen – bis auf eine, die übrig bleibt. Zu Beginn des Spiels werden die Karten gemischt und an die Mitspielenden verteilt. Jede:r hält die Karten nicht einsehbar für die anderen auf der Hand. Durch abwechselndes Kartenziehen bei den Mitspielenden wird dann versucht, passende Kartenpaare zu bilden. Jedes gefundene Paar wird abgelegt. Wer am Ende die einzige Einzelkarte im Spiel besitzt, den *Schwarzen Peter*, hat verloren. Die Abbildungen auf dieser letzten übrigen Karte erzählen uns bis heute eine Kulturgeschichte der Gemiedenen, ihrer gesellschaftlichen Exklusion und alltagskulturellen Diskriminierung.



Das Spielprinzip des *Schwarzer-Peter-Spiels* war auch in Großbritannien und Frankreich ab Mitte des 19. Jhs. stark verbreitet, dort allerdings unter den Titel *Old Maid* (= „alte Jungfer“) oder *Vieux Garçon* (= „alter Junggeselle“). Hier war die Einzelkarte also ein nicht verheirateter, als weiße:r Europäer:in dargestellter Mensch, dessen spielmechanische Exklusion nicht rassistisch, sondern anhand des gesellschaftlichen Status begründet wurde.

Abbildung 2: Spiel *The Jolly Game of Old Maid* (Deutsches Spielearchiv Nürnberg).

Im deutschsprachigen Raum führen einige Quellen den Namen des Spiels auf den Räuber und Köhler Johann Peter Petri (\*1752, †etwa 1812) zurück. Als Lehrmeister und Begleiter des berühmten Räubers Johannes Bückler, genannt *Schinderhannes*, erhielt er vermutlich wegen seiner berufsbedingt meist schwarz-rußigen Erscheinung den Spitznamen *Schwarzer Peter*. Der Heimatkundler Ernst Probst legt nahe, dass Petri selbst während seiner

Haftzeit in Bicêtre bei Paris das gleichnamige Spiel erfand.<sup>1</sup> Sehr viel wahrscheinlicher ist, dass hier ein neuer Name für ein altes Spielprinzip entstand. Die spektakuläre Verhaftung des berüchtigten Räubers für ein Verbrechen, an dem er gar nicht beteiligt war, und die Schadenfreude darüber prägten das sprichwörtliche „jemanden den schwarzen Peter zuschieben“. Frühe Regelwerke legten auch fest, dass wer am Ende die Einzelkarte auf der Hand hielt, mit einem Kohlestrich auf der Stirn gekennzeichnet wurde.

Eine Spur zur Wandlung der Darstellungen des *Schwarzen Peters* führt zur Figur des *Zwarte Piet* (= Schwarzer Peter), die ab dem 19. Jh. als Gehilfe des Heiligen *Sinterklaas* in den Niederlanden bekannt ist.<sup>2</sup> Öffentliche Auftritte wurden und werden dabei von weißen Darstellern im *Blackface*, also mit tiefschwarz geschminkten Gesichtern, in entweder stereotyp orientalischer oder clownesker Gewandung ausgeübt. Das Kartenspiel trägt im niederländischen Raum ebenfalls den Namen *Zwarte Piet* – aber ob diese Überlappung der Figuren auch den *Schwarzen Peter* im deutschsprachigen Raum beeinflusst hat, ist bisher nicht untersucht worden.

Eindeutig lässt sich die rassistisch-stereotype Darstellung des *Schwarzen Peters* jedoch mit dem aufkeimenden Kolonialismus in Deutschland in Verbindung bringen. Nachdem Deutschland sich der europäisch-kolonialistischen Expansionspolitik anschloss, erstarkte zeitgleich und sprunghaft auch das nationalistische Denken<sup>3</sup>: Menschen in den kolonisierten Gebieten wurden wahrgenommen als „[...] potentielle Sklaven, als leicht zu betragende Handelspartner [...], als Teil der exotischen Natur [...] [und als] eine Art machtpolitischer Rohstoff.“<sup>4</sup>

### **Objektvorstellung aus der Sammlung SPEAR des Deutschen Spielearchivs**

Zwei Beispiele aus dem Verlagsprogramm des Nürnberger Spieleherstellers SPEAR sollen zur Verdeutlichung herangezogen werden. SPEAR produzierte als aufstrebende und professionelle Produktionsfirma Anfang des 20. Jhs. nicht nur für den deutschen, sondern auch den internationalen Spielmarkt. Bei *Spear* ist *Schwarzer Peter* bereits seit 1899 im Programm und damit auch eines der ersten *Spear*-Spiele überhaupt. Anfang des 20. Jhs. wird es als *Black*

---

<sup>1</sup> Vgl. Probst 2005.

<sup>2</sup> Vgl. Helsloot u. a. 2012.

<sup>3</sup> Vgl. Geulen u. a. 2007, S. 83.

<sup>4</sup> Ebd., S. 84.

*Peter* für den englischsprachigen Markt angeboten; der Name ist im englischsprachigen Raum noch immer verbreitet, bekannter ist aber die Variante *Old Maid*. *J. W. Spear & Söhne* nimmt *Old Maid* etwa 1904 ins Verlagsprogramm auf.

Die Karten dieser frühesten Version zeigen Karikaturen von Menschen, die durch Kleidung, Attribute und Namen charakterisiert werden. So zum Beispiel eine „Mrs. Dr. Anna Tomey“, dargestellt mit Doktorhut und Totenschädel. Eine Verbindung zur späteren Darstellung des *Schwarzen Peters* kann über die Karte des „Alexander Pompey Snow Esq“ hergestellt werden. Die Karte zeigt einen Schwarzen Menschen mit Zylinder in betont eleganter Alltagskleidung. Sein Name steht in einer Traditionslinie amerikanischer Sklavennamen, die auf den griechisch-römischen Namenskorpus zurückgriffen – als Ausdruck historischer Legitimation der Sklaverei im Rahmen einer demokratischen Gesellschaft und als zynisches Spiel mit dem Machtgefüge zwischen Besitzenden mit bäuerlicher Namensherkunft und Sklaven mit Namen antiker Herrscher und Heeresführer.<sup>5</sup> In Kombination mit dem Nachnamen „Snow“ entsteht daraus ein spöttischer Kommentar auf den gesellschaftlichen Aufstieg und die damit verbundene (Hyper-)Assimilation eines Schwarzen<sup>6</sup> Menschen in einer *weißen*<sup>7</sup> Mehrheitsgesellschaft. Darüber hinaus findet die spielmechanische Exklusion aber noch nicht statt – die solitäre Karte bleibt die titelgebende „Alte Jungfer“.



Abbildung 4: Karte „Alexander Pompey Snow Esq“ (Deutsches Spielearchiv Nürnberg).

Dass die stereotypisierende Darstellung von Schwarzen Menschen mit der Karte zusammenfällt, die gleichsam die Verlierbedingung des Spiels ist, beginnt mit dem Aufkeimen des Kolonialismus. SPEAR veröffentlichte mehrere *Schwarzer-Peter*-Spiele, die Schwarze Männer oder Kinder mit grotesk

<sup>5</sup> Vgl. Kochlin 2003.

<sup>6</sup> Schwarz wird in diesem Zusammenhang großgeschrieben, um zu verdeutlichen, dass hier nicht die Hautfarbe, sondern die soziale Position der Menschen gemeint ist. Schwarz ist eine selbstgewählte Eigenbezeichnung Schwarzer Menschen.

<sup>7</sup> *Weiß* wird kursiv geschrieben, um zu verdeutlichen, dass es dabei um die soziale Position geht, nicht um die Hautfarbe.

überzeichneten Gesichtszügen, wulstigen Lippen, hervorstehenden Augen und einfältigem Gesichtsausdruck zeigen und eine eindeutig herabwürdigende und entmenschlichende Bildsprache verwenden. Attribute wie Trommeln oder Saxophone reduzieren diesen *Schwarzen Peter* auf Musikalität und die Unterhaltung *weißer* Menschen. Solche Darstellungen zeugen von einer rassistischen Alltagskultur, die sich verbildlicht im vermeintlich harmlosen Kinderspiel genauso wiederfindet wie in Kinderbüchern, Werbemitteln und anderen Druckerzeugnissen.

Eine Besonderheit der von SPEAR verlegten Serie von *Schwarzer Peter* ist der Kartenschuber aus zwei Teilen, die ineinandergeschoben werden. Öffnet man ihn, erscheinen auf dem zuerst nicht sichtbaren Part des Unterteils die in die Länge gezogenen Beine der Figur. Dem Schwarzen Menschen werden zur Belustigung die Beine langgezogen – ein klarer Anklang an die Kommodifizierung des Schwarzen Körpers, der als Ressource für Arbeit und Unterhaltung den Status einer Ware oder einer Maschine erhält, die keine menschliche Behandlung erfordert.

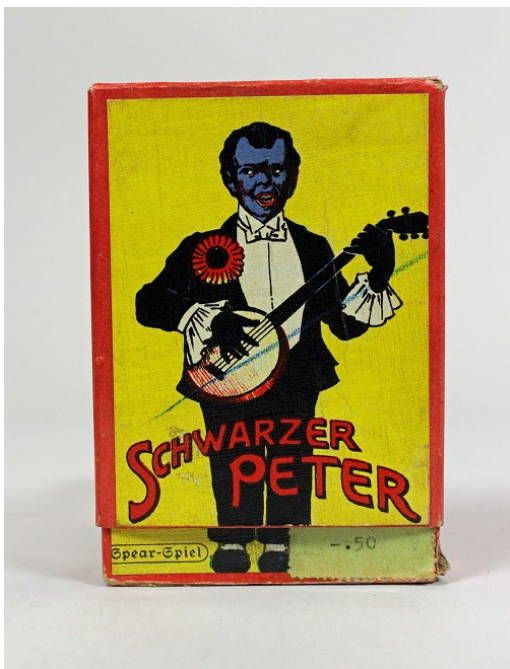


Abbildung 5 und 6: Kartenschuber mit der Darstellung Schwarzer Menschen mit Musikinstrumenten (Deutsches Spielearchiv Nürnberg).

Auch das Spielprinzip selbst kann zur Verdeutlichung des kolonialistisch geprägten Machtgefüges herangezogen werden. Der *Schwarze Peter* ist die ungeliebte Karte mit dem schwächsten Kartenwert: Verbleibt sie am Ende des Spiels auf der Hand – nachdem sie keinen

Zweck mehr erfüllt, sondern zur Last wird – stellt sie die Verlierbedingung dar. Sie ist die einzige Karte mit der Darstellung eines Schwarzen Menschen im Spiel. Die Figur des Schwarzen Menschen wird durch diese Spielregel und die entsprechende Gestaltung als etwas Unliebsames, Fremdes und dringend zu Vermeidendes markiert. In den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg erfährt die Karte einen Wandel in ihrer Darstellungsform. Die in der ersten Hälfte des 20. Jhs. verbreitete stereotype Darstellung Schwarzer Menschen wird gesellschaftlich inakzeptabel und weicht mit der Zeit den – schon immer parallel dazu vorhandenen – Abbildungen von Schornsteinfegern, schwarzen Katern oder schwarzen Schafen. Die vorangegangenen Prozesse des *Othering* Schwarzer Menschen werden dadurch aber nicht gelöscht, vergessen oder gar ungeschehen gemacht; sie werden im Grunde nur mit neuen Zuschreibungen des Animalischen, Unsauberen und Abweichenden überschrieben.

### **Schlussbemerkungen**

Die Auseinandersetzung mit Gesellschaftsspielen als Träger rassistisch-kolonialistischer Darstellungen ist ein Untersuchungsfeld, dem über die nächsten Jahre deutlich mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden muss. An Spielen können zentrale Themenfelder postkolonialer Theorie über die bloße Text- und Bildanalyse hinaus untersucht werden; die Auswertung spielmechanischer Kräfteverhältnisse erlaubt Rückschlüsse auf kolonialistische Machtstrukturen und Machtrelationen. Sie verweisen als Kulturgut, Industrieprodukt und Alltagsobjekt auf historische und politische Zustände einer Gesellschaft. Spiele und ihre Regeln bieten über ihre tiefe Verankerung in der Alltagskultur die Chance, historische alltagsrassistische Diskurse aufzuzeigen und zu dekonstruieren. Im Kleinen konnte dies in diesem Artikel über die Darstellungsarten des *Schwarzer-Peter*-Spiels gezeigt werden.

Mascha Eckert, Christin Lumme,  
Sebastian Pfaller

Vom Zuschieben und Zuschreiben

### **Literaturverzeichnis**

Geulen u. a. 2007: Christian Geulen [u. a.], *Geschichte des Rassismus*, Bonn 2007.

Helsloot 2012: John I. A. Helsloot, *Zwarte Piet and Cultural Aphasia in the Netherlands*, *Journal of the Study for Everyday Life* 3 (2012), S. 1–20.

Kolchin 2003: Peter Kolchin, *American Slavery. 1690-1877*, New York 2003.

Probst 2015: Ernst Probst, *Der schwarze Peter. Ein Räuber im Hunsrück und Odenwald*, Mainz 2005.

### **Ludografie**

*Schwarzer Peter*: O. A., *Schwarzer Peter* (J. W. Spear & Söhne ab 1899).

## **Mit Atomenergie spielen!**

### **Die Auseinandersetzung um Kernkraft in Brettspielen der 1980er Jahre**

*Joachim Brenner*

#### **Brettspiele als historische Quelle**

Brett- und Gesellschaftsspiele führen in der historischen Forschung ein „Schattendasein“. Zwar erschienen zuletzt einige Beiträge zur Frage, wie aktuelle Brettspiele historische Themen aufgreifen und Geschichtsbilder mitprägen<sup>1</sup>; als genuin historische Quellen im Blick auf soziale und gesellschaftspolitische Prozesse bleiben sie jedoch weitgehend im Dunkeln.

Dabei eröffnen sie nicht nur Perspektiven auf Alltags- und Freizeitkultur, auch die „große Politik“, die meist anhand politischer Reden, Akten oder Zeitungsartikeln nachvollzogen wird, findet sich im „kleinen Brettspiel“ wieder. Für eine breite Öffentlichkeit – einschließlich Kinder und Jugendliche – produziert, nimmt es darüber hinaus oft übersehene gesellschaftliche Gruppen mit deren Sozialisationsgeschichte in den Blick. Gerade im Konnex von Erziehungs- und Kindheitsgeschichte kann das Brettspiel mitunter relevanter sein als manche „klassische“ Schriftquelle<sup>2</sup> – vollzieht sich der Lernprozess beim Brettspiel doch multisensorisch: visuell (Abbildungen), schriftlich (Spielanleitung), haptisch (Spielfiguren) und sozial-interaktiv (Mitspieler:innen). Ein interessantes Brettspiel, das „spielerisch“ Inhalte vermittelt und mit neuem Ergebnis wiederholt werden kann, wird vermutlich öfter in die Hand genommen als manches Buch.

Im Folgenden soll an zwei Beispielen skizziert werden, wie sich der politische Konflikt um Atomenergie in Brettspielen der 1980er Jahre widerspiegelt, welche Einstellungen dabei vermittelt wurden und inwiefern Brettspiele einen Beitrag zur Erforschung von Geschichte und Gegenwart leisten können.

---

<sup>1</sup> Vgl. Bühl-Gramer 2021; Boch / Falke 2020, sowie allgemein zur historischen Brettspielforschung das Projekt Bordgame Historian: <https://bghistorian.hypotheses.org/>.

<sup>2</sup> Vgl. Seville 2019, S. 333–351.



### Großer Energiepoker oder kleiner Atomknacker? – Atomkonflikt im Brettspiel

1980 erschien bei ASS *Energiepoker. Ein aktuelles Wirtschaftsspiel*, ein Brettspiel für 2-4 Spieler:innen ab 12 Jahren, das Energiepolitik zum Thema machte. Geprägt von den Prognosen zur Ressourcenknappheit seit Anfang der 1970er Jahre, der Endlichkeit fossiler Brennstoffe und befeuert durch die Ölpreiskrisen 1973 und 1979 übersetzte *Energiepoker* die zeitgenössische Debatte um eine drohende „Energierücklage“ in ein Spiel für Kinder.



Abbildung 1: Spielaufbau von Energiepoker für 4 Personen (J. Brenner).

Jede:r Spieler:in schlüpft dabei in die Rolle eines Industrielandes mit dem Ziel, dieses in zehn Spielrunden, welche die Jahre 1980 bis 2025 repräsentieren und in denen der Energiebedarf kontinuierlich steigt, mit Energie zu versorgen, seine Wirtschaft am Laufen zu halten und somit Geld (\$) „Energiedollar“) einzunehmen. Es gewinnt, wer im Jahr 2025 dank geschickter Energiepolitik das meiste Geld besitzt. Zur Deckung des Energiebedarfs stehen fünf Energieformen zur Auswahl, deren Angebot in jeder Runde schwankt: Erdöl, Erdgas, Kernenergie, Kohle und regenerative Energien. Zu Beginn einer jeden Runde geben die

Spieler:innen hinter einem Sichtschutz ihre Gebote für die jeweiligen Energieträger ab, welche Mengen sie abnehmen wollen und ob sie gegebenenfalls bereit sind, hierfür einen „Mehrpreis“ zu zahlen. Danach wird der Sichtschutz entfernt und die Energieeinheiten (repräsentiert durch farbige Chips) zugeteilt: Je Energieform zuerst an den/die Spieler:in, der/die a) den höchsten Mehrpreis bietet, b) am meisten Einheiten nachfragt, c) in der vorherigen Runde am meisten Einheiten der Energie nachgefragt hat. Für jede so erworbene Energieeinheit erhält der/die Spieler:in von der Bank 1 \$. Zwar steht in jeder Runde exakt die Anzahl an Energieeinheiten zur Verfügung, die die Spieler:innen benötigen, durch verstecktes Bieten und „Pokern“ sowie durch ausspielbare Ereigniskarten, die das Energieangebot beeinflussen, kann es jedoch dazu kommen, dass Spieler:innen nach dem Bieten ihren Energiebedarf nicht decken können. Dieses „Defizit“ müssen sie dann am „Weltmarkt“ mit den übriggebliebenen zu gering nachgefragten Energieträgern decken und pro Einheit 3 \$ an die Bank oder – falls vorhanden – an den „Kontrolleur“, den/die Spieler:in, der/die in der vorangegangenen Runde die meisten Einheiten dieser Energie bezogen hat, bezahlen. Kann man das Defizit durch Energie decken, die man selbst „kontrolliert“, zahlt man nichts. Strategie ist es, durch geschickte Nachfragepolitik „Kontrolleur“-Stellungen zu erlangen und Nachfrageungleichgewichte zu erzeugen, sodass die Mitspieler:innen bei einem selbst teuer Energie einkaufen müssen.

Während die Kernenergie in Energiepoker von Runde zu Runde mehr Bedeutung gewinnt und der Ausbau der Technologie äußerst positiv bewertet wird, repräsentiert das Spiel *Die ATOMKNACKER. Spielend steigen SIE aus!*<sup>3</sup> des für seine Umweltspiele bekannten Ökotopia-Verlags aus dem Jahr 1986 die atomkraftkritische Gegenbewegung. Im kombinierten „Brett-, Karten- und Würfelspiel“ für 3-7 Spieler:innen ab 12 Jahren übernimmt ein:e Spieler:in die Rolle der fiktiven Atomlobby „Gällia“. Gegen diese treten die anderen Spieler:innen, die jeweils einen fiktiven Nationalstaat kontrollieren, gemeinsam als „kleine Atomknacker“ an. Ihr Ziel ist es, in jedem Land eine politische Mehrheit gegen Atomkraft zu organisieren und nach zwölf Runden mindestens 50 Atomkraftwerke pro Anzahl der Mitspieler:innen abzuschalten. Gelingt dies nicht, gewinnt die Gällia, die ihrerseits versucht, durch geschicktes Ausspielen von Aktionskarten die „Atomknacker“ zu behindern und das ein oder andere AKW wieder anzuschalten. Im Spiel existieren drei Währungen: Wählerstimmen (W%), Internationales Prestige (IP) und Geld (Mrd. EUC), die in Kombination für den Ausstieg nutzbar gemacht werden können. Eine Spielrunde verläuft durch das Ausspielen von vier Karten: zwei

---

<sup>3</sup> Vgl. Rothammer 1986.

Joachim Brenner

Mit Atomenergie spielen!

Entscheidungskarten, bei denen die „Atomknacker“ zwischen zwei politischen Optionen mit positiven und negativen Auswirkungen auf ihre Währungen wählen können (wobei die Werte ausgewürfelt und bei Einstimmigkeit verdoppelt werden), einer Ereigniskarte, bei der W%, IP und Mrd. EUC einzusetzen sind, um AKWs abzuschalten, sowie einer von Gällia ausgespielten Karte, welche die „Atomknacker“ blockieren kann. Zusätzlich zum Spielbrett, auf dem mit Spielfigur und Spielsteinen der Stand der abgeschalteten AKWs, IP und W% vermerkt werden, erhält jede:r Spieler:in ein „Telex“- eine Rundenübersicht – das für jede Runde zusätzliche Ziele ausweist, die das Abschalten weiterer AKWs ermöglichen.



Abbildung 2: DIE ATOMKNACKER, mit Spielanleitung und Spielstandstabelle für eine Person (J. Brenner).

### Atomkonflikt spielend begreifen

Die Kernenergie befürwortende Position offenbaren Spielkonzeption und -mechanik von *Energiepoker* bereits auf den ersten Blick. Während in den ersten Spielrunden noch das Angebot an fossilen Energien überwiegt, Erdöl und Erdgasvorkommen aber kontinuierlich

abnehmen und am Ende fast zur Bedeutungslosigkeit verkommen, steigt das Weltmarktangebot von Kernenergie bei stagnierendem Kohleangebot und nur langsam wachsenden regenerativen Energien steil an. Bereits im Jahr 2000 ist sie der größte Energielieferant und deckt im Jahr 2025 über 55 Prozent des weltweiten Energiebedarfs – wird per Ereigniskarte auch noch der „Fusionsreaktor zur Serienreife entwickelt“, macht sie knapp drei Viertel der vorhandenen Energie aus. Die Botschaft liegt auf der Hand: Wer die zukünftige Energieversorgung sichern und gerade in den letzten Spielrunden, in denen potenziell am meisten Geld zu verdienen ist, gewinnen will, der muss auf Kernenergie setzen und seinen Einstieg langfristig vorbereiten. Am Ende entscheidet die Kernkraft maßgeblich über Ausgang von Spiel und Zukunft: Wer sie kontrolliert, hat Zugang zu billiger Energie, wer komplett auf Atomstrom verzichtet, hat faktisch keine Chance zu gewinnen. Die Modellierung des Energiebedarfs stammte dabei nicht vom Spieleentwickler. *Energiepoker* basiert auf Berechnungen von Prof. Thomas Bohn, Lehrstuhlinhaber für Energie- und Kraftwerkstechnik an der Universität Essen, und seinem 1978 veröffentlichten Aufsatz „Möglichkeiten einer langfristig gesicherten Energieversorgung“, der als Einleitung zum Band „Reaktortechnik und Kernenergieversorgung“ erschien und in dem er unterstrich, dass „die Verzögerung der Einführung der fortgeschrittenen Reaktoren [...] den nachfolgenden Generationen nicht wiedergutzumachenden Schaden verursachen“<sup>4</sup> werde. Laut Spieleentwickler Jürgen Herz, der das Spiel auf Basis dieser Prognose für eine Werbe-Agentur entwarf, war der eigentliche Auftraggeber das Deutsche Atomforum.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Bohn 1978, S. 9.

<sup>5</sup> So Jürgen Herz gegenüber dem Verfasser.



Abbildung 3: Dominante Kernkraft: Skalierung der Energien im Spiel Energiepoker (J. Brenner).

Konträre Einstellung und Absichten vermittelten *DIE ATOMKNACKER*: Hier geht es um die Underdog-Story der „kleinen Atomknacker“, die gegenüber der „großen Atomlobby“ strukturell im Nachteil sind (z. B. bei Kartenauswahl und Geld). Gewinnen kann man nur gemeinsam, es nützt nichts, alle Atomkraftwerke im eigenen Land abzuschalten, wenn die Nachbar:in (die Mitspieler:in) mit dem Ausstieg nicht vorankommt. Ebenso zeigt sich ein Ungleichgewicht der verschiedenen Währungen: Mit W% und IP lassen sich deutlich mehr AKW abschalten als mit Geld, was sowohl die Anti-AKW-Bewegung aufwertet und zugleich in der Skalierung des Geldes (Milliarden EUC) im Gegensatz zum Energiepoker (hier 1-10 \$ Noten) die Unwirtschaftlichkeit der Technologie betont. Seinen Reiz bezieht das Spiel nicht zuletzt durch seine sarkastischen und selbstironischen Bemerkungen zu Atomlobby, Weltpolitik und linkem Milieu sowie dem Umstand, dass das Spiel aufgrund von Asymmetrie und großem Zufallsfaktor meist nicht sofort von den „Atomknackern“ gewonnen wird, dadurch aber zur Revanche ermuntert. Das Spielen verkörpert Protestform und Hoffnung zugleich: Es gilt, auch als „kleiner Atomknacker“ trotz Rückschlägen und übermächtiger Gegnerin nicht zu resignieren, denn irgendwann gelingt der Ausstieg! Nach Tschernobyl im Aufwind, erhielt das Spiel prominente Unterstützer: Gerhard Seyfried gestaltete die Verpackung, auf der Günter

Joachim Brenner

Mit Atomenergie spielen!

Wallraff mit seiner Signatur warb. Die TAZ bewarb es Ende des Jahres als ideales Weihnachtsgeschenk.<sup>6</sup>



Abbildung 4: Spielaufbau von DIE ATOMKNACKER für 5 Personen (J. Brenner).

## Forschungsperspektiven

Wie dargelegt können Brettspiele die Möglichkeit eröffnen, die „große Politik“ aus kulturhistorischer Perspektive zu betrachten. Der „Atomkonflikt“ wurde nicht nur in den Parlamenten oder auf der Straße, sondern mitunter auch in für das Kinderzimmer geeigneten Brettspielen ausgetragen – eine Perspektive, die einen Mosaikstein zum besseren Verständnis von Vergangenheit und Gegenwart liefern kann. Der Befund, dass in Spielen der 1980er Jahre konträre Haltungen zum „Atom“ bereits an Zwölfjährige spielerisch vermittelt wurden, unterstreicht die bis heute hohe Intensität des bundesdeutschen Atomkonflikts.

<sup>6</sup> Vgl. Schaub 1986, S. 8.

Joachim Brenner

Mit Atomenergie spielen!

### Literaturverzeichnis

*Boch / Falke 2020: Lukas Boch / Anna Klara Falke, Wikinger im modernen Brettspiel, in: Mittelalter Digital 1 (2020), S. 95–117.*

*Bohn 1978: Thomas J. Bohn, Möglichkeiten einer langfristig gesicherten Energieversorgung, in: E. Steinmetz (Hrsg.), Haus der Technik. Vortragsveröffentlichungen. Reaktortechnik und Kernenergieversorgung. Tagung vom 27./28. Februar 1978, Essen 1978, S. 3–11.*

*Bühl-Gramer 2021: Charlotte Bühl-Gramer, Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur, in: Christoph Kühberger (Hrsg.), Mit Geschichte spielen, Bielefeld 2021 (= Public History – Angewandte Geschichte 6), S. 359–386.*

*Schaub 1986: Ute Schaub, „Spielend aussteigen“, in: taz. die tageszeitung vom 24.12.1986, S. 8.*

*Seville 2019: Adrian Seville, The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose. 400 years of Printed Board Games, Amsterdam 2019.*

### Ludografie

*Die Atomknacker: Peter Rothammer, DIE ATOMKNACKER. Spielend steigen SIE aus! (Ökotopia 1986).*

*Energiepoker: Jürgen Herz, Energiepoker. Ein aktuelles Wirtschaftsspiel (ASS Altenburger 1980).*

## Leere Inseln – Europäische Expansion im Brettspiel

*Philip Knäble*

Der Comedian Michael Mittermeier, der Generation Ü30 noch durch sein Programm „Zapped“ inklusive Lassie- und Flipperparodien bekannt, erzählt in seinem Ende 2020 erschienenen Buch „Ich glaube, ich hatte es schon. Die Corona-Chroniken“, in der Coronazeit das gute alte Brettspiel *Die Siedler von Catan* (1995)<sup>1</sup> wiederentdeckt zu haben. Stundenlang (insgesamt 47 Mal) habe er es mit seiner Frau und Tochter gespielt und dabei ständig verloren.<sup>2</sup> *Die Siedler von Catan* ist das bekannteste und erfolgreichste deutsche Brettspiel und kam sicher nicht nur bei den Mittermeiers während der Pandemie wieder auf den Wohnzimmertisch. Es ist typisch für die komplexeren Brettspiele der letzten 30 Jahre, die „German Board Games“, bei denen strategische Elemente vor dem Zufall stehen, Ressourcen abgebaut und gehandelt werden und neue Siedlungen und Straßen entstehen. Es gibt zwar auch kriegerische Konflikte, wenn Ritterkarten aufgedeckt werden, um den Räuber zu vertreiben, aber die halten sich in Grenzen und scheinen in einer Welt, die räumlich und zeitlich weit weg liegt – nämlich auf der fiktiven Insel Catan, irgendwann im Mittelalter – wenig problematisch.

In US-amerikanischen Brettspielen desselben Zeitraums sind dagegen gerade Kriegssimulationen mit einem Setting im 19. und 20. Jh. sehr beliebt gewesen, von Waterloo über Gettysburg bis hin zur Schlacht um Stalingrad oder der alliierten Landung in der Normandie. Der Zweite Weltkrieg ist in deutschen Brettspielen hingegen, bis auf wenige Ausnahmen, aus vielen Gründen kein Thema, nicht zuletzt auch aus marketingtechnischer Sicht. Schließlich hätte es bei Spielen für die ganze Familie, die ja in den 1980er und 1990er Jahren mit der Zielgruppe 8-88 oder 9-99 warben, Opa in Erklärungsnot gebracht, wenn die Enkel:innen ihn gefragt hätten, was er denn so in Stalingrad gemacht habe. Kurz: Historisches Setting gerne, aber dann bitte Antike, Mittelalter (gerne mit Fantasyelementen) und Frühe Neuzeit.<sup>3</sup>

Diese Themenwahl verantworten nicht zwangsläufig die Spieleautor:innen allein, sondern häufig sind die Spieleverlage vom Spielmechanismus überzeugt und passen diesen in

---

<sup>1</sup> Mittermeier bezieht sich auf das Original mit dem Titel *Die Siedler von Catan*, seit 2015 heißt die mittlerweile zahlreiche Spiele umfassende Reihe nur noch *Catan*.

<sup>2</sup> Vgl. Mittermeier 2020, S. 28 f.

<sup>3</sup> Vgl. Bühl-Gramer 2021, S. 362 f.



ein vormodernes Spielsetting ein, wie etwa bei *Azul* (2017). Mitunter wechselt ein Spiel auch schnell die Epoche, wie bei *Luther* (2016), wo statt wie zunächst geplant der Bundeskanzler die Landeshauptstädte der BRD nun Luther zentrale Orte der Reformation abklappert.<sup>4</sup> Die Spiele lehnen sich an populäre (und zum Teil auch wissenschaftliche) Vorstellungen von Mittelalter und Früher Neuzeit an, schließlich müssen dafür keine eigenen Welten entworfen, Gebäudekarten aufwendig designt oder Lizenzrechte erworben werden.

### Schöne, neue Welt

Im Setting der Frühen Neuzeit, dem aktuellen Arbeitsbereich des Verfassers, ist die Europäische Expansion ein beliebtes Thema: Man spielt europäische Mächte beim Aufbau von Kolonien und Handelsrouten in der Karibik oder (seltener) in Asien in einem Mix aus Exotik und Piratenabenteuer. Wie Spiele mit einem Setting in anderen Epochen greifen sie dafür auf bekannte Geschichtsbilder aus anderen populärkulturellen Medien wie Romanen, Comics, Filmen oder Videospielen zurück.<sup>5</sup> Dieses Setting galt jahrzehntelang als politisch unproblematisch, ist aber in den letzten Jahren in die Diskussion geraten. Ein Grund dafür ist das Ausblenden von Gewalt und Sklaverei von Seiten der Europäer im Kontext der Expansion.



Abbildung 1: Zusammenstellung von Spielen, die die europäische Expansion thematisieren (P. Knäble).

In vielen Spielen kommen die fast ausschließlich männlichen Entdecker auf menschenleere Inseln und Kontinente. Indigene Bevölkerungen existieren meist nicht oder sie

<sup>4</sup> Vgl. Bernsen 2020, S. 247.

<sup>5</sup> Vgl. Boch / Falke 2020, S. 115.

scheinen nur auf die Neuankömmlinge gewartet zu haben, sodass kein Konfliktpotenzial bei der Eroberung/Besiedlung entsteht. Bei *Die Siedler von Catan* gibt es zwar noch einen mit einer schwarzen Spielfigur dargestellten Räuber, aber der lebt zu Beginn nicht im Weizenfeld oder bei der Schafherde, sondern in der ressourcenlosen Wüste. Bei den Siedlern von Catan sollte das Thema Erkundung von unterschiedlichen Inseln eigentlich eine größere Rolle spielen. Klaus Teuber entschied sich dann aber, die Elemente beim Spiel *Entdecker* (1996), das ein Jahr später erschien, zu verwenden, und nutzte sie dann auch für die erste Siedlererweiterung *Die Seefahrer* (1998).

Ähnlich ist die Lage bei dem Spiel *Santa Maria* (2017), benannt nach dem Flaggschiff von Kolumbus, mit dem aber keine Eroberer, sondern europäische Arbeitsmigrant:innen kommen, welche passend zur Comic-Grafik des Covers mit Fleiß die „happiest colony of them all“ (Text auf dem Boden der Box) aufbauen wollen. Allerdings enthält zumindest die deutsche Version zu Beginn der Anleitung eine Seite umfassende historische Einordnung mit guten Literaturempfehlungen.

Häufig scheint es in den Spielen so, dass nicht die versklavte indigene Bevölkerung der Karibik oder schwarze Sklaven auf den Plantagen gearbeitet hätten, sondern ausschließlich Europäer – unabhängig von der Konfession mit bester protestantischer Arbeitsethik ohne Murren und Konflikte. Beim Spiel *Puerto Rico* (2002), bei dem die Spieler:innen in die Rolle von spanischen Gouverneuren auf der gleichnamigen Insel in der Mitte des 16. Jhs. schlüpfen, werden die Ressourcen durch „Kolonisten“ gewonnen. Durch das Ausspielen von Karten, etwa Kapitän, Händler oder Aufseher wird eine bestimmte Anzahl der „braunen Kolonisten“<sup>6</sup> eingesetzt, um auf Plantagen Zucker, Mais oder Indigo anzubauen. Dass hier im Grunde Sklaven und nicht Kolonisten die Arbeit unter der Aufsicht von Kolonialbeamten verrichten, wird schlecht kaschiert, wofür das Spiel auch mehrfach kritisiert wurde.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Vgl. *Puerto Rico*, Anleitung, S. 2.

<sup>7</sup> Vgl. Borit 2018, S. 14 f; H. 2021.

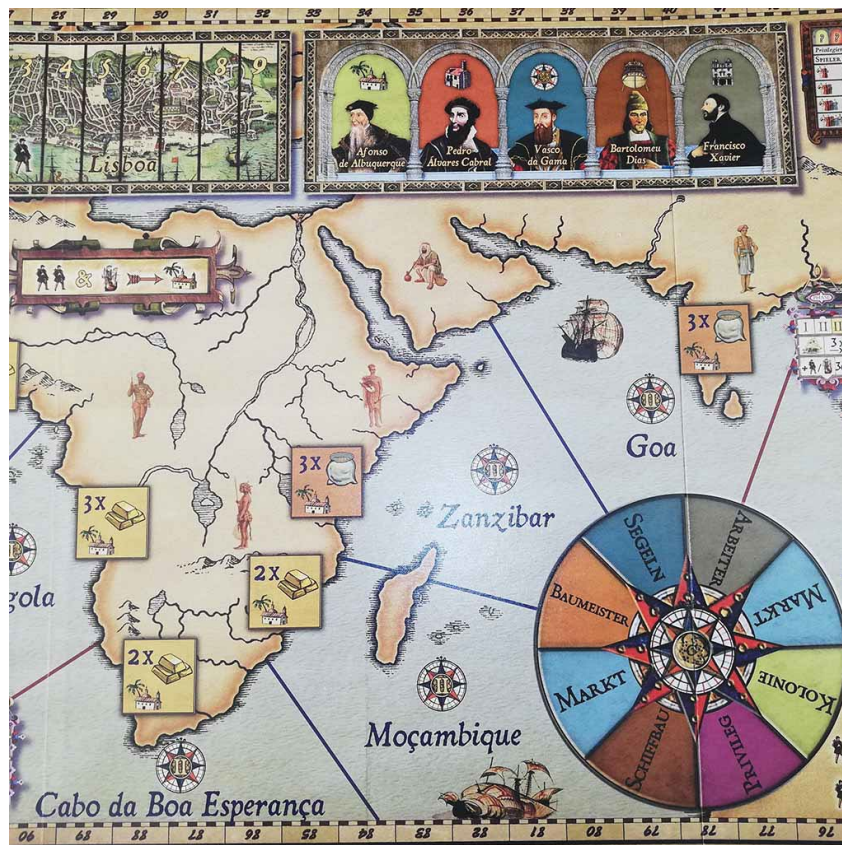


Abbildung 2: Spielplan von *Navegador* (P. Knäble).

Auch andere Spiele blenden den Aspekt der Sklaverei weitgehend aus. Bei *Navegador* (2011) werden portugiesische Handelshäuser zu Beginn der Frühen Neuzeit gespielt. Der Spielplan zeigt das portugiesische Kolonialreich im 16. Jh.; Zucker aus Brasilien, Gold von der Westküste Afrikas und Gewürze aus Ostasien als begehrte Handelswaren können durch Koloniegründungen gewaltfrei erschlossen und gehandelt werden.

Bei *Maracaibo* (2018) spielt man laut Text auf der Boxrückseite „Seefahrer und Glücksritter“ in der Karibik des 17. Jhs. Alexander Pfister hatte 2015 mit dem preisgekrönten Spiel *Mombasa* bereits eine Debatte ausgelöst, in der Autor und Verlag zu Recht ein unreflektierter Umgang mit der Kolonialgeschichte im 19. Jh. vorgeworfen wurde. Das Cover erinnerte mit der Abbildung von glücklichen, schwarzen Arbeiter:innen im Hintergrund und der weißen Hand mit Schreibfeder am Tisch, auf dem ein Tropenhelm liegt, stark an romantisierende Kolonialidyllen des 19. und 20. Jhs.



Abbildung 3: Cover von Maracaibo.

Bei *Maracaibo* wurde für das Cover nun der gegenteilige Weg gewählt und auf Darstellungen von Nicht-Europäern verzichtet. Auch alle auf den Karten für Professionen/Berufe abgebildeten Personen wirken wie weiße Europäer:innen. Inwiefern das der Bevölkerungsstruktur der Karibik im 17. Jh. entspricht, ist sicher fragwürdig. Lediglich die Karte „Einheimische“ sticht optisch hervor, denn die abgebildete Person ist als einzige nur leicht bekleidet und hat keine Berufsbezeichnung.



Abbildung 4: Spielkarten aus dem Spiel Maracaibo. Neben den weißen Europäer:innen sticht die Karte „Einheimische“ heraus (P. Knäble).

Wie auf dem Cover abgebildet spielt Erkundung eine große Rolle im Spiel, wobei die Spielmechanik gut gelungen ist. Am unteren Rand des Spielfelds zieht man seine Entdecker durch den Norden Südamerikas, sammelt Geld und Prestige und muss zwischendurch auch mal ein wenig kämpfen. Nur gegen wen und warum gekämpft wird, bleibt dabei ziemlich unklar.

Die genannten Spiele vermitteln durchaus wichtige Aspekte auch des akademischen Bildes der Frühen Neuzeit. Bei *Navegador* gibt es zudem ein Beiheft mit kurzen Biografien von historischen Akteuren der Zeit.

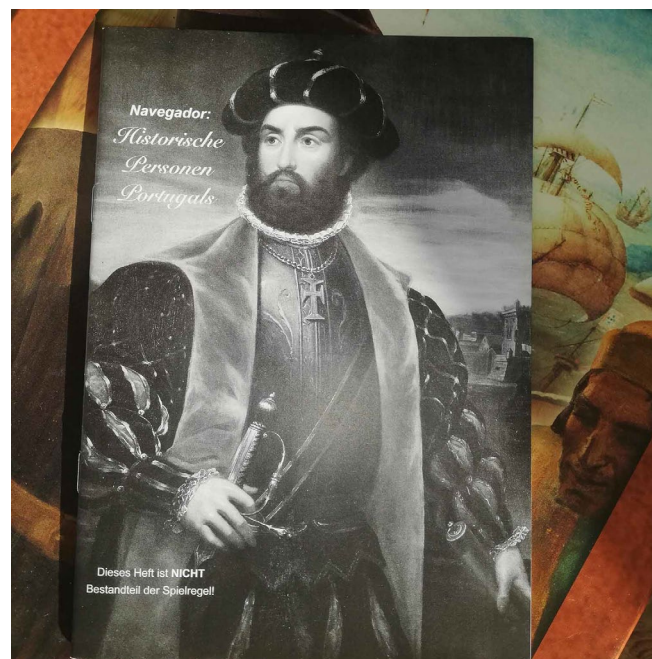


Abbildung 5: Das Begleitheft von *Navegador* (P. Knäble).

Die Spielpläne zeigen wichtige Schiffsrouten und Städte Südasiens bzw. der Karibik, die Spiele machen auf wichtige, global gehandelte Waren und die Bedeutung von Handelsgesellschaften aufmerksam. Auch die Funktionsweise einer Ständegesellschaft oder die enge Verzahnung von Mission und Eroberung werden angedeutet. Andere wesentliche Elemente der europäischen Expansion, wie Gewalt und Sklaverei, bleiben dagegen weitgehend außen vor.

### Wie spielt man Kolonialismus?

Die Frage ist: Warum spielen wir eigentlich so gerne (fiktive) europäische Entdecker:innen, Gouverneure oder Handelskompagnien in der Frühen Neuzeit? Warum folgen wir damit implizit noch im 21. Jh., wie Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling für die Computerspiele zur Frühen Neuzeit herausgearbeitet haben, „Geschichtsteleologien, die aus dem 19. Jh. entstammen, seien es nun der unaufhaltsame Fortschritt von Technik und Wissenschaft, die Naturnotwendigkeit der europäischen Expansion und der Kolonisierung der nicht-europäischen Welt...“<sup>8</sup>?

Der französische Spieleautor (und promovierte Historiker) Brudo Faidutti, mit dem Spiel *Ohne Furcht und Adel* (2000) in Deutschland um die Jahrtausendwende bekannt geworden, hatte die Problematik schon vor ein paar Jahren mit seinem Essay „Décoloniser Catan“ angesprochen. Ausgangspunkt war die Frage, was mit der indigenen Bevölkerung der Insel geschieht, als die Siedler (die frz. Übersetzung lautet *Les Colons de Catane*, der französische Begriff *colon* beinhaltet sowohl die Bedeutung Siedler als auch Kolonist) auf Catan landen.<sup>9</sup>

Mittlerweile deutet sich aber eine Veränderung auf zumindest zwei Ebenen an: Einerseits die Gewalt und die Ausbeutung im Spiel nicht zu verharmlosen, sondern beim Namen zu nennen, andererseits die Perspektive zu wechseln und die Menschen zu spielen, die sich gegen die Kolonisierung wehren.

Ein gutes Beispiel für die erste Variante ist *Colony* (2011), ein für die Didaktik konzipiertes Spiel, bei dem die Spielenden eine europäische Kolonialmacht vom 16. bis zum 20. Jh. übernehmen. Im Spiel werden von den Spieler:innen bewusst moralische Entscheidungen gefordert, etwa indigene Aufstände brutal niederzuschlagen oder pockenverseuchte Decken an Indigene zu verteilen, was die Siegchancen erhöht, aber von den Spielenden dennoch häufig abgelehnt wird.<sup>10</sup> Durch die lange Dauer und die komplexen Regeln ist der Einsatz im regulären Schulunterricht allerdings nicht so einfach möglich, wie das

---

<sup>8</sup> Kerschbaumer 2014, S. 16.

<sup>9</sup> Vgl. Faidutti 2017.

<sup>10</sup> Vgl. Bernsen 2020, S. 253 f.

Entwicklerteam gedacht hat. Auch das Spiel *Archipelago* (2012) bietet im Spielmechanismus viele Bereiche, die die Grausamkeit der Kolonialherrschaft aufzeigen.<sup>11</sup>

Die zweite Möglichkeit besteht im Perspektivwechsel: Vielleicht muss das Ziel nicht immer sein, europäischen Vizekönigen und Handelskompanien zu mehr Macht, Ruhm und Geld zu verhelfen, indem Ressourcen- (und Menschausbeutung) optimiert werden, um zu gewinnen. Sondern Es könnte ja durchaus auch Spielspaß bringen, die europäische Expansion abzuwehren und Momente von Widerständigkeit aufzuzeigen, was auch in einem kooperativen Modus gut denkbar ist. Erste Ansätze dazu liefern die Erweiterung von *Santa Maria*, bei der neben den Kolonialmächten auch eine Maya-Stadt gespielt werden kann, und das Spiel *Spirit Island* (2017).



Abbildung 6: *Spirit Island* mitsamt Erweiterungen (M. Bassermann).

<sup>11</sup> Vgl. Bühl-Gramer 2021, S. 375.

Gespielt werden hier Geister, die um 1700 die fiktive Ethnie der „Dahan“ vor europäischen Kolonialmächten um 1700 schützen. Positiv fällt auf, dass nicht nur die üblichen Verdächtigen England, Frankreich oder Spanien als Kolonialmächte auftreten, sondern auch Brandenburg-Preußen und Schweden (in der aktuellen Erweiterung *Zerklüftete Erde* u. a. auch die Habsburgermonarchie), deren kolonialen Projekte in der Geschichtskultur häufig weniger präsent sind. In der Anleitung erklärt der Autor, R. Eric Reuss, wie die Idee zum Spiel durch andere Spiele zu dem Setting aufkam, weil er sich die Frage stellte, wie wohl die Indigenen auf die Europäer reagiert hätten:

„Aber der Gedanke ließ mich nicht los, denn so viele Eurogames behandeln Themen aus dieser Zeit: Mal kolonisieren wir ausdrücklich, mal ‚treiben wir Handel‘. Ein Spiel aus der entgegengesetzten Perspektive, die Spieler als Subjekte des Kolonialismus, die sich dagegen wehren, schien eine spannende Idee zu sein und würde vielleicht auch ein bisschen den Eurozentrismus vieler Spiele deutlich machen.“<sup>12</sup>.

Inwiefern nun aber durch die Geister als Akteure des Widerstands die Passivität und die Schicksalsergebenheit der indigenen Bevölkerung verstärkt werden, ist eine andere, aber ebenso wichtige Debatte.<sup>13</sup>

Ob es demnächst auch mehr Spiele mit menschlichen Akteur:innen geben wird, die einer gewaltsamen europäischen Expansion trotzen können, wird sich zeigen (einzelne Spiele gibt es bereits, etwa *Navajo Wars* (2013)). Aus der Spiele-Branche gibt es mittlerweile Initiativen wie den Zenobia Award, die diese blinden Flecken erkannt haben und kritische Themen sowie diverse Entwicklerteams fördern möchten. Zumindest haben die Diskussionen um die koloniale Vergangenheit und das koloniale Erbe nun auch die Brettspielwelt erreicht und führen zu veränderten Sichtweisen auf die europäische Expansion – und das ist gut so. Denn auch beim Karten-Ausspielen, Würfeln, Spielfiguren-Ziehen und Gold-in-Form-von-Holzklötzchen Horten eignen wir uns Geschichtsbilder an. Besonders, wenn die Spiele von der Mechanik her einfach gut sind und Spaß machen.

---

<sup>12</sup> Spirit Island, Spielanleitung, S. 29.

<sup>13</sup> Vgl. Bassermann 2021.



### Literaturverzeichnis

Bassermann 2021: Markus Bassermann, *Antikolonialer Widerstand und stumme Indigene: Vorstellung und Diskussion von Spirit Island*, Boardgame Historian 2021, URL: [bghistorian.hypotheses.org/1590](http://bghistorian.hypotheses.org/1590) [Zugriff am 16.10.2021]; in diesem Band S. 51–71.

Bernsen / Meyer 2020: Daniel Bernsen / Till Meyer, *Gesellschaftsspiele*, in: Felix Hinz / Andreas Körber (Hrsg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, Göttingen 2020, S. 238–260.

Boch / Falke 2020: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: *Mittelalter Digital 1* (2020), S. 95–117.

Borit [u. a.] 2018: C. Borit / M. Borit / P. Olsen P., *Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games. Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago*”, in: *Open Library of Humanities 4* (2018). DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.211>.

Bühl-Gramer 2021: Charlotte Bühl-Gramer, *Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur*, in: Christoph Kühberger (Hrsg.), *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*, Bielefeld 2021 (=Public History – Angewandte Geschichte 6), S. 359–386.

Faidutti 2017: Bruno Faidutti, *Décoloniser Catan*, 2017. URL: <https://faidutti.com/blog/blog/2017/06/02/postcolonial-catan/> [Zugriff am 09.09.2021].

H. 2021: Nicole H., *Colonialism in and of Board Games. Part One*, in: *The Daily Worker Placement*, 15.02.2021. URL: <https://dailyworkerplacement.com/2021/02/15/colonialism-in-and-of-board-games-part-one/> [Zugriff am 09.09.2021].

Kerschbaumer / Winnerling 2014: Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling, *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen*, in: Dies. (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014 (=Histoire 50), S. 11–24.

Mittermeier 2020: Michael Mittermeier, *Ich glaube, ich hatte es schon. Die Corona-Chroniken*, Köln 2020.

**Ludografie**

*Archipelago*: Christophe Boelinger, *Archipelago* (Ludically 2012).

*Azul*: Michael Kiesling, *Azul* (Next Move Games 2017).

*Colony*: Nicole Stiel /Till Meyer, *Colony* (Spieltrieb 2011).

*Die Siedler von Catan*: Klaus Teuber, *Die Siedler von Catan* (Kosmos 1995).

*Entdecker*: Klaus Teuber, *Entdecker* (Goldsieber Spiele 1996).

*Luther*: Erika Schlegel / Martin Schlegel, *Luther* (Kosmos 2016).

*Maracaibo*: Alexander Pfister, *Maracaibo* (Game's Up 2019).

*Mombasa*: Alexander Pfister, *Mombasa* (Eggertspiele 2015).

*Navajo Wars*: Joel Toppen, *Navajo Wars* (GTM Games 2013).

*Navegador*: Mac Gerdts, *Navegador* (PD Verlag 2010).

*Ohne Furcht und Adel*: Bruno Faidutti, *Ohne Furcht und Adel* (Hans im Glück 2000).

*Puerto Rico*: Andreas Seyfarth, *Puerto Rico* (Ravensburger 2002).

*Santa Maria*: Eilif Svensson, *Santa Maria* (Aporta Games 2017).

*Spirit Island*: R. Eric Reuss, *Spirit Island* (Fabled Nexus 2017).

*Spirit Island. Zerklüftete Erde*: R. Eric Reuss, *Spirit Island. Zerklüftete Erde* (Pegasus Spiele 2020).

## **Antikolonialer Widerstand und stumme Indigene: Vorstellung und Diskussion von *Spirit Island***

*Markus Bassermann*

### **Bruch mit Gewohntem**

Wer *Spirit Islands* Spielplan ohne Vorkenntnisse studiert, wird vertraute Elemente erkennen: Die unberührte Natur der Insel und die Dörfer-und-Stadt-Miniaturen erinnern auf den ersten Blick an Eurogame-Klassiker wie (*Die Siedler von*) *Catan*, *Puerto Rico* oder unzählige mehr. Doch in *Spirit Island* (2017) stellen bis zu vier (sechs†) Spielende vertraute Prinzipien kooperativ auf den Kopf: Statt die Insel möglichst effektiv zu besiedeln oder auszunutzen, müssen sie als deren Schutzgeister eben jenes mittels Furcht und Zerstörung verhindern, da die Landnahme der Fremden die *Spirit Island* zu zerstören droht.

Damit legt Designer R. Eric Reuss seinen Finger durchaus bewusst in eine Wunde des Mediums: Denn während die Mehrheit der in ein koloniales Setting eingebetteten Spiele die mit der Kolonialisierung verbundenen „Schattenseiten“ – sprich: deren Verbrechen – gerne vermeidet, rückt *Spirit Island* die dem Thema inhärente Gewalt in das Zentrum und stellt die Frage: „Was geschieht, wenn (wenigstens halb-)historische Kolonisten [...] auf völlig unerwartete Gegenwehr stoßen?“<sup>1</sup>

*Anmerkung: Dem folgenden Text liegen das Basisspiel sowie beide Erweiterungen zugrunde. Alle gemachten Aussagen treffen auch auf das Kernspiel ohne Ergänzungen zu. Sofern auf Elemente Bezug genommen wird, die nicht im Basisspiel enthalten sind, ist dies entsprechend markiert: Ast & Tatze ♦ (2017), Zerklüftete Erde † (2020). Die letztgenannte Erweiterung wurde von Pegasus Spiele freundlicherweise als Rezensionsexemplar zur Verfügung gestellt.*

---

<sup>1</sup> Spielanleitung *Spirit Island*, S. 29. So auch bei Reuss 2017 i.O.



Abbildung 1: *Spirit Island (fast) komplett: Hauptspiel, Erweiterungen und Komponenten (M. Bassermann).*

## Spielmechanische und thematische Struktur

### Göttlichkeit als Spielerfahrung: die Inselgeister

Spieler:innen übernehmen in *Spirit Island* die Rolle der Hüter und Elementare, die diese Insel seit Urzeiten beseelen. So divers und unterschiedlich sie sein mögen, sind sie doch alle Personifizierungen bekannter Phänomene: Von Naturgewalten wie *Pfeilschneller Blitzschlag* oder *Hoch aufragender Vulkan†*, über die Repräsentation der Tierwelt durch *Reißzähne im Dickicht♦* bis hin zu abstrakten Konzepten wie *Tagessplitter teilen den Himmel†*, der verkörpert die Zeit. Das ansprechende an dieser Darstellungsweise: So mystisch und fremd diese spiritistische Welt den Spieler:innen zunächst vorkommen mag, so vertraut sind doch letztlich alle der gewählten Konzepte. Ohne sich in eine komplexe Hintergrundgeschichte einlesen zu müssen, erscheinen die Hüter unmittelbar greifbar und triftig. Geeint sind alle der 8 (+2♦, +10†) spielbaren Schutzgeister letztlich in ihrem Ziel, die von der Küste aus ins Landesinnere vordringenden Invasoren aufzuhalten. *Spirit Island* ist verloren, wenn die Insel durch die

Aktionen der neuen Ankömmlinge zu sehr verödet oder die Geister schlicht zu lange brauchen, um die Neuankömmlinge zu vertreiben.

Um dies zu verhindern, müssen die Hüter der Insel mittels ihrer jeweiligen Fähigkeiten (zu diesen später mehr) genug Terror und Gewalt anrichten, um die Ansiedlung der Invasoren im Keim zu ersticken. Das ist wortwörtlich zu verstehen: Neben der Auslöschung aller Eindringlinge ist die zentrale Sieg-Bedingung die Abarbeitung des Stapels aus *Furchtkarten*. Dieser besteht aus neun zufällig gewählten Karten, deren oberste mit genug akkumulierter Angst aktiviert wird und dabei einen nützlichen Effekt auslöst. So fungiert der *Furchtstapel* gleichzeitig als Siegbedingung und setzt kleinere Etappenziele. Mechanisch und thematisch gut gelungen ist darüber hinaus, wie beide Wege zum Ziel ineinandergreifen und sich wechselseitig ergänzen: So erzeugt die Vernichtung von Dörfern und Städten auch gleichzeitig Angst, während umgekehrt nach jeweils drei *Furchtkarten* die Bedingungen für einen Zerstörungssieg erleichtert werden: Müssen zu Beginn ausnahmslos alle Invasoren verschwinden, reicht es auf der höchsten *Furchtstufe* nur noch ihre Städte zu beseitigen. Es liegt daher an den Spieler:innen, die bestmögliche Mischung für das jeweilige Spiel zu finden.

Nun mag es thematisch sehr einleuchten sein, wie Blitz-Elementare und Alptraum-Geister diese Ziele erreichen, *Spirit Island* steht jedoch vor der Herausforderung diese Erfahrung auch spielbar zu machen. Tatsächlich ähneln sich alle Schutzgeister in ihrem spielmechanischen Aufbau zunächst sehr stark, so unterschiedlich ihre Optik und Hintergrundgeschichte auch sein mag. Herzstück jedes Geistes ist das zugehörige Tablett, dem alle relevanten Informationen und möglichen Aktionen zu entnehmen sind: Wie viel Energie jede Runde eingenommen wird, wie viele Fähigkeitskarten maximal aktiviert werden dürfen, aber auch etwaige Sonderaktionen. Sind die zur Wahl stehenden Möglichkeiten zu Spielbeginn noch sehr überschaubar – zu begrenzt der eigene Einflussbereich, zu gering das Energieeinkommen, zu wenig spielbare Karten – nehmen diese im Spielverlauf bald zu. Denn zu Beginn jeder Runde „wachsen“ die Inselhüter, wodurch sie unter anderem neue Fähigkeiten erlernen oder – sehr wichtig – ihre Präsenz ausdehnen. Indem sie die zugehörigen Tokens vom Tableau auf den Spielplan transferieren, dehnen sie nicht nur die Reichweite ihrer Aktionen aus. Zugleich erweitern sie auch ihre Zugmöglichkeiten, da die auf dem Geistertablett freigelegten Felder fortan zum Beispiel Einkommen oder das Limit spielbarer Fähigkeiten erhöhen.

Natürlich wäre all dies witzlos, wenn es nicht die wesentliche Interaktionsmöglichkeit der Geister, ihre Fähigkeiten, befördern würde. Auf deren Vielfalt im Detail einzugehen – allein das Basisspiel kommt mit 90 Karten daher – würde den Rahmen dieser Rezension sprengen. Auf die eine oder andere Weise kombinieren sie alle verschiedene Wege, auf die sich Spielplan und Miniaturen manipulieren lassen: Das kann von der bloßen Verschiebung von Invasoren, über die Beschwörung von rasenden Raubtieren oder furchterzeugenden Alpträumen bis hin zur apokalyptischen Zerstörung ganzer Landstriche reichen.

Wie bereits erwähnt, wächst die Zahl dieser in einem Zug spielbaren Fähigkeiten mit Fortschritt der Partie, sodass damit wie selbstverständlich das Potenzial der verknüpfbaren Effekte ansteigt. Dies erlaubt den Spielenden bald beeindruckend kaskadierende Kombinationen: Kann zu Beginn nur ein einzelnes Feld mit Wildwuchs geschützt oder durch Blitze geschädigt werden, schiebt man später mit der ersten Aktion ganze Metropolen zusammen, um sie mit der nächsten durch Krankheiten zu schwächen und ihnen mittels eines Vulkanausbruchs schließlich den Rest zu geben. Da alle Spieler:innen zudem auch noch frei untereinander abstimmen können, in welcher Reihenfolge ihre Fähigkeiten ausgeführt werden, lassen sich die Stärken der Hüter noch effektiver und eindrucksvoller kombinieren.

Der Spielverlauf ist dadurch von einer angenehmen Zunahme an Komplexität geprägt und eskaliert zugleich thematisch sehr passend: Während sich zu Beginn alle der „erwachenden“ Geister überwiegend auf sich selbst konzentrieren müssen, kommt gegen Ende des Spiels ihre gesamte Macht konzertiert zum Tragen. Dann treibt *Bote der Alpträume* ganze Siedlungen mittels Nachtmahren in Richtung der Küste und Berge, wo sie von *Hunger des Ozeans* ertränkt und von *Hoch aufragender Vulkan†* mit Lava und Asche überzogen werden. Gegen Ende einer Partie belohnt *Spirit Island* seine Spieler:innen geradezu mit solchen Erfahrungen von Allmacht.

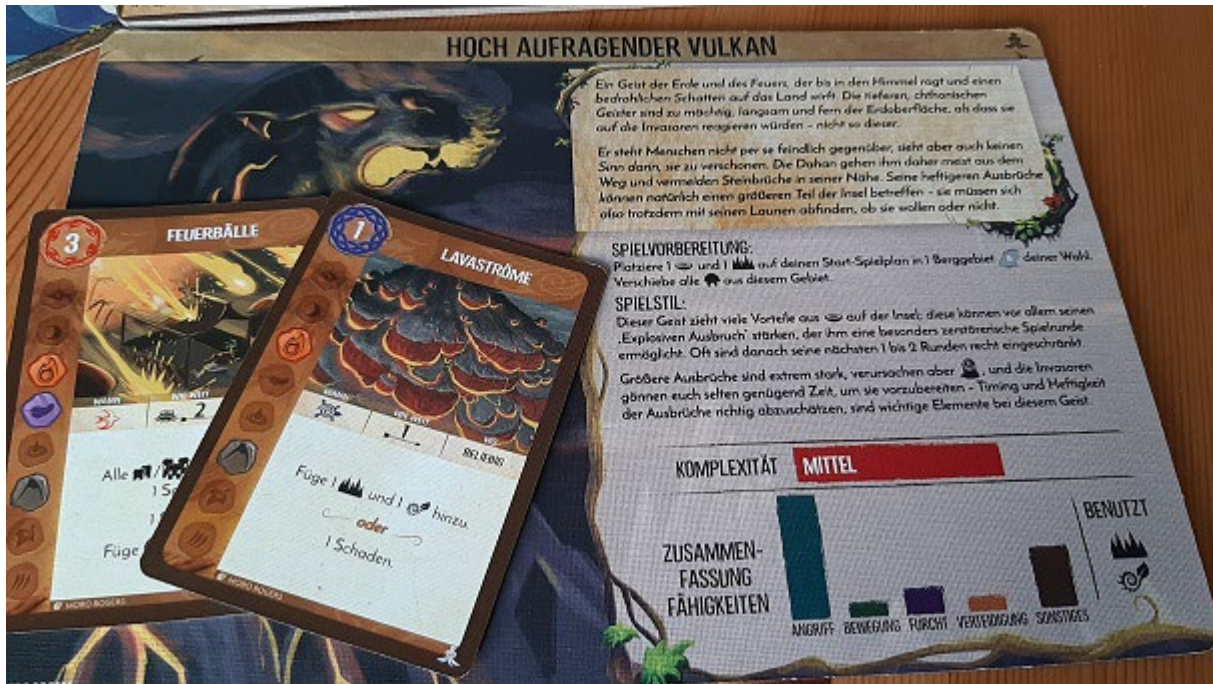


Abbildung 2: Narrativer und spielmechanischer Angelpunkt: Vorder-... (M. Bassermann)



Abbildung 3: ...und Rückseite zweier Geistertableaus (M. Bassermann).

Das genannte Beispiel hebt zugleich hervor, wie sich die Geister trotz desselben spielmechanischen Gerüsts ihrer Thematik entsprechend ausdifferenzieren. Maßgeblicher hierfür sind die für jeden Elementar einzigartige Kombination aus aktiven und passiven Spezialfähigkeiten sowie das ursprünglich vorgegebene Deck aus Fähigkeitskarten. Will man die volle Stärke des Hüters ausschöpfen, ist es meistens sinnvoll, der dadurch vorgegebenen Tendenz zu folgen. Dadurch bleibt die thematische Trennschärfe auch in späteren Spielphasen

(meistens) erhalten, obwohl nach und nach weitere Fähigkeiten im Drafting-Stil (von vier Karten wird eine behalten) aus einem gemeinsamen Pool gezogen werden.

Doch so vielfältig und divers diese Optionen auch sein mögen, jeder Zug stellt die Spieler:innen letztlich vor die zentrale Überlegung, wie optimal und längerfristig auf die Spielziele zugearbeitet werden kann. Wie das eingangs erwähnte *Puerto Rico* wird auch *Spirit Island* dadurch mechanisch zu einer Art *engine builder*, bloß dass die Spielenden sich nicht um Rohstoffe oder Siegpunkte bemühen, sondern darum, ihre Geister in Furcht- & Gewalt-Maschinen zu verwandeln – und dies schneller und besser, als die Invasoren sich ihrerseits ausbreiten.

### **Unbarmherzig automatisiert: die Invasoren**

Natürlich ist die Vielfalt der Aktionsmöglichkeiten nur der halbe Reiz. Ebenso entscheidend ist die Frage, ob der automatisch gesteuerte Widersacher eine interessante Spieldynamik erzeugt. Dafür ist in *Spirit Island* der sogenannte Invasoren-Stapel zuständig, dessen Karten vorgeben, auf welchen Spielfeldern die Eindringlinge ihre Aktionen ausführen. Eine simple, aber so schlanke wie gnadenlose Mechanik: Jede Runde wird zuerst gewütet, wodurch die Insel veröden kann. Danach werden dort, wo sich bereits Invasoren befinden, neue Dörfer oder Städte gebaut. Und schließlich dringen von besagten Siedlungen und den Küsten neue Kundschafter in noch unberührte Gebiete vor. Danach wandern die aufgedeckten Karten wie auf einem Fließband voran: Wo zuvor erkundet wurde, wird in der anschließenden Runde gebaut, wo dies zuvor geschehen ist, wird dann gewütet. Nur die nächste Erkundung bleibt ein unbekannter Faktor.

Dank dieser Mechanik können die Spielenden stets antizipieren, welche Gebiete in den kommenden Zügen besonders gefährdet sind und ihre Schritte im Voraus planen. Natürlich gibt es immer zu viele Brandherde, sodass schwierige Abwägungen an der Tagesordnung sind: Einerseits könnte eine ganze Stadt zerstört und somit Furcht erzeugt werden – andererseits ist diese Stadt keine unmittelbare Bedrohung. Denn die viel größere Gefahr ginge diese Runde von den vermeintlich harmlosen Kundschaftern in den Dschungeln aus, die nun neue Dörfer bauen würden, welche wiederum im kommenden Zug wüten und dabei Ödnis erzeugen werden. Andererseits würde die Vernichtung der Stadt die Invasoren aus dem Binnenland drängen und dadurch die zukünftige Ausbreitung kontrollierbarer machen. Welches Risiko lohnt sich, welches ist berechenbarer?



Wie man es von anderen kooperativen Spielen, wie etwa dem Urgestein *Pandemie* (2008) kennt, erinnert *Spirit Island* damit oftmals an ein ebenso hoch-dynamisches wie unbarmherziges Puzzle. Anders als im Klassiker gibt es den „idealen“ Zug aufgrund der hohen Zahl an möglichen Konfigurationen jedoch viel seltener. Dies konzidiert auch die Anleitung und empfiehlt, seine Aktionen nicht zu überdenken, sondern auch mal nach Bauchgefühl zu spielen. Wer hingegen zu Analyse-Paralyse neigt, mag an *Spirit Island* weniger Freude haben.

Auch die Ereigniskarten♦† reduzieren die Berechenbarkeit des Spiels weiter und beleben es zugleich, wenn beispielsweise in den bereits dicht besiedelten Gegenden eine Seuche ausbricht oder ein plötzlicher Schub Einwanderer neue, ungeplante Dörfer erzeugt. Zudem kann *Spirit Island* durch eine Vielzahl optionaler Module zusätzlich angepasst und auf die Bedürfnisse der Spieler:innen zugeschnitten werden. Beispielsweise können die im Standardspiel noch „gesichtslosen“ Invasoren einer konkreten Nation entstammen, die jeweils bestimmte Aspekte der Besiedelung besonders aktiv vorantreibt: So erzeugt das auf Bergbau konzentrierte Schweden rascher Ödnis, während England aufgrund der Vertreibung religiöser Minderheiten schneller Dörfer entstehen lässt. Anders wirken sich dagegen die Szenarien-Module aus, die ganz neue Regeln einführen und Mechaniken grundlegend verändernd. Etwa dann, wenn in *Rettet das Herz der Insel* kein einziger Invasor mehr die Insel-Mitte erreichen darf, oder wenn *Zweite Welle*♦ mehrere Spiele in einer Art Mini-Kampagne verkettet. Selbst die Spielkarte, bestehend aus bis zu vier (sechs†) einzelnen Plänen, ist von dieser Modularität nicht ausgeschlossen: Wahlweise kann sie in jeder Partie anders zusammengelegt werden oder der auf der Rückseite gedruckte Karte bespielt werden, die topografischer Glaubwürdigkeit dem Vorzug über ein ausgewogenes Balancing gibt.

### **Ohnmächtig und ausgeliefert: die Dahan**

Bislang stand das Wechselspiel zwischen Invasoren und Hütern im Vordergrund, das den spielmechanischen wie auch den thematischen Kern von *Spirit Island* formt. Es sollte deutlich geworden sein, dass es *Spirit Island* soweit gut gelingt, diese in einer stimmigen Thematik zu vereinen. Doch bleibt, mit Blick auf das gewählte (anti)koloniale Setting, noch eine wesentliche Frage offen: Welche Rolle spielen im Zwist zwischen Invasoren und Hütern eigentlich die *Dahan*<sup>2</sup>, die ursprünglichen Einwohner der Insel? Offenkundig sind sie nicht die

---

<sup>2</sup> Aussprache zufolge von Reuss: „Both "a" sounds are an "ah" like in "father". (Or very close to that. Apparently English does this sound slightly differently than much of the world?) Light emphasis on the second syllable.“ Reuss 2017.

Protagonisten von *Spirit Island*. Genaugenommen tolerieren die Geister sie gerade einmal, wie aus der Vorgeschichte der Anleitung hervorgeht: Nachdem die ursprüngliche Besiedelung der *Spirit Island* durch die *Dahan* selbst Ödnis erzeugt hatte, wurden sie in der „Ersten Abrechnung“<sup>3</sup> besiegt und zu einem Arrangement gezwungen. Aufgrund dessen sehen die Ureinwohner die Elementare auch nicht als Gottheiten, sondern mehr als eine natürliche Erweiterung der Insel, die mal schaden, mal nützen.

Mit Ankunft der Invasoren ändert sich dieses Verhältnis maßgeblich. Zwar können die *Dahan* mit den Geistern kommunizieren, sind bei deren Tauziehen mit den Kolonisatoren aber letztlich ohnmächtige Gefangene, wie es auch die Spielmechaniken unterstreichen: In den allermeisten Fällen handeln die *Dahan* nicht von selbst, sondern müssen durch Fähigkeiten dazu bewegt werden. Auch zum aktiven Widerstand gegen die Invasoren gehen sie nur dann über, wenn die Spieler:innen sie dazu anleiten oder die Eindringlinge sie zuerst angreifen. Auch dies entspricht der Darstellung in der Vorgeschichte, nach der nicht alle *Dahan* die Neuankömmlinge als Schädlinge sehen, sondern manchmal auch als friedliebende Nachbarn, oder sogar von deren „Lebensstil, Werkzeugen und Glauben“<sup>4</sup> fasziniert sind.

Aus Sicht der Geister sind die *Dahan* daher nur insofern relevant, wie sie den jeweiligen Zielen nützen. Nur wenige, wie die Kriegsverkörperung *Stimme des Donners*, sind in ihren Fähigkeiten tatsächlich vom Erhalt der indigenen Stämme abhängig. Der Rest kann sie weitaus nüchterner betrachten und ihr Ableben als Kollateralschaden billigend in Kauf nehmen. Schließlich ist das Ziel, *Spirit Island* zu retten, nicht ihre menschlichen Bewohner zu schützen. In seltenen Fällen mag es sogar angebracht scheinen, die *Dahan* eigenhändig zu vernichten. Wenn beispielsweise die Kolonialmacht Schweden im nächsten Zug die Ureinwohner assimilieren und in neue Dörfer verwandeln würde, mag „proaktives Handeln“ das kleinere Übel sein – oder? Damit stellt sich aber auch die Frage, ob *Spirit Island* letztlich doch in ein Missverhältnis zwischen Setting und Spieldesign gerät und ob es damit sogar seinen antikolonialen Anspruch unterläuft.

---

<sup>3</sup> Spielanleitung *Spirit Island*, S. 24.

<sup>4</sup> Ebd.

## Historische Auseinandersetzung

### Triftiger Kolonialismus in einer fiktiven Welt

*Spirit Island* bietet aus naheliegenden Gründen eine fantastische Gelegenheit für eine Auseinandersetzung aus historischer und insbesondere postkolonialer Perspektive: Zum einen aufgrund seines explizierten Settings als antikoloniales Spiel, zum anderen wegen der skizzierten Alleinstellung innerhalb des Mediums als solches. Trotzdem will ich im folgenden *Spirit Island*, sein Design und seine Botschaften, nicht einfach unmittelbar mit aktuellen wissenschaftlichen Diskursen konfrontieren. Es erscheint mir vorerst sinnvoller, primär auf die von Designer R. Eric. Reuss offengelegten Überlegungen zurückgreifen, um die dem Spiel eigene Position zu fixieren.<sup>5</sup> Von dort aus will ich es im anti- oder post-kolonialen Kontext verorten und auf einzelne, interessante Aspekte, Bilder und Narrative eingehen, die das Spiel erzeugt.

Laut Reuss habe ihn bei einer Partie eines der „klassischen“ Spiele mit kolonialem Setting der Gedanke gepackt, was eigentlich mit den Einwohnern der Insel passiere. Diese Frage versuchte er mit dem Spiel zu beantworten, aus dem schließlich *Spirit Island* geworden ist. Interessanterweise ging er die Antwort damit durch die Wahl eines fantastischen Settings an, statt das Spiel unmittelbar in der Realgeschichte zu verankern. Keine schlechte Entscheidung, denn dank dessen kann *Spirit Island* zentrale Aspekte des Kolonialismus aufnehmen, ohne sich gleichzeitig einer akkuraten Darstellung tatsächlicher Geschichte verpflichten zu müssen. So speisen sich beispielsweise zwar alle der dargestellten Invasoren-Nationen aus bekannten Staaten des 18. Jhs., weichen in dezenten Details aber von unserer Geschichte ab. So konnte das Königreich England nie die Britischen Inseln erobern, während Schweden Skandinavien und das Baltikum dominierten. Dadurch verfügt jede Nation über eine eigene Hintergrundgeschichte, die ihre Motivation für die Besiedlung von *Spirit Island* erklären soll, etwa zur Aussiedlung aufmüpfiger Minderheiten, dem Anbau von *Cash Crops* oder der prestigeträchtigen Großwildjagd. Diese Motive sind offenkundig stilisiert und zum Teil anachronistisch: Während das Spiel um 1700, also zur Zeit des Dreieckshandels, verortet ist, gehören manche der Siedlungsinteressen eher in das 18. oder 19. Jh. Auch das Art-Design der Siedler ist von diesen Brüchen geprägt: So assoziiert man die Zivilisten nicht zuletzt durch ihre „Bonnet“-Hüte mit der amerikanischen Siedlungsbewegung aus dem 19. Jh, während die

---

<sup>5</sup> Sofern nicht anders angegeben bezieht sich der Text im Folgenden auf das Designer Diary Reuss 2017.

militärischen Einheiten und Kundschafter mit ihrem Morion stark an spanische Konquistadoren aus dem 16. und 17. Jh. angelehnt sind.<sup>6</sup>



Abbildung 4: Momentaufnahme einer 2-Spieler-Partie auf der topografischen Karte (M. Bassermann).

Diese „ahistorischen“ Brüche in der Darstellung sind jedoch absolut Abtrag an der Glaubhaftigkeit der dargestellten Kolonisatoren. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Ursache und Wirkung des Kolonialismus klar verkettet bleiben. Es erfolgt keine Aufspaltung in eine „neutrale“ Interesse und ein „böses“ Verbrechen: Die Verwirklichung der wirtschaftlichen Absichten der Invasoren sind ohne die Folgen ihres Handelns nicht möglich. Das Setting mag fiktiv sein, die gezeigten kolonialen Logiken sind es nicht. Im Unterschied zu vielen Spielen mit ähnlichem Thema steht hier jedoch nicht das Motiv, etwa der wirtschaftliche Gewinn oder die effiziente Besiedelung, im Vordergrund, sondern die gewaltträchtigen Konsequenzen dieses Interesses. Statt die der kolonialen Landnahme inhärente Zerstörung von Natur und Menschen mechanisch zu abstrahieren (oder sie gar unkommentiert zu lassen) wird sie als Leitmotiv

<sup>6</sup> Die Gestaltung der Kundschafter wirft einen sehr spannenden Aspekt bezüglich der Materialität des Spiels auf, den ich in diesem Artikel leider nur anreißen kann: Als einzige Siedler werden diese neben der Abbildung auf Karten auch durch Miniaturen mit Helm und Fähnchen abgebildet. Dadurch wirkt der militärische Aspekt des Kolonialismus viel prominenter, obwohl – wie im Folgenden noch ausgeführt – der Fokus des Spiels überhaupt nicht auf diesem Aspekt liegt. Tatsächlich nimmt er auf den Karten auch wenig Raum ein, von den dutzenden in *Zerklüftete Erde* beigefügten Fähigkeiten ist dort sogar nur einziges Mal eine militärische Auseinandersetzung abgebildet (Danke an Reuss für den Hinweis!). Dass durch die Miniaturen trotzdem der Eindruck einer anderen Gewichtung entsteht, eröffnet die Frage, ob deren Gestaltung die ursprüngliche Design-Intention thematisch unterläuft. Womöglich wäre eine „zivilere“ Darstellung der Kundschafter, etwa durch Anlehnung an nord-amerikanische Trapper, die passendere Wahl gewesen.

fokussiert. Damit wird ein ehrlicheres, wenn nicht sogar triftigeres Narrativ des Kolonialismus entwickelt als in anderen, explizit historischen Brettspielen. Oder genauer: einer bestimmten Form des Kolonialismus, der aggressiven Landnahme und Besiedelung. Dieses Bild erzeugt *Spirit Island* glaubhaft, ungeachtet dessen, ob optische Details in den gegebenen Zeitrahmen passen.

Wie Reuss selbst konzediert, bildet *Spirit Island* weder die aktive Eroberung noch Handel und Protektionismus ab. Angriffe der Siedler auf die *Dahan* ist im Spiel primär als Begleiterscheinung wirtschaftlicher Ausbeutung zu verstehen. Auch hierin ist die dargestellte Logik historisch triftig: Insbesondere in der Kolonialisierung Afrikas im 19. Jh. sahen die Kolonialmächte die lokale Bevölkerung vor allem als Störfaktor, da ihre Anwesenheit entweder die Bodennutzung verhinderte oder sie sich weigerten, zu billigsten Löhnen auf den Feldern zu arbeiten. Die unmittelbare Gewalt der imperialen Nationen diente auch dazu, den aktiven und passiven Widerstand gegen die europäischen Logiken von Eigentum, Handel und Arbeit zu zerschlagen. Ehrlich, wenn auch ernüchternd, ist das Spiel schließlich in seiner Antwort auf diese Zerstörung: Nur Gegengewalt mystischer Art kann diese Landnahme noch verhindern. *Spirit Island* ist demnach als ein antikoloniales Spiel im engsten Sinne des Wortes zu verstehen: Es zieht seine thematische wie mechanische Identität – und die der Geister – vor allem aus dem Widerstand gegen die kolonialen Eindringlinge. Aufgrund dieses Fokus treten nicht nur das Überleben der Ureinwohner, sondern auch ihre Darstellung in den Hintergrund.

### **Indigene Bevölkerung als bewusste Leerstelle**

Aber ist ein antikoloniales Spiel, in denen die Kolonialiserten keine Stimme haben, nicht ein Widerspruch? Reuss selbst wälzt diese Frage in seinen Entwicklungstagebüchern: Er argumentiert, dass ohne *Dahan* die *Spirits* zu Chiffren für Indigenen werden, die damit als nicht-menschliche *Others* gezeichnet wären. Umgekehrt würde die Reduktion auf *Dahan* – sofern der von Reuss intendierte magische Aspekt beibehalten bliebe – diese durch übernatürliche Fähigkeiten entmenschlichen und den gezeigten Kolonialismus seiner wiedererkennbaren Elemente berauben. Ausgehend davon sehe ich den Entschluss die *Dahan* nicht zu den Protagonisten zu machen, als eine nachvollziehbare Entscheidung. Sie bleiben zwischen übermächtigen Gewalten gefangen, statt einseitig zu Widerstandskämpfern oder „edlen Wilden“ stilisiert zu werden. Dies mag auch ein Eingeständnis an die realgeschichtliche Kolonialisierung durch militärisch und wirtschaftlich überlegene Mächte sein. Wie hätte diese verhindert werden können, ohne die Intervention übermenschlicher und mythischer Kräfte?

Eine offene Frage, die unmittelbar in die Realgeschichte zu führen scheint: Auch der Maji-Maji-Aufstand gegen die deutsche Kolonialverwaltung oder die Ghost Dances der indigenen Bevölkerung Nord-Amerikas luden ihren Widerstand mythisch auf. Doch die Parallele ist dünner, als es scheint, denn der wesentliche Unterschied zu *Spirit Island* besteht nun nicht darin, dass dort die Magie „echt“ ist und in den Beispielen fiktiv. Wichtiger ist viel mehr, dass im Spiel die spirituelle Macht schon lange vor der Ankunft der Invasoren existiert und auf diese fast unverändert reagiert. In beiden realgeschichtlichen Aufständen entstanden dagegen die spirituellen Konzepte unter Einwirkung der bereits fest etablierten Kolonialmacht, indem bestehende Praktiken mit neuen Bestimmungen aufgeladen und zum Teil synkretisch erweitert wurden. Dadurch konnten sie als soziales Band unterschiedlichste Gruppen verknüpfen und deren antikolonialen Widerstand einen. Die *Dahan* müssen dagegen kein vergleichbares, einigendes Medium (er)finden, da es in Form der Geister schon vorher existiert.

Doch trotz der Bedeutung der Geister für die Fortexistenz der *Dahan* bildet *Spirit Island* aufgrund der (nachvollziehbaren) mechanischen und narrativen Betonung von Geistern und Invasoren die Wechselwirkung zwischen indigener Bevölkerung und Eindringlingen nur bedingt ab. Insbesondere die Rolle der Invasoren-Religion kommt kaum zum Tragen und bleibt implizit. Einige wenige Effekte können *Dahan* „konvertieren“, also in Siedler umwandeln, während sich die „Bekanntheit“ christlich-geprägter Menschen mit greif- und beweisbaren übernatürlichen Geistern in der abstrakten Furcht-Mechanik auflöst. Angesichts der zum Teil sehr widersprüchlichen Rolle von Religion und Missionaren im Zuge des Kolonialismus - von aktiver Beförderung bis zu Widerstand aus christlichen Motiven -, erscheint dies dann doch als eine Leerstelle, für die spielmechanisch vielleicht kein Platz mehr gefunden worden war. Auch jenseits solch religiöser Aspekte bleibt die Interaktion auf einzelne Ereignisse und Fähigkeiten beschränkt, die durch ihre Effekte gewissermaßen narrative Fenster öffnen: Beispielsweise deutet der Ereigniseffekt *Rassismus* die ideologische Ebene des Kolonialismus an, die sich eben auch in Überlegenheitsvorstellungen der Siedler ausdrückte. Ins Spiel übersetzt ignorieren Invasoren beim nächsten „Wüten“ das Land und konzentrieren sich auf den Kampf gegen die *Dahan*. Im Gegensatz dazu erlaubt die Fähigkeit *Aufruf zur Verbrüderung* Kundschafter aufseiten der *Dahan* kämpfen zu lassen, was auf das (seltene) „Überlaufen“ von Siedlern anspielt. Eine etwaige Versklavung von *Dahan* wird, obwohl das Spiel zur realgeschichtlichen Hochzeit des Sklavenhandels spielt, dagegen nicht erwähnt. Tatsächlich wird, trotz der Einbettung im frühen 18. Jh., nur die Kolonialmacht Frankreich♦ als „typische“

Plantagenwirtschaft mit (verschleppten) Sklaven dargestellt. Ein zugehöriges Ereignis führt zu deren Aufstand, wobei es von der Entscheidung der Geister abhängt, ob die Rebellierenden sich im Anschluss auf die Seite der *Dahan* schlagen. Eine nachvollziehbare Darstellung<sup>7</sup>, die würdigt, dass auch die verschleppten Menschen den lokalen Begebenheiten und Kulturen erst einmal „fremd“ gegenüber stehen und ein Anschluss ohne Vermittlungswege nicht ohne Weiteres möglich ist. Wieso jedoch umgekehrt die *Dahan* von den französischen Siedlern nicht als potenzielle Sklaven gesehen werden, bleibt offen.



Abbildung 5: Narrative Fenster: Fähigkeiten und Ereignisse, die Dahan und Invasoren interagieren lassen (M. Bassermann).

Insgesamt bleiben die genannten Beispiele zwar Einzelfälle in der Masse der Fähigkeiten und Ereignisse sind, unterstreichen aber, dass es sich weder bei *Dahan* noch Siedlern um eine homogene Gruppe handelt. Zweifelsfrei werden durch diese Beispiele

<sup>7</sup> Reuss erklärt diese Entscheidung damit, dass ohne eine vorher geschlagene Brücke der gemeinsamen Hilfe zwischen Sklaven und Dahan erstere keinen Grund hätten, sich auf Seite der Indigenen zu schlagen: „When Dahan assistance proves critical to a local uprising, it creates enough of a bridge of trust for the two to work together: the former slaves are helped by the Dahan to survive in the wilds — becoming more culturally Dahan in the process — and lend aid to the Dahan. Without that trust, the former slaves strike off on their own, and the hostile environment keeps them too small in number and preoccupied with survival to play a further part in the conflict.“ (Reuss 2017). Interessanterweise ist dies das einzige Ereignis, das zyklisch und in regelmäßigen Abständen auftritt. Der Widerstand gegen die Sklaverei, von kleineren Unruhen bis zur offenen Rebellion, ist in Spirit Island demnach keine einmalige Sache, sondern ihre permanente Begleiterscheinung. Eine wichtige Erinnerung daran, dass versklavte Menschen ihr Schicksal keineswegs resigniert hinnahmen, sondern auch Verweigerung und Kampf stets als offene Fragen im Raum standen.

narrative Fenster geöffnet, die die Komplexität und Widersprüchlichkeit des gesamten Themas anerkennen und – so es denn spielmechanisch nicht möglich war – zumindest auf diese Art ansprechen. Obwohl der Handlungsspielraum *Dahan* somit passiv bleibt und ihnen eine eigene Stimme fehlt, sind sie nicht gesichtslos: Ihre Gesellschaft nimmt im Artwork<sup>8</sup> des Spiels viel Raum ein, der (sicherlich sehr bewusst) nicht wirklich im Verhältnis zu ihrer spielmechanischen Bedeutung steht. Wie Reuss betont, war der Leitgedanke des Designs, die *Dahan* in ihrer Menschlichkeit abzubilden, statt als stilisierte Karikaturen bestimmter Aspekte. Die Falle, eine nicht-westliche, indigene Kultur lückenlos „erzählen“ zu wollen – und gerade dadurch zu vereinfachen – wird dadurch vermieden. Stattdessen wird der Vorstellung und Interpretation der Spieler:innen Raum gegeben, sodass das Leben der *Dahan* letztlich doch aus den vielen Poren des Designs zu atmen scheint. In seinem Entwicklungstagebuch äußert Reuss, ausgehend von der so erzeugten „Menschlichkeit“, die Annahme, dass Spielende sich um das Leben der *Dahan* bemühen werden, ganz ohne dass es dazu einen „guten“, spielmechanischen Grund gäbe. Es scheint fast, als würde *Spirit Island* das von mir oben zynisch eingeleitete „oder?“ bewusst provozieren und genug Vertrauen in die Empathiefähigkeit seiner Spieler:innen haben, dass sie hierauf keine einfache Antwort finden werden. Etliche Reviews und Spieldarstellungen, in denen die Rettung und der Schutz der *Dahan* als das eigentliche Spielziel beschrieben werden (obwohl dies, wie gesagt, nicht der Fall ist) sind ein Indiz dafür, dass dies zu gelingen scheint. Dies ist gerade in Anbetracht der Diskussion um die gesellschaftliche Wirkung von Brettspielen eine spannende Beobachtung: Zum einen deutet sie auf die Wirkmacht (und damit Verantwortung) von Designer:innen hin, zum anderen aber auch auf den schwer fassbaren Interpretationsraum der Spieler:innen, der sich von der intendierten Wirkung des Regelwerks und Settings löst. Wie oft wird *Spirit Island* mittlerweile dem Schutz der *Dahan* als Hausregel gespielt? Und wurde diese Regel dann stets bewusst eingeführt oder wegen des besagten empathischen „Fehlschlusses“ schlicht angenommen?

Trotz all dessen bleibt am Ende eine legitime Kritik bestehen: So bedacht das Design der *Dahan* auch sein mag, es ist letztlich von einer westlichen, nicht-indigenen Perspektive geprägt. Sicherlich, sie sind ein Kunstprodukt und, wie Reuss betont, bewusst kein Amalgam verschiedener realer Kulturen. Trotzdem sind sie als Stellvertreter:innen kolonialisierter Völker erkenntlich und fungieren insofern als Repräsentant:innen der betroffenen Seite. So ist etwas

---

<sup>8</sup> Siehe Boardgamegeek für eine Liste aller beteiligten Künstler:innen.



schade, dass beispielsweise das Art-Design bezüglich der Darstellung der Personen recht eintönig und vor allem eindeutig bleibt: Die Kolonisatoren sind *weiß*, die *Dahan* nicht. Der subversive Spielraum, der im übrigen Design erkennbar ist, wurde hier deutlich weniger genutzt. Doch auch dort, wo dies gelingt, bleibt ein zentrales und allgemeines Problem bei der medialen Darstellung des Kolonialismus bestehen: Kann die Betroffenen-Perspektive aus Sicht Nicht-Betroffener überhaupt angemessen vermittelt werden? Auch in diesem Sinne ist *Spirit Island* ein anti- aber eben kein de- oder postkoloniales Spiel. Es simuliert den Kampf gegen den Kolonialismus, ohne das Blickfeld auf die Sicht eines indigenen Volkes zu verschieben. Reuss scheint sich der Problematik dessen bewusst und bekundete sein Interesse daran, zukünftig den *Dahan* im Spielkontext eine größere Handlungsfähigkeit und damit eine stärkere Stimme einzuräumen. Im Oktober 2020 begann er aktiv nach BIPOC und indigenen Perspektiven für eine *Dahan*-zentrierte Erweiterung des Spiels zu suchen. Als Beitrag zu anti- und eventuellen dekolonialen Blickwinkeln im Medium wäre eine solche Auseinandersetzung mit den *Dahan* als dritter Fraktion, die sowohl zu den Eindringlingen als auch zu den Geistern ein widersprüchliches Verhältnis hat, allemal begrüßenswert. Ob dies gelingt oder ob *Spirit Islands* spielerisches Gerüst damit letztlich an die Grenzen seiner Vermittlungsmöglichkeiten stößt, wird sich zeigen.

### Fazit und Ausblick

Was meine Einschätzung von *Spirit Island* als Spiel angeht, kann ich mich kurz und wenig originell halten: Wie für viele andere ist es auch für mich eines der besten kooperativen Titel der letzten Jahre, wenn nicht überhaupt. Wer komplexe Titel mag, wird hieran ebenso seine helle Freude finden, wie alle, denen Pandemie & Co mittlerweile zu berechenbar vorkommen. Vor allem die organisch und thematisch passende Entwicklung einer Partie sticht heraus. Das Narrativ langsam erwachender Geister, die erst im Verlauf des Spiels ihre ganze Stärke entfalten, kommt mechanisch voll und ganz zum Tragen. Das alles hat leider seine Kosten in Form einer nicht zu unterschätzenden Lernhürde. *Spirit Island* erfordert von allen Spieler:innen die Bereitschaft, sich in das gut verständliche, aber nichtsdestotrotz verschachtelte Regelwerk, einzuarbeiten.

Aus meiner eigenen Erfahrung ist *Spirit Island* am besten im Spiel zu zweit oder zu dritt, was in meinen Augen die ideale Balance aus Kooperation, Zugoptionen und Dauer darstellt. Auch in Solo-Partien kann *Spirit Island* glänzen, wobei es mit mehr als einem gewählten Hüter eine deutlich interessantere Herausforderung bleibt. Von beiden

Erweiterungen ist *Ast und Tatze*♦ klar empfehlenswert, dessen Neuheiten sich ganz organisch in das Basisspiel eingliedern. Insbesondere die Ereigniskarten sind eine großartige Ergänzung und es ist geradezu unverständlich, wieso diese nicht im Basisspiel enthalten sind. *Zerklüftete Erde*† dagegen fügt wenig Neues zum Spiel hinzu, sondern schaufelt oben drauf: neue Geister, zusätzliche Effekte und generell mehr von allem. Gerade die beigefügten Hüter sind zum Teil hochkomplex und erlauben faszinierende Kombinationen. Wem *Spirit Island* gefällt, macht damit garantiert nichts verkehrt. Ein notwendiger Kauf ist es deswegen aber nicht.

Bemängeln würde ich lediglich den gelegentlich etwas fahlen und anti-klimatischen Endspurt, wenn der Sieg schon von Weitem in Sicht ist. Auch wenn die Ereigniskarten♦† helfen, dieses Problem zu mildern, erscheint mir dies vor allem ein Resultat der hohen Modularität zu sein. Durch die Vielfalt möglicher Kombinationen kann man sich nicht immer sicher sein, ob die gewählte Zusammenstellung wirklich dem Können der Spieler:innen entspricht, was eine Partie viel zu leicht oder unfair machen kann. Auch wenn die Anleitung zwar durch entsprechende Tabellen versucht, den Schwierigkeitsgrad aller möglichen Kombinationen zu kommunizieren, bleibt es eine Frage des Testens und Ausprobierens. Mir drängt sich daher die Überlegung auf, ob die Konzentration auf wenige aber konkreter durchdachte Spielkonfigurationen hier nicht vorteilhaft gewesen wäre. Dies ist aber natürlich auch eine Geschmacksfrage und Andere mögen diese Optionsvielfalt gerade als großes Plus empfinden.

Nun ein letztes Wort zur Thematik: Wie oben bereits angedeutet bietet *Spirit Island* enorm viel Potenzial für eine tiefergehende Auseinandersetzung aus, unter anderem, historischer, kulturwissenschaftlicher oder post-kolonialer Perspektiven. Neben den bereits angesprochenen Punkten könnten beispielsweise das Artdesign (ist es selbst von kolonialen Wahrnehmungsmustern geprägt?), die Materialität des Titels (die Eindringlinge sind durch weißes Plastik, die *Dahan* und Geister durch farbiges Holz repräsentiert) oder die Rolle kolonialer Kartografie stärker durchleuchtet werden (so ist Europa eindeutig dargestellt, *Spirit Island* durch seinen zufälligen Spielplan aber nicht unmittelbar „fassbar“). Auch ein Vergleich der kulturgeschichtlichen Bedeutung von „Furcht“ mit ihrer Abbildung im Spiel wäre sicherlich gewinnbringend.

Darüber hinaus ist natürlich die Rolle *Spirit Islands* im Kontext seines Mediums bemerkenswert, denn als antikoloniales Spiel schlägt es in eine noch schmale Bresche. Es existieren bereits einige Titel wie beispielsweise *König von Siam* (2007) oder *Navajo Wars*

(2013) in denen die kolonialisierte Seite im Vordergrund steht und auch kontra-historische Resultate möglich sind. *Spirit Island* ist aber vielleicht das erste dezidiert *antikolonial* Spiel, das den Widerstand gegen den Kolonialismus geradezu bis zur Power-Fantasy steigert. Ich habe versucht herauszuarbeiten, wieso diese Perspektive nicht nur kein Abtrag für eine ernsthafte Auseinandersetzung ist, sondern tatsächlich Raum für eine triftigere Darstellung bietet, als dies in einem real-historischen Korsett vielleicht möglich wäre. Es ist zudem begrüßenswert, dass Reuss eine ernste Darstellungsweise gewählt hat, statt bekannte Titel parodistisch abzuändern. Natürlich lauert an allen Ecken und Momenten die Assoziation zu *Puerto Rico & Co.* Aber statt in der bloßen Abgrenzung zu verharren, zeigt *Spirit Island* das Selbstbewusstsein, sein Thema eigenständig darzustellen. Wie gut das gelingt, stimmt – ebenso wie der zahlreichen positiven Resonanz, die der Titel wegen seiner Position erfährt – optimistisch für die zukünftige Auseinandersetzung mit den verkrusteten Geschichtsbildern des Mediums. Es ist zu hoffen, dass mehr Designer:innen sich in Zukunft an diese Thematiken trauen werden. Denn die endlose Wiederholung der immer-gleichen Erfolgstitel ist allemal ermüdender als jedes Experiment einer anti- oder de-kolonialen Auseinandersetzung. So verweist *Spirit Island* in letzter Instanz auf eine Leerstelle der analogen Spiele, die fehlenden Stimmen und die Notwendigkeit neuer Perspektiven. Diese zu ermutigen und ihnen den Raum zu geben, den sie brauchen, wird in Zukunft mindestens so wichtig sein wie eine fortgesetzte kritische Betrachtung.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Initiativen wie der Zenobia-Award, der sich um die Förderung marginalisierter Perspektiven bemüht, sind daher ebenso begrüßenswert, wie beispielsweise die explizit politische Äußerung des Video-Rezensions-Kanal *No Pun Included* zu diesem Thema.

**Literaturverzeichnis**

Reuss 2017: R. Eric Reuss: Designer Diary: Spirit Island, or Inverting the Colonization Trope, in: Boardgamegeek.com, 06.11.2017. URL: <https://boardgamegeek.com/blogpost/67955/designer-diary-spirit-island-or-inverting-coloniza> [Zugriff am 04.10.2021].

Reuss 2020: R. Eric Reuss: Roadmap - and some requests for assistance, in Boardgamegeek.com, Spirit Island Forums, 07.10.2020. URL: <https://boardgamegeek.com/thread/2517190/roadmap-and-some-requests-assistance> [Zugriff am 04.10.2021].

**Ludografie**

*Spirit Island*: R. Eric Reuss [Designer], *Spirit Island* (Pegasus Spiele 2019 [2. Druck]).

*Spirit Island: Ast und Tatze*: R. Eric Reuss [Designer], *Spirit Island: Ast und Tatze* (Pegasus Spiele 2019).

*Spirit Island: Zerklüftete Erde*: R. Eric Reuss [Designer], *Spirit Island: Zerklüftete Erde* (Pegasus Spiele 2021).

## **Archäologie in Brettspielen – Zwischen Abenteuer, Grabräuberei und Wissenschaft**

*Anna Klara Falke*

„The image of the archaeologist in the eyes of the public varies between an adventurer, as it were a combination of Schliemann, Carter and Indiana Jones, and a nerd with a little brush poking around at old bits and pieces.“<sup>1</sup>

In populärkulturellen Medien erscheinen Archäolog:innen oft als Abenteuer:innen, die an fremde Orte reisen, dort nach wertvollen Schätzen suchen und sich womöglich auch noch gefährlichen Gegner:innen stellen. Lara Croft und Indiana Jones sind dabei sicherlich zwei der bekanntesten Held:innen, die die Vorstellung von Archäologie in der öffentlichen Wahrnehmung maßgeblich prägen.<sup>2</sup> Dieses Bild ist aber schon deutlich älter und beruht auf den romantisierten Klischees des Abenteurers und Entdeckers des 19. Jhs., es stammt also aus den Anfangstagen der archäologischen Wissenschaft. So hat Heinrich Schliemann selbst sich eher als Abenteurer dargestellt, sodass das Bild auch von den frühen Forscher:innen mitbeeinflusst wurde. Im Laufe der Zeit wurde es dann durch Hollywood-Bilder ergänzt und weiter ausgeschmückt.<sup>3</sup> Dass eine derartige Darstellung in keiner Weise tatsächlicher archäologischer Tätigkeit entspricht, mindert aber nicht den potenziellen Einfluss auf die populäre Vorstellung. Das Entdecken fremder und unbekannter Schätze ist ein spannendes, vielgenutztes Setting für Brettspiele: Zumindest, wenn man sich bei BoardGameGeek die Themenseite „Archaeology / Paleontology“<sup>4</sup> anschaut, scheinen viele der Spiele dem Klischee des/r abenteuerlustigen Archäologen:in zu entsprechen.<sup>5</sup>

Entgegen der durch die Populärkultur verzerrten Abbilder der archäologischen Arbeit, zeigt eine Umfrage im Bereich Bonn und Köln, dass Archäolog:innen aber überwiegend als Ausgräber:innen und nicht als Schatzsucher:innen und ihre Arbeitsplätze in Museen und Universitäten und nicht im Tempel des Todes gesehen werden.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Schmidt 2002, 245.

<sup>2</sup> Vgl. Felder u. a. 2003.

<sup>3</sup> Siehe dazu auch Kircher 2012, S. 94–95; Samida 2010, S. 35–40.

<sup>4</sup> Die Liste besteht momentan aus 111 Spielen, allein 15 tragen „Indiana Jones“ im Titel, vgl. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/21940/theme-archaeology-paleontology> [Zugriff am 09.05.2021]. Interessant ist die Zusammenführung der beiden Wissenschaften Archäologie und Paläontologie als ein Themenbereich.

<sup>5</sup> Die Archäologie ist ein beliebtes Thema in der Öffentlichkeit. Für viele scheint von ihr der Reiz des Unbekannten auszugehen, vgl. Kircher 2012, S. 87–89. Berichte über die Antike und archäologische Entdeckungen tauchen häufig in Zeitschriften und Fernsehbeiträgen auf und scheinen eine breite Öffentlichkeit zu interessieren.

<sup>6</sup> Vgl. Bohne / Heinrich 2000, S. 22–23.

Auch unter den Spielen finden sich solche, die nicht das „Abenteuer Archäologie“ thematisieren, sondern den Fokus auf die Wissenschaft legen. Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Darstellung von Archäologie in ausgewählten Brettspielen und soll einen ersten Eindruck liefern, wie das Thema dargestellt wird und welche Probleme damit einhergehen.



Abbildung 1: Das Wälzen von Büchern, Ausgraben und Halten von Vorträgen als Aufgaben der Archäolog:innen (L. Boch).

### Archäologie als Abenteuer und Grabräuberei

Um das verbreitete Bild der Archäolog:innen als Abenteuer:innen, die womöglich auch noch gegen gefährliche Gegner:innen kämpfen<sup>7</sup>, kommen auch Brettspiele nicht herum. Als ein Beispiel sei das viel gelobte und 2021 zum Kennerspiel des Jahres nominierte *Die verlorenen Ruinen von Arnak* genannt. Als Forscher:in „[m]it Schlapphut und Peitsche“<sup>8</sup>. begeben wir uns auf eine geheimnisvolle Insel, deren Ruinen wir erforschen wollen. Auch die Meeple sind hier natürlich mit der ikonischen Kopfbedeckung ausgestattet; weitere Identifikationsgegenstände des berühmten Filmhelden finden sich im Kartendeck. Die Ruinen werden von fantastischen

<sup>7</sup> Neben Indiana Jones ist auch der Film „Die Mumie“ als ein Beispiel zu nennen.

<sup>8</sup> <https://www.spiel-des-jahres.de/spiele/die-verlorenen-ruinen-von-arnak/> [Zugriff am 09.05.2021].

Wesen bewacht, die wir bezwingen müssen – die Abenteuerreise ist hier also in ein Fantasy-Setting eingebettet. Die Geheimnisse der Insel versuchen wir zu lüften, um an die begehrten Artefakte zu gelangen. Und warum das Ganze? Natürlich für Ruhm und Ehre für den oder die, der/die am meisten findet und forscht, denn die Artefakte sollen tatsächlich erforscht werden, um dann die Ergebnisse der Expedition zu publizieren. Beide Aspekte werden anhand einer Forschungsleiste wiedergegeben, bei der spielmechanisch auch auf das Thema geachtet wurde, denn man kann bei der Publikationsleiste nie weiter voranschreiten als man gerade auf der Forschungsleiste steht - was soll man auch publizieren, wenn man es vorher nicht erforscht hat?

Auch in dem Spiel *Quetzal*, in dem wir ebenfalls auf eine geheimnisvolle Insel reisen, die vom Untergang bedroht ist, versuchen wir, wertvolle Artefakte zu ergattern. Doch hier ist die Erforschung von Objekten kein Thema, ganz im Gegenteil: Stattdessen kann man die Artefakte sogar gewinnbringend auf dem Schwarzmarkt "verscherbeln". Spannend ist diesbezüglich der Einsatz der Meeple, denn diese besitzen eine dunkle und eine helle Seite und müssen zu Beginn einer Runde geworfen werden. Die dunkle Seite zeigt Abenteuer:innen, die helle hingegen Archäolog:innen. Zum Schwarzmarkt können nur Abenteuer:innen gehen – gut, dass hier zumindest die Archäolog:innen herausgenommen wurden.



Abbildung 2: In dem Ort "Schwarzmarkt" können nur die Abenteuer-Seiten (schwarze Seiten) der Meeple eingesetzt werden. Rechts daneben ist ein Schiff bereit für die Abfahrt mit den wertvollen Artefakten (A. Falke).

Der Reiz des Entdeckens unbekannter Welten wurde hier zwar gut umgesetzt, aber es hätte in beiden Fällen eine Kontextualisierung stattfinden können. Das Entdecken und Abenteuer-Erleben gehen nämlich einher mit dem Mitnehmen fremder Kulturgüter; was die Spielenden hier tun, ist, Kulturen ihrer Güter zu berauben und das allein zu ihrem eigenen Vorteil. Ein derartiger Handel mit Kulturgütern wird heutzutage aufgearbeitet. Die Darstellung solcher Handlungen in Spielen ist an sich nicht verwerflich, dennoch wäre eine Sensibilisierung und Kontextualisierung in der Spielanleitung wünschenswert, um darüber ins Gespräch zu kommen. Das gilt besonders, wenn man sich die Vielzahl an Spielen anschaut, die sich dieser Thematik bedienen. Futuristisch gedacht stellt das Spiel *Excavation Earth Aliens* als Archäolog:innen dar, die Interesse an der Menschheit entwickeln und deren Überreste auf der Erde erforschen möchten – natürlich können diese auch wieder auf dem Schwarzmarkt verkauft werden. Auch wenn es ein Science-Fiction-Setting ist, so kommt hier die ganze Menschheit in die Rolle derer, deren Kulturgüter geraubt werden.

### **Archäologie als Beruf und Wissenschaft**

Aber nicht nur das Bild der abenteuerreichen Archäologie wird in Brettspielen rezipiert, sondern auch Archäologie als Wissenschaft und der Beruf des/der Archäologen/Archäologin. In dem Spiel *Jenseits von Theben* müssen wir zunächst durch Europa reisen, um uns Wissen anzueignen und unsere Ausrüstung vorzubereiten. Erst danach können wir Ausgrabungen in verschiedenen Ländern starten, bei denen wertvolle Artefakte geborgen werden können. Diese Artefakte nutzen wir aber nicht für uns selbst, sondern können damit Ausstellungen bestücken. Zudem können wir auf Kongresse reisen, um dort unser Fachwissen mit anderen zu teilen. Hier wird ein deutlich differenzierteres Bild der Archäologie präsentiert, auch wenn der Fokus auf der Tätigkeit des Ausgrabens liegt, was der Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist.

Das Spiel *Troia* von Thomas Fackler wurde 2001 sogar von dem Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ mit dem Sonderpreis „Geschichte im Spiel“ ausgezeichnet; mit der Begründung, dass darin „ernsthafte wissenschaftliche Forschung in ein leicht zugängliches Spiel“<sup>9</sup> verpackt wurde. Das Spiel behandelt die Ausgrabungen in Troia; dabei werden die Erkenntnisse, die durch die Grabungen gewonnen wurden, vermittelt, denn verschiedene Schichten des

---

<sup>9</sup> <https://www.spiel-des-jahres.de/spiele/troia/> [Zugriff am 28.07.2021]. Zum 20-jährigen Jubiläum des Preises wurde eine eigene Podcast-Folge vom Verein „Spiel des Jahres“ herausgegeben, bei der die Autorin als Gast auftritt: <https://www.spiel-des-jahres.de/folge-15-plaetchen-im-sand-von-troia/> [Zugriff am 28.07.2021].



besiedelten Hügels und deren Veränderungen werden hier gezeigt. Damit ist das Spiel eine Publikation der Ergebnisse, die so einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden. Aufgrund des kompetitiven Spielcharakters steht allerdings nicht die gemeinschaftliche Erforschung im Vordergrund, sondern jede/r Spieler:in will durch die Publikationen den meisten Ruhm in der Wissenschaft erlangen.



Abbildung 3: Verschiedene Tableaus aus Troia mit dem Spielplan, die die Rekonstruktion der antiken Stadt nachvollziehbar machen (A. Falke).

In einem Brettspiel ist es natürlich nicht möglich, einen bestimmten Beruf in all seinen Facetten darzustellen, vielmehr muss der Fokus dabei auf bestimmte Aspekte gelegt und abstrahiert werden. So thematisieren Spiele zur Archäologie hauptsächlich die Tätigkeit des Ausgrabens<sup>10</sup>, was einen großen Reiz ausübt, da man dabei Fernes wiederentdeckt – dass sich die Wissenschaft nicht darauf beschränkt, zeigen die Spiele nur bedingt.

<sup>10</sup> Siehe auch die Umfrage von Bohne / Heinrich 2002. Diese zeigt deutlich, dass ein Großteil der Befragten die Archäologie als eine Wissenschaft des Ausgrabens wahrnimmt. Dass dem nicht so ist, hat Eggert 2006, S. 30–31 darzulegen versucht.

## Fazit

Das Interesse der Öffentlichkeit an archäologischen Themen ist groß, was sich vor allem in zahlreichen Berichten in aktuellen Medien zeigt.<sup>11</sup> Auch in der Populärkultur wird die Archäologie rezipiert – gerade die Faszination der Abenteuer und des Entdeckens spielt dabei eine große Rolle. In Brettspielen zeigt sich, dass sowohl das populärkulturelle Bild als auch archäologische Forschung thematisiert werden. Bei der wissenschaftlichen Betrachtung ist der Fokus auf den Akt des Ausgrabens gerichtet, was der Realität nur zum Teil entspricht. Da in der deutschsprachigen Forschung die Wahrnehmung der Archäologie in der Öffentlichkeit und die Darstellung in populärkulturellen Medien bisher wenig thematisiert und diskutiert wurden<sup>12</sup>, scheint eine detaillierte Analyse der Darstellungsweisen in Brettspielen vielversprechend, um eine neue Diskussion anzuregen. Hier darf jedoch nicht im Vordergrund stehen, welche Aspekte bei der Darstellung falsch sind, vielmehr sollte überlegt werden, wie weitere Aspekte archäologischer Wissenschaften in populärkulturellen Medien transportiert werden können. Denn auch wenn das abenteuerliche Bild des Filmhelden nicht triftig ist, so hat die Wissenschaft einiges zu bieten – eine differenzierte Darstellung der Archäologie könnte nicht zuletzt dazu führen, dass das Interesse, sich in der Wissenschaft zu betätigen, steigen könnte. Es kann zudem helfen, die eigene Tätigkeit kritisch zu reflektieren.

---

<sup>11</sup> Vgl. Seewald 2010.

<sup>12</sup> Vgl. Kircher 2012, S. 90–92.

**Literaturverzeichnis**

Bohne / Heinrich 2002: Anke Bohne / Markus U. Heinrich, *Das Bild der Archäologie in der Öffentlichkeit. Eine Befragung in Bonn und Köln*, in: Mitteilungen des Deutschen Archäologenverbandes e. V. 31.2 (2000), S. 1–34.

Eggert 2006: Manfred K. H. Eggert, *Archäologie. Grundzüge einer Historischen Kulturwissenschaft*, Tübingen 2006.

Felder u. a. 2003: Kathrin Felder [u. a.], *Erkenntnisgewinn und Unterhaltungswert - eine Analyse von Archäologiebildern in den Unterhaltungsmedien*, in: Ethnographisch-archäologische Zeitschrift 44 (2003), S. 161–182.

Kircher 2012: Marco Kircher, *Wa(h)re Archäologie. Die Medialisierung archäologischen Wissens im Spannungsfeld von Wissenschaft und Öffentlichkeit*, Bielefeld 2012.

Samida 2010: Stefanie Samida, *Schliemanns Erbe? Populäre Bilder von Archäologie in der Öffentlichkeit*, in: Hans-Joachim Gehrke / Miriam Sénécheau (Hrsg.), *Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis*, Bielefeld 2010, S. 31–48.

Schmidt 2002: Martin Schmidt, *Archaeology and the German public*, in: Heinrich Härke (Hrsg.), *Archaeology, ideology and society. The German experience*, Frankfurt a. M. [u. a.] 2002, S. 244–274.

Seewald 2010: Berthold Seewald, *Homer ist überall. Archäologie als Leitwissenschaft*, in: Hans-Joachim Gehrke / Miriam Sénécheau (Hrsg.), *Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis*, Bielefeld 2010, S. 193–210.

**Ludografie**

*Die verlorenen Ruinen von Arnak: Elwen / Mín, Die verlorenen Ruinen von Arnak* (Czech Games Edition 2020).

*Excavation Earth: Gordon Calleja / Dávid Turczi / Wai Yee, Excavation Earth* (Mighty Boards 2021).

*Jenseits von Theben: Peter Prinz, Jenseits von Theben* (Queen Games 2007).

*Troia: Thomas Fackler, Troia* (Amigo, Daimler Chrysler AG 2000).

*Quetzal: Alexandre Garcia, Quetzal* (Gigamic 2020).

## **Einführung in Brettspiele in Indonesien – kurze Geschichte und kulturelle Aspekte**

*Laurentius Alvin*

„Langkah nekat pertama hadirnya Indonesia di Essen Spiel terjadi di 2014. Kala itu penerbit board game di Indonesia masih sangat minim.“ (Der erste direkte Schritt zu einer indonesischen Präsenz auf der SPIEL in Essen erfolgte 2014. Zu der Zeit gab es sehr wenige Brettspielentwickler in Indonesien.)<sup>1</sup>

### **Brettspiele in Indonesien**

Dieses Zitat von der Webseite boardgame.id, zeigt, wie neu die Geschichte der Entwicklung der Brettspiele in Indonesien ist. Selbst die Geschichte des Spielens von Brettspielen in Indonesien ist schwer zu untersuchen: Ich kannte zunächst nur die 'klassischen' Brettspiele wie *Monopoly* oder das *Leiterspiel*, aber komplexere Brettspiele wie *Zug um Zug* oder *Die Siedler von Catan* lernte ich erst nach meinem Umzug nach Deutschland kennen. Aus dieser – sehr beschränkten – Erfahrung heraus möchte ich die These aufstellen, dass Brettspiele erst im zweiten Jahrzehnt dieses Jhs. einen Boom in Indonesien, besonders in Jakarta erlebt haben.

Obwohl Kartenspiele wie *Yu-Gi-Oh!* oder das *Pokémon*-Kartenspiel schon mindestens seit 2000 bekannt waren, scheinen Brettspiele und Table-Top Rollenspiele erst in der jüngeren Vergangenheit bekannt geworden zu sein. Die Ursache hierfür mag wiederum in der Wirtschaft liegen: Die Webseite Toko Board Game listet (Stand 23.08.2021) IDR 860.000 für eine Kopie von *Zug um Zug*, knapp ein Viertel des monatlichen Mindestlohns für Jakarta, die Hauptstadt Indonesiens mit dem dementsprechend höchsten Mindestlohn im Jahr 2018.<sup>2</sup> Janottama gab einen guten Vergleich für raubkopierte Videospiele, die ab IDR 20.000 zu kaufen waren.<sup>3</sup>

Dementsprechend jung und lokal ist die Brettspiel-Industrie Indonesiens. Eine der ältesten Entwickler ist Manikmaya, der laut seiner Webseite seit 2013 existiert.<sup>4</sup> Während die Brettspiel-Industrie des Landes also noch jung ist, wurden andererseits Brettspiele durchaus von Indonesien beeinflusst. Insbesondere die Geografie des Landes spielt dabei eine Rolle. In

---

<sup>1</sup> <https://boardgame.id/sejarah/> [Zugriff am 02.10.2021].

<sup>2</sup> <https://www.aseanbriefing.com/news/mindestlohne-in-den-asean-staaten/> [Zugriff am 02.10.2021].

<sup>3</sup> Vgl. Janottama 2017.

<sup>4</sup> <https://manikmaya.com/> [Zugriff am 02.10.2021].

*Risiko* gehört der Inselstaat zu einem Bereich, der zusammen mit Australien und der Insel Papua ein Territorium bildet. Die Niederländer Jeroen Doumen und Joris Wiersinga veröffentlichten im Jahr 2005 *Indonesia*, ein Brettspiel mit Fokus auf Wirtschaft und Gebietseroberung.

### **Die Darstellung indonesischer Kultur in analogen Spielen: Wayang im Rollenspielsystem *Pathfinder***

Kulturelle Aspekte Indonesiens blieben von ausländischen Brett- und Rollenspielentwicklern jedoch unberücksichtigt – mit einigen Ausnahmen. Das Rollenspielsystem *Pathfinder*, dessen erste Edition 2009 veröffentlicht wurde, ist relativ jung. Dennoch wurde bereits eine von asiatischen Kulturen beeinflusste Erweiterung von *Pathfinder* veröffentlicht: *Inner Sea Races*. Dort tauchen neue Fantasie-Rassen wie die Kitsune (wortwörtlich „Fuchs“) und Tengus (ein Wesen mit menschlichem Körper, Vogelflügeln und entweder Schnabel oder extrem langer Nase) auf, die beide der japanischen Mythologie angehören.

Zudem wurde auch auf indonesisches Kulturgut zurückgegriffen und daraus die Wayang-Rasse entwickelt. Die aus der Dimension der Schatten stammende Rasse wird als „short, lean humanoids [...]“ beschrieben. „Their eyes are yellow or white [...] They have sharp features and skin tones ranging from twilight plum to deep black.“<sup>5</sup>. Diese Beschreibung wird durch die traditionelle Erscheinung der Wayang-Figuren bestätigt: eine Figur mit unnatürlich langer und schlanker Nase, Augen, Hals, Fingern und Gliedern. Diese idealisierte Wayang-Ästhetik mag das Schattenbild des Wayang-Kulit nahezu perfekt beschreiben, doch wird sie der Komplexität dieses Kulturguts nicht gerecht.

---

<sup>5</sup> <https://pathfinderwiki.com/wiki/Wayang> [Zugriff am 02.10.2021].



Abbildung 1: Zeichnung eines Wayang von Ben Wootten für Pathfinder (<https://pathfinderwiki.com/wiki/Wayang>).

Wayang, hergeleitet aus dem javanischen Wort für Schatten, wurde im Jahr 2008 als immaterielles Kulturgut der UNESCO anerkannt.<sup>6</sup> Als immateriell gilt es, da es sich um ein darstellendes Spiel, also eine Form des Theaters handelt. Es existieren unterschiedliche Wayang-Arten wie Wayang kulit (ein traditionelles Spiel mit Schatten), Wayang klitik bzw. golèk (ein darstellendes Spiel mit Puppen), Wayang wong (ein Spiel mit unmaskierten Schauspielern) und Wayang beber (hierbei werden Bildrollen mit gemalten Szenen ausgerollt). Trotz der Unterschiede in der Darstellungsart haben alle Gattungen einen gemeinsamen Nenner: Die Wayang – die „Puppen“, mit denen gespielt wird – werden von einem Erzähler (javanisch *dalang*) kontrolliert und bekommen eine Rolle zugeschrieben.

Um diese Rolle darzustellen, greifen die Puppenhersteller auf eine Kombination von Körper- und Gesichtsmerkmalen, Haltung und auch Kopffarbe (da die meisten Wayang kulit Gold als Basisfarbe haben) zurück, die charakteristisch für eine Figur sind, aber auch deren Veränderung darstellen. Als Beispiel können wir die Figur Bima nehmen. Diese Figur aus dem

<sup>6</sup> <https://ich.unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063> [Zugriff am 02.10.2021].

indischen Epos *Mahabharata* (die zugleich Stoff der meisten Wayang-Aufführungen ist) hat einen schwarzen Kopf und eine horizontale oder diagonale Schulterlinie. Diese Körperdarstellungen verweisen auf seine Charakteristika, die sich im Laufe der Geschichte ändern: Der junge, kräftige Bima wird durch die Anwesenheit der Figur Dewa Ruchi von Demut ergriffen, sodass er sich vor ihm beugt, was durch die diagonale Schulterlinie dargestellt wird.<sup>7</sup>

Die Komplexität des Wayang geht mit der Interpretation als Fantasie-Rasse in *Inner Sea Races* verloren: Die kulturellen Aspekte, die Wayang zu einem besonderen Kulturgut machen, lassen sich nur schwer in diese Interpretation eines Brettspiels übersetzen.

Dies scheint für den Bereich der Brettspiele grundsätzlich der Fall zu sein, denn sie thematisieren nur selten indonesisches Kulturgut. Die Webseite boardgamegeek verzeichnet 46 Spiele, die in Indonesien spielen oder von Entwicklern aus Indonesien entworfen wurden. Filtert man diese Spiele nach ihrer Beliebtheit, ergeben sich folgende Resultate: Die zehn Spiele mit dem höchsten Rang stammen von nicht-indonesischen Entwicklern und nur zwei von ihnen, ironischerweise beide mit Namen *Bali* (2001 und 2017), setzen sich vertieft mit kulturhistorischen Aspekten Indonesiens auseinander.<sup>8</sup>

Indonesische Entwickler dagegen nehmen kulturhistorische Aspekte oft als Prämisse an, obwohl sie für das internationale Publikum (aber auch für das breitere indonesische Publikum aus anderen Städten oder Inseln) fremd sind. Drei gute Beispiele sind *Waroong Wars* und ihre 2. Edition von Kompas Publishing und Tabletoys Indonesia, *The Art of Batik* von Hompimpa Games und *Mat Goceng* von Manikmaya Games, das wir nachfolgend untersuchen werden.

### **Das Beispiel *Mat Goceng***

*Mat Goceng* greift ein historisches, aber auch sehr lokales Thema auf: die verbrecherischen, aber auch antikolonialen Helden der Betawi. Die Betawi (eine Bezeichnung für lokale (oder lokalisierte) Bewohner von Batavia, später umbenannt in Jakarta) leisteten wie andere unterdrückte Bevölkerungen Indonesiens Widerstand gegen die niederländische

<sup>7</sup> Vgl. Scott-Kemball 1980, S. 24–26.

<sup>8</sup><https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/10615/country-indonesia/linkeditems/boardgamefamily?pageid=1&sort=rank> [Zugriff am 02.10.2021].



Kolonialmacht. Im Vergleich zu anderen Bevölkerungsgruppen existierte in Batavia aber ein lokaler Heldentypus, genannt Jago. Ein Jago (dieser Heldentypus ist nicht nur männlich)<sup>9</sup> lässt sich durch einige Merkmale erkennen. Er/sie führt mit seinen/ihren Gefährten, genannt *rampok* oder *garong*, Raubzüge in die Ländereien der niederländischen, chinesischen, arabischen und sogar lokalen – zumeist reichen – Landinhaber durch. Daneben besitzt ein Jago übernatürliche Kräfte, die es ihm/ihr erlauben, unsichtbar oder sogar kugelsicher zu sein. Diese übernatürlichen Kräfte erhält er/sie – zusammen mit einer religiösen Ausbildung – von einem muslimischen Gelehrten, einem Kyai. Der berühmteste von ihnen ist Si Pitung, dessen Legende in mehreren Filmen und lokalen Gedichtformen bewahrt wurde.<sup>10</sup>

*Mat Goceng* bedient sich zwar dieses Typus, aber nicht direkt an der Geschichte von Si Pitung. Pitung, wie andere Jago, war ein Räuber nach kolonial-niederländischem Typus. Was den Pitung von den anderen unterscheidet, ist seine Fähigkeit, den kolonialen Polizeikräften zu entkommen, bis er von seinem niederländischen Erzfeind, einem Beamten mit dem Namen A. W. V. Hinne, nach einem Verrat durch seinen engsten Verbündeten getötet wurde. Ein romantisches Interesse scheint Pitung nicht zu haben, im Vergleich zu Mat Goceng, dessen Ziel ist es, die fiktive Primadonna Nyi Kencleng zu beschützen.<sup>11</sup> Dieses Liebesinteresse in Pitungs Geschichte stammt womöglich aus einer jüngeren Verfilmung von der Geschichte von Si Pitung. Der niederländische Kolonialbeamte Hinne wird im Spiel durch die Figur Rickard Cere widerspiegelt und umgedreht: Statt Mat Goceng zu jagen, jagt Cere Nyi Kencleng, wodurch ein indirekter Konflikt entsteht.

Obwohl die Geschichte von *Mat Goceng* die von *Si Pitung* kaum berührt, reflektiert sie doch die indonesische Perspektive auf die komplexen internationalen Verhältnisse von Batavia Ende des 19. und Anfang des 20. Jhs. Nyi Kencleng, die Primadonna des Spiels, spiegelt den seltenen weiblichen Widerstand gegen den Kolonialismus wider. Der Spruch auf ihrer Karte „Kuduna mah, semua bisa silat... Supaya teu ditindas kumpeni“ („Es soll eigentlich sein, dass jeder Silat kannte... sodass man frei von der Unterdrückung der [niederländische Ostindien-Kompanie] ist“) verweist möglicherweise indirekt auf weibliche Jago wie Si Mirah.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Vgl. Knörr 2014, S. 176.

<sup>10</sup> Vgl. Van Till, S. 461–469.

<sup>11</sup> Vgl. Van Till 1996, S. 468–477.

<sup>12</sup> Vgl. Knörr 2014, S. 176.



Abbildung 2: Spielkarten aus *Mat Goceng* (L. Alvin).

Die Beziehung zwischen Betawi und u. a. chinesischen Einwanderern wird in dem Spielcharakter Baba Amsyong dargestellt. Chinesischen Landinhabern mochte das kriminelle Vorgehen lokaler Jago nicht gefallen, dennoch hatten sich chinesische Einwanderer durch Eheschließungen den Betawi angeschlossen. Daneben galten die chinesischen Einwanderer unter der kolonialen Herrschaft auch als eine unterdrückte Bevölkerungsgruppe.<sup>13</sup> Diese Stellung als Einwanderer in eine koloniale Gesellschaft spiegelt sich in den Zielen von Baba Amsyong wider: Er schließt sich indirekt Nyi Kenclengs Vorhaben zur Bekämpfung der kolonialen Macht an, wehrt sich aber auch gegen die weniger friedvollen Jago wie Bang Codet.

## Fazit

Anhand dieser Beispiele, der Wayang-Rasse aus *Pathfinder* und dem Brettspiel *Mat Goceng*, lässt sich erkennen, wie komplex es ist, indonesische Kulturen in Rollen- und Brettspielen darzustellen. Im Vergleich zu anderen historisch-kulturellen Themen sind indonesische Kulturen und ihre Geschichte aber noch eine Nische in der breiteren Brettspiel-Gemeinschaft. Dennoch gibt es Versuche seitens junger indonesischer Brettspielentwickler, diese Themen dem internationalen Publikum vorzustellen. Durch diese Bemühungen und auf der kommenden Messe „SPIEL“ in Essen lässt sich erkennen, wie und welche Kulturaspekte

<sup>13</sup> Vgl. Knörr 2014, S. 178–179.

Laurentius Alvin

Einführung in Brettspiele in Indonesien

verschiedener Länder und Bevölkerungsgruppen – nicht nur aus Indonesien – im Medium des Brettspiels dargestellt werden.

### Literaturverzeichnis

Brandon 1970: James R. Brandon, *On thrones of gold. Three Javanese shadow plays*, Harvard 1970.

Janottama 2017: Bramaseta Janottama, *Video Game Pirates Are Behind Indonesia's Thriving Gamer Culture*, 31.03.2017. URL: <https://www.vice.com/en/article/4xe5dm/video-game-pirates-are-behind-indonesias-thriving-gamer-culture> [Zugriff am: 02.10.2021].

Knörr 2014: Jacqueline Knörr, *Creole Identity in Postcolonial Indonesia*, New York [u. a.] 2014.

Raben 2020: Remco Raben, *Colonial shorthand and historical knowledge. Segregation and localisation in a Dutch colonial society*, in: *Journal of Modern European History* 18 (2020), S. 177–193.

Rafael 2018: Vincente L. Rafael, *Figures of Criminality in Indonesia, the Philippines, and Colonial Vietnam*, Ithaca / NY 2018.

Scott-Kemball 1980: Jeune Scott-Kemball, *Javanese shadow puppets - The Raffles collection in the British Museum*, London 1980.

Spitzing 1981: Günter Spitzing, *Das indonesische Schattenspiel. Bali-Java-Lombok*, Köln 1981.

Van der Linde 2020: Herald van der Linde, *Jakarta. History of a Misunderstood City*, Singapur 2020.

Van Till 1996: Margret van Till, *In Search of Si Pitung. The History of an Indonesian Legend*, *Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde* 152 (1996), S. 461–482.

### Ludografie

*Mat Goceng*: Brendan Satria A., *Mat Goceng*, (Manikmaya Games 2013).

*Pathfinder*: Jason Bulmahn, *Pathfinder*, (Paizo Publishing / Ulisses Spiele 2009).

## **Mitarbeit am Mythos – Fantasy-Rollenspiele in der Bewältigung von Antisemitismus und Klimakrise**

*Michael Blume*

„Alles Weltvertrauen fängt an mit den Namen,  
zu denen sich Geschichten erzählen lassen.“<sup>1</sup>

Hans Blumenberg (1920–1996), „Arbeit am Mythos“ (1979)

*Kurzfassung:* Immer noch hält sich das Vorurteil, dass Fantasy-Rollenspiele nur eine kindische Art des Eskapismus seien, um den echten Problemen des Lebens auszuweichen. Doch aufbauend auf dem berühmten Vortrag von Prof. J. R. R. Tolkien „On Fairy Stories“ von 1939 lässt sich zeigen, dass konstruktive Fantasy-Mythologien Ausdruck menschlicher Potenziale sind, sich selbst und seine Möglichkeiten facettenreicher zu verstehen. In den später entstandenen Rollenspielen treten spielerische und alltägliche Erfahrungen von Selbstwirksamkeit hinzu. Anhand von zentralen „Völker-Rollen“ wie Zwergen, Orks und (Dunkel-)Elfen wird dargestellt, dass nicht nur das Schreiben, sondern auch das Spielen von Fantasy-Geschichten eine aktive „Arbeit am Mythos“ nach Blumenberg darstellt und bereits jetzt eine wichtige Rolle für die Identitäts-Entwicklung von Menschen spielt.

### **„On Fairy Stories“ von J. R. R. Tolkien**

Am 8. März 1939 hielt der Philologie-Professor John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973) an der Universität von St. Andrews seinen bedeutenden Vortrag „On Fairy Stories“, auf Deutsch etwa: „Über Märchen / Fantasiegeschichten“. Darin verteidigte Tolkien das junge Genre, zu dem er selbst bereits den später so erfolgreichen Roman „Der Hobbit“ beigesteuert, dazu komplexe Namen, Karten, Zeichnungen und eigene Alphabetzeichen entworfen hatte. Er würde das Werk vollenden, während einer seiner Söhne – John – zum katholischen Priester geweiht wurde, ein anderer – Michael – als Kanonier gegen die deutsche Luftwaffe diente und ein dritter – Christopher – von einer schweren Erkrankung genas.<sup>2</sup>

Laut Tolkiens Argument entfalten sich in Märchen- und Fantasiegeschichten gerade nicht nur kindliche oder gar eskapistische Impulse, sondern das tiefste Potenzial des Menschen selbst: So, wie er von einem Schöpfer geschaffen worden sei, werde er zum Unter- und Mit-

---

<sup>1</sup> Blumenberg 1979, S. 41.

<sup>2</sup> Vgl. Carpenter 1979, S. 210–221.

Schöpfer („Sub-Creator“) und erschaffe wichtige Erfahrungen der „Eukatastrophe“, des guten Ausgangs scheinbar auswegloser Situationen.<sup>3</sup>

Tolkien nahm dabei vorweg, was in der etwas trockeneren Sprache der Evolutionspsychologie als Wechsel vom Verständnis des Menschen als beliebig beschreibbares „Blatt Papier“ zum „Ausmalbuch“ bezeichnet wird: Das Verständnis, dass die Neurobiologie Menschen zwar grobe Striche vorgebe, diese aber kulturell, sozial und individuell ganz unterschiedlich ausgefüllt werden könnten. So habe sich die Säugetierart *Homo sapiens* auch deswegen alle Kontinente und das Leben in sich drastisch verändernden Umwelten erschließen können, weil sie vom Humor über die Religion bis zum Spiel gerade nicht auf allzu starre Verhaltens-Rollen festgelegt sei.<sup>4</sup>

Seine Arbeiten und Ansichten knüpften aber auch direkt an biblische Auslegungstraditionen an, nach denen jeder Mensch „im Bilde Gottes“ geschaffen und also – wie es der jüdisch-arabische Gelehrte Maimonides und sein christlich-deutscher „Schüler“ Meister Eckhart formulierten – zur „Bildung“ befähigt, ja verpflichtet sei. So gilt Schem (hebr. „Name“) in der jüdischen Auslegung schon des Talmud als erster Alphabet-Schulgründer, die er gemeinsam mit seinem Enkel Ewer in Jerusalem ins Leben gerufen und für alle Menschen geöffnet habe. Tatsächlich ist der Semitismus gerade auch im jüdischen Selbstverständnis nicht als Sprachgruppe oder gar „Rasse“ zu verstehen, sondern als alphabetisierte Medien- und Mythen-tradition, die den Menschen als Mit-Wirkenden versteht.<sup>5</sup> Nicht nur Tolkiens Vortrag, sondern auch seine Ausarbeitung von *Mittelerde* samt des Illuvatar-Schöpfungsmythos und das darin ausgedrückte Verständnis von Alphabetschriften, Medien, Mythen, göttlicher Vorsehung und freiem Willen der Geschöpfe entspricht bis in Details der semitisch-biblischen Tradition, was insbesondere Tolkiens *Silmarillion* auch manchen Spott eintrug.<sup>6</sup>

### **Fantasy-RPGs: Mitarbeit vom Mitlesen zum Mitspielen**

Schon der spätere Tolkien erlebte die wachsende Fangemeinde um seine fantastischen Bücher keinesfalls als passiv, sondern als überaus interessierte Mitwirkende, die auch an Details „seiner“ Schöpfung Anteil nahmen und diese ausbauten. Die ab den 1970er Jahren langsam aus Schlachtensimulationen erwachsene Spieltradition der Fantasy-Tabletops und schließlich Pen-

<sup>3</sup> Vgl. Tolkien 2008, S. 11–14.

<sup>4</sup> Vgl. Nieuweboer / Kenrick / Buunk 2010.

<sup>5</sup> Vgl. Blume 2020.

<sup>6</sup> Vgl. Flieger 2012, S. 1–40.

und-Paper-Rollenspiele – die auch ganz ohne Spielfiguren nur in der Vorstellungskraft gespielt werden konnten – schöpfte nicht ausschließlich, aber doch dominant aus Tolkiens *Mittelerde*. In den Worten von Andreas Michels erwies sich dieses Spiel-Genre als „der ideale Weg, um seiner Fantasie Flügel zu verleihen. Nicht nur, dass man als Spielleiter auf einmal Zuhörer für die eigenen Geschichten findet, nein, zusammen spinnt man den begonnen Faden immer weiter.“<sup>7</sup>

Tatsächlich erleben sich Fantasy-Rollenspieler:innen als selbstwirksam, indem sie an der durch Regeln regulierten Ausmalbuch-Erschaffung von fantastischen Charakteren, Welten und Situationen sozial-kooperativ und freundschaftlich mitwirken. Während bei einsteigenden und generell jüngeren Spieler:innen dabei noch das bloße Besiegen von Monstern in geschlossenen Gewölben (Dungeons) im Vordergrund steht, entwickelt sich meist eine schnell wachsende Komplexität sowohl der Spielercharaktere (Player Characters, PCs) wie auch der Nichtspielercharaktere (NPCs) und Welten. RPG-Spieler:innen arbeiten nicht nur selbstbestimmt und sozial mit und an Mythen, sondern auch an der Entfaltung ihrer eigenen Identitäten!<sup>8</sup>

Die dabei entstandene Kultur aus Regel-, Würfel- und Weltenwerken, aus analogen und digitalen Spielen, Romanen und Filmen entfaltet eine starke Dynamik, die auch die tolkienschen Mythen und Namen mehrdimensional weiterentwickelt hat. Dies soll im Folgenden an drei der populärsten Fantasy-Völker der Zwerge, Orks und Elfen kurz demonstriert werden.

### **Zwerge: Vom Antisemitismus zu den Mit-Erlösern**

Die schon vorschriftliche Mythologie der Zwerge wird auf die oft minderjährigen Bergleute der Alpen zurückgeführt, die aus den gefährlichen Tiefen Erze schürften und daraus durch geheimnisvolle „Magie“ Metalle gossen und Artefakte schmiedeten.<sup>9</sup> Tolkien verband diese alten Mythen mit seiner Vorstellung von Juden, die sich in der „Diaspora“ nach ihrer verlorenen Heimat sowie nach reichen Schätzen sehnten. Auch ihre Sprache und Alphabetschrift orientierte er am Hebräischen. Anfänglich sehr negative Darstellungen wie der gierige und Menschen verfluchende Zwerg Mim wichen immer positiveren Darstellungen, bis

---

<sup>7</sup> Michels 2017, S. 14.

<sup>8</sup> Vgl. Kahl 2007.

<sup>9</sup> Vgl. Zweig 1997, S. 20-21.

die Zwerge schließlich als heldenhafte Mit-Kämpfer und Mit-Erlöser an der Seite ihrer menschlichen, hobbitischen und elbischen Alliierten fochten. Schon in Tolkiens schriftlichem Werk wird sein christlich-katholischer Antisemitismus abgearbeitet und überwunden.<sup>10</sup>

Heute gehören Zwerge zu den beliebtesten, „guten“ und im besten Sinne selbstverständlich dazugehörigen Völkern, PCs und NPCs in Fantasy-Rollenspielen. Ihnen stehen alle Charakterklassen, Begabungen und Gesinnungen offen, und auch Michels würdigt sie als „echt harte Brocken“, die Spötteleien etwa über ihre Körpergröße selbstbewusst widerlegen.<sup>11</sup>

### **Orks: Von Schlachtenfutter zu Rollenoptionen**

In Tolkiens Welt begegnen uns die Orks als hasserfüllte, kulturlose Entartungen von Elben im Dienst böser Magiewirker. Sie müssen durch Schwerter und Zauber aus Moria vertrieben werden – dem biblisch-abrahamitischen Opfer- und späteren Tempelberg am Zion. Doch in späteren, nach-tolkienschen Fantasy-Spielwerken entwickelten Orks zunehmend eigene Kulturen, „Halb-Orks“ wurden zu einer interessanten, rassistische Vorurteile überwindenden Charakteroption.<sup>12</sup> Moderne Fantasy-Autorinnen wie Christie Golden haben sogar in ursprünglich auf reine Figuren- und dann Digitalschlachten orientierten Welten wie der „World of Warcraft“ komplexe und charakterlich gute Helden wie den Ork-Schamanen Thrall erfolgreich ausgearbeitet.<sup>13</sup>

### **Elfen: Einmal Rassismus + Antifeminismus und zurück**

Aus den häufig noch geflügelten Naturgeistern der britischen Pixies, Fairies und Elves schuf Tolkien die zwar naturverbundene, aber ansonsten oft nervende Figur der stets weißhäutig-ätherischen, langlebigen, weisen und von „niedereren“ – also an Hautfarben dunkleren – Völkern bedrängten Elves (deutsch: Elben, Elfen). Michels benennt sie nicht ohne antifemininen Spott als „die amtierenden Dramaqueens, deren Ära sich langsam dem Ende zuneigt.“<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> Vgl. Vink 2013, S. 123–145.

<sup>11</sup> Vgl. Michels 2017, S. 158.

<sup>12</sup> Greenwood 2003, S. 17.

<sup>13</sup> Vgl. Golden 2010.

<sup>14</sup> Michels 2017, S. 157.



Der große Fantasy-Rollenspiel-Autor Gary Gygax (1938–2008) setzte diesen tolkienschen Unsterblichen ein durchaus rassistisches und sexistisches Gegenbild entgegen: Die Dunkelelfen, Drow, zeichneten sich nicht nur durch schwarze Hautfarbe und intrigante Bosheit, sondern auch durch eine Priesterinnen-Herrschaft machtgieriger Frauen aus. Diese wurde zentriert um die Spinnengöttin Lolth – eine Fantasy-Variante der jüdisch-talmudischen Lilith, der ersten Ehefrau des biblischen Adam. So wird in der Faerûn-Mythologie der talmudische Mythos des Adam-Lilith-Zerwürfnisses mit der Geschichte des guten Elfengottes Corellon Larethian und der bösen Abtrünnigen Araushnee, die zu Lolth wird, antifeministisch aufgegriffen.<sup>15</sup>

Allerdings entwickelten auch die Drow schnell ein fantastisches Eigenleben und mit der Lolth-Tochter Eilistraee nicht nur eine „gute“ Version, sondern mit Drizzt Do'Urden auch einen der komplexesten und populärsten Fantasy-Helden überhaupt.<sup>16</sup> Innerhalb weniger Jahrzehnte haben Elfen und Dunkelelfen eine ineinander verschlungene Fantasy-Mythologie entwickelt, die die engen Stereotype seit Tolkien und Gygax in fantastische Entdeckungsreisen verwandelt hat.<sup>17</sup>

## Ökologie

Aufgrund ihrer dreifachen Herkunft aus vorschriftlichen, antiken und biblischen Mythen sowie ihrer mehrfachen Umwandlung durch Naturromantik und Neopaganismus ist praktisch allen Fantasy-Charakteren eine enge Verbindung zu ökologischen Themen eingeschrieben. Ob der am Noah-Mythos und angelsächsischen Riesen entwickelte Baumbart samt seinem belebten Wald gegen den Industriellen-Magier Saruman in die Schlacht zieht<sup>18</sup> oder der Ork-Schamane Thrall nach den Gründen für die bedrohliche Erhitzung des Klimas von Azeroth sucht<sup>19</sup> – zu jeder als glaubwürdig erfahrenen Fantasy-Welt gehört eine bedeutsame Ökologie.

## Fazit: Analoge Fantasy-Rollenspiele für eine bessere Zukunft

---

<sup>15</sup> Vgl. Greenwood 2003, S. 282.

<sup>16</sup> Vgl. Greenwood 2003, S. 173.

<sup>17</sup> Vgl. Boyd 2003, S. 26–47.

<sup>18</sup> Vgl. Flieger 2003, S. 211–222.

<sup>19</sup> Vgl. Golden 2010, S. 97–102.

„Geschichten werden erzählt, um etwas zu vertreiben“, wusste der eingangs zitierte Hans Blumenberg. „Im harmlosesten, aber nicht unwichtigsten Falle: die Zeit. Sonst und schwererwiegend: die Furcht.“<sup>20</sup> Seitdem der Mensch angesichts der „absoluten Wirklichkeit“ beängstigenden Entdeckungen ausgesetzt sei, dienten ihm Mythen, Symbole, Rituale und Spiele als Wege, die Zukunft innerlich und äußerlich zu meistern. Den schon an sich überaus wertvollen Genres der fantastischen Erzählungen und Literaturen hat das 20. Jh. die Erfindung der analogen Fantasy-Rollenspiele hinzugefügt. In einer zunehmend multimedialen Lebenswelt, in der nicht wenige Medienproduzent:innen schon Kinder und Jugendliche in passive Konsument:innen verwandeln wollen, gehört das Einüben von zugleich selbstbestimmter und sozialer Fantasie, die auf stets neu ausgehandelte Regeln und Zufallswürfe aufbaut, zu den großen Chancen, um eine zugleich konsistente wie auch flexible Identität entwickeln zu können. So wird dem starren, „magischen Denken“ im antisemitischen Verschwörungsglauben, aber auch im festen Rollenkorsett von Rassismus und Antifeminismus eine Vielfalt von Rollen- und Erzähloptionen entgegengesetzt.<sup>21</sup>

Die fantastische „Arbeit am Mythos“ erweist sich dabei weder als sinn- noch als ziellos. In ihrem neuen Podcast „ungeheuer vernünftig“ erkunden Kathrin Fischer und Björn Herzig auf den Spuren Blumenbergs sowohl philosophisch wie pädagogisch weiterführend die Funktionen von „Rollenspiel und Wissenschaft“ an den Monstern und Ungeheuern der Fantastik.<sup>22</sup> Die oft zunächst unerkennbaren, kaum benennbaren Drohungen globaler Prozesse – von Finanzkrisen und Terrorismus bis zu Pandemien und Medienrevolutionen – wie auch die Herausforderungen einer eskalierenden Klimakrise verlangen den Mut zur Wiederanknüpfung an alte Mythen, dynamische Namen und neue Rollen. Analoge Fantastik erweist sich gerade nicht als Eskapismus, sondern als Mut zur inneren wie auch gemeinsamen Reise und Entwicklung. Jene Menschen, die das Glück haben, mit Freund:innen analoge Pen-und-Paper-Abenteuer zu bestehen, erwerben sich damit auch reale Fertigkeitsschritte im Hinblick auf die gewaltigen Herausforderungen unseres 21. Jhs.

---

<sup>20</sup> Blumenberg 1979, S. 40.

<sup>21</sup> Vgl. Kretschmann 2010.

<sup>22</sup> Vgl. Herzig 2021.

**Literaturverzeichnis**

Blume 2020: Michael Blume, *Welche Bildung hilft gegen Antisemitismus?*, in: Doron Kiesel (Hrsg.), *Du Jude! Antisemitismus-Studien und ihre pädagogischen Konzepte*, Leipzig 2020, S. 240–246.

Blumenberg 1979: Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt a. M. <sup>5</sup>2017.

Boyd u. a. 2003: Eric L. Boyd [u. a.], *Races of Faerûn*, Renton / Washington 2003.

Carpenter 1979: Humphrey Carpenter, *J. R. R. Tolkien. Eine Biographie*, Stuttgart <sup>3</sup>2002.

Flieger 2012: Verlyn Flieger, *Green Suns and Faerie. Essays on J. R. R. Tolkien*, Kent / Ohio 2012.

Golden 2010: Christie Golden, *Weltenbeben. Die Vorgeschichte zu Cataclysm*, Stuttgart 2010.

Herzig 2021: Björn Herzig, Vernünftige Ungeheuer? Podcasten über Rollenspiel und Wissenschaft, Boardgame Historian 2021, URL: [bghistorian.hypotheses.org/1659](http://bghistorian.hypotheses.org/1659) [Zugriff am 09.12.2021].

Kahl 2007: Ramona Kahl, *Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen*, München 2007.

Kretschmann 2010: Johannes Kretschmann, *Antisemitismus und Magisches Denken*, Marburg 2010.

Michels 2017: Andreas Michels, *111 Gründe, Rollenspiel zu lieben. Eine Hommage an Würfel, Schwert und Raumanzug*, Berlin 2017.

Nieuweboer u. a. 2010: Sarynina Nieuweboer [u. a.], *Universal Mechanisms and Cultural Diversity. Replacing the Blank Slate with a Coloring Book*, in: Ara Norenzayan [u. a.] (Hrsg.), *Evolution, Culture, and the Human Mind*, New York 2010, S. 257–272.

Tolkien u. a. 2008: John Ronald Reuel Tolkien [u. a.], *On Fairy-stories. Expanded edition, with commentary and notes*, London 2008.

Vink 2017: Renee Vink, ‚Jewish‘ Dwarves. Tolkien and Antisemitic Stereotyping, in: *Tolkien Studies* 10 (2013), S. 123–145.

Michael Blume

Mitarbeit am Mythos

Zweig 1997: Arnold Zweig, *Dialektik der Alpen*, Berlin 1997 (Niederschrift 1941).

### **Ludografie**

Greenwood u. a. 2010: Ed Greenwood [u. a.], *Dungeons & Dragons. Vergessene Reiche - Kampagnen-Set*, Köln 2003.

## Werden in *Magic: The Gathering* Vorurteile beschworen?

Juliane Lippok

### Einleitung

Das erste Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* (Magic / MTG) kam 1993 auf den Markt und war seitdem nur selten Teil der tagesaktuellen Berichterstattung. Genau dies geschah jedoch im Juni 2020, als mehrere Printmedien wie Der Spiegel (2020) und die taz<sup>1</sup> über den Ausschluss von sieben Karten aus dem *Magic*-Universum berichteten. Grund waren rassistische Inhalte in Wort und/oder Bild. Im Vorfeld und in der Folge kam es zu kontroversen Diskussionen in der Spiele-Community. Im Folgenden möchte ich zwei Aspekte anhand dieses Beispiels beleuchten: 1. Die Verarbeitung von Geschichtsbildern in Spielen und die Rückwirkung dieser durch Spiele vermittelten Geschichtskonstruktionen auf unsere Wahrnehmung der Welt. 2. Die Frage, wie ein Globales Geschichtsbewusstsein, auch durch Spiele vermittelt, entstehen kann.<sup>2</sup>

Meine Motivation, den nachfolgenden Beitrag zu verfassen, ist sowohl privater als auch beruflicher Natur. Seit den späten 1990er Jahren spiele ich, mit Unterbrechungen, *Magic: The Gathering*. Als Teil der Spiele-Community rezipiere ich Podcasts, YouTube-Videos und Forenbeiträge zu den neuesten Editionen, der Firmenpolitik von Wizards of the Coast (WOTC)<sup>3</sup> und ähnlichen Themen. Darüber hinaus bin ich Archäologin und arbeite als Museumspädagogin<sup>4</sup> auch im Bereich Globales Lernen. Der vorliegende Text versteht sich als Diskussionsbeitrag zur Aktualität von Geschichtsdarstellungen in Spielen ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

### Geschichte eines Ereignisses

Am 10. Juni 2020 veröffentlicht Wizards of the Coast unter der Überschrift „Darstellungen von Rassismus“<sup>5</sup> ein knappes Statement, in dem darüber berichtet wird, dass die Karte *Invoke Prejudice* mit der zugehörigen Multiverse ID (vereinfacht ausgedrückt die

---

<sup>1</sup> Vgl. Koopmann 2020.

<sup>2</sup> Vgl. Heuer 2012.

<sup>3</sup> Wizards of the Coast ist die Entwicklerfirma von MTG und gehört inzwischen zu Hasbro.

<sup>4</sup> Als weiße Frau bin ich Teil der museumspädagogischen Mehrheit. Das prägt natürlich meine Perspektive.

<sup>5</sup> WOTC 2021a.

Identifikationsnummer der Karte) und sechs weitere Karten (*Cleanse*, *Stone-Throwing Devils*, *Pradesh Gypsies*, *Jihad*, *Imprison*, *Crusade*)<sup>6</sup> gebannt wurden. Sie werden demnach nicht mehr auf der offiziellen Website gezeigt und dürfen in offiziellen Turnieren nicht gespielt werden. Darüber hinaus war zu lesen, dass Rassismus keinen Platz in *Magic* hat und Schwarze Menschen besser unterstützt werden sollen. Was zu dieser Entscheidung geführt hat und warum genau diese Karten verbannt wurden, wird nicht erläutert. Licht ins Dunkel bringt die aktuelle Berichterstattung. Dort ist zu lesen, dass die Rassismuskritik aus der Spiele-Community selbst und unternehmensnahen Kreisen kamen und sich nicht nur um Karten mit rassistischen Inhalten, sondern in erster Linie um den Umgang mit Schwarzen Spieler:innen und die Unternehmenskultur von Wizards of the Coast drehten.<sup>7</sup> Ebenso wird erklärt, dass die Multiverse ID 1488 der Karte *Invoke Prejudice* (zu dt. etwa Vorurteile beschwören) ein bekannter White-Supremacy-Code ist.<sup>8</sup> Darüber hinaus zeigt die Karte selbst Gestalten, die in ihren Kapuzenmänteln stark an Mitglieder des Ku-Klux-Klans erinnern. In Verbindung mit dem Kartentext, der Kreaturen des Gegners benachteiligt, die eine andere Farbe haben als die Kreaturen des Spielers, wird der Grund für die Rassismuskritik klar. Die Verbannung der Karten wird in der Folge in den Foren der Community stark diskutiert. Es wird deutlich, dass gerade in Bezug auf die neben *Invoke Prejudice* verbannten Karten vielfach unklar ist, warum diese Karten als rassistisch gelten. Obwohl sich die Community hier durchaus um Klärung bemüht<sup>9</sup>, wird doch häufig argumentiert, dass es sich bei der Verbannung um eine Überreaktion handele und *Magic* doch nur ein Spiel sei.<sup>10</sup>

## Das Spiel

Um die Frage zu beantworten, inwiefern einzelne Karten oder Narrative rassistisch sind, ist ein kurzer Blick auf die Spielmechaniken von *Magic* sinnvoll.<sup>11</sup> So wird auch die Reaktion der Community verständlicher.

<sup>6</sup> Englisch auch auf der deutschen Website.

<sup>7</sup> Vgl. Harmon 2020; Zaiem 2020.

<sup>8</sup> Siehe <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/1488> [Zugriff am 15.12.2021].

<sup>9</sup> Vgl. <https://www.hipstersofthecoast.com/2020/06/wizards-bans-7-cards-that-depict-racism-including-invoke-prejudice/> [Zugriff am 15.12.2021].

<sup>10</sup> Vgl. <https://www.mtg-forum.de/topic/164061-wie-findet-ihr-dir-bannings-wegen-m%C3%B6glichem-rassismus/> [Zugriff am 15.12.2021]; vgl. Nowak 2020

<sup>11</sup> Vgl. <https://www.magic-spielen.de/main/page.php?id=article&cat=4> [Zugriff am 15.12.2021]

In *Magic* gibt es verschiedene Typen von Karten, die durch Zaubersprüche gewirkt werden. Um einen Zauberspruch zu wirken, muss als Ressource Mana bezahlt werden. Mana wird von Länderkarten in den Farben rot, blau, schwarz, weiß und grün produziert. Dabei sind die Farben mit bestimmten Elementen verknüpft: rot mit Feuer, blau mit Wasser, weiß mit Luft/Himmel, grün mit Erde/Natur und schwarz mit Erde/Tod. Es gibt verschiedene Kartentypen wie z. B. Kreaturen, die entweder einer der oben genannten Farben bzw. einer Mischung der Farben entsprechen oder farblos sind. Es spielen zwei oder mehr Spieler:innen, sozusagen als Magier:innen, gegeneinander.

Jede Karte hat einen Namen und besteht unter anderem aus einer Illustration und einem Text, der erklärt, was die Karte bewirkt. Letzterer wird manchmal durch einen Anekdotentext, der in der Fantasywelt von Magic angesiedelt ist, erweitert. Bild, Text und Spielmechanik sollen sich ergänzen, wie das beispielsweise bei einem fliegenden weißen Pegasus der Fall ist (z. B. *Concordia Pegasus*). Das macht den sogenannten Flavor, die Stimmigkeit und Atmosphäre des Spieles, die über die reine Funktionalität hinausgeht, aus.

Zu *Magic* gibt es eine eigene Hintergrundgeschichte (Lore), die im Wesentlichen fantasytypisch in einer Art Mittelalter bzw. Früher Neuzeit angesiedelt ist.<sup>12</sup> Es entsteht eine Mischung aus geschichtlichen Versatzstücken und größtenteils etablierten Erzählmustern. Typisch für *Magic* ist aber auch ein kreativer Umgang mit diesen Komponenten. So werden mit weißem Mana durchaus genretypisch rechtschaffene und himmlische Kreaturen wie Engel und Ritter und mit der Farbe schwarz durchaus dämonische und zwielichtige Kreaturen wie Zombies und Vampire beschworen. Dennoch gibt es auch schwarze-grüne Eichhörnchen (*Gefräßiges Eichhörnchen*) und farblose Lebkuchenmännchen (*Lebkuchenrohling*) und alle können gemeinsam in die Schlacht ziehen. Das heißt, *Magic* ist nicht per se ein stereotypes oder gar rassistisches Spiel, bietet aber, wie auch andere Spiele, durchaus die Voraussetzung für derartige Narrative.<sup>13</sup> Dabei spielen natürlich auch die subjektive Interpretation und das Spielverhalten der Spieler:innen eine Rolle.

---

<sup>12</sup> WOTC 2021b.

<sup>13</sup> z. B. Volkmann 2021.



Abbildung 1 und 2: Die Karten Gefräßiges Eichhörnchen und Lebkuchenrohling (scryfall.com).

### Alles nur ein Spiel?

Zur Konstruktion von Fantasywelten, ihren Stereotypen und die Vergangenheit romantisierenden Elementen existieren zahlreiche Publikationen<sup>14</sup> Da *Magic* in einer Fantasywelt angesiedelt ist, fließen diese Elemente in das Spiel ein. Dass Fantasywelten meist im Mittelalter oder der Frühen Neuzeit angesiedelt sind, zeigt bereits, dass hier auf etablierte Geschichtsbilder zurückgegriffen wird. Was dabei leicht in Vergessenheit gerät, ist, dass Geschichte immer eine Rekonstruktion ist: „Vergangenheit entsteht nicht von selbst, sondern ist das Ergebnis einer kulturellen Konstruktion und Repräsentation; sie wird immer von spezifischen Motiven, Erwartungen, Hoffnungen, Zielen geleitet“<sup>15</sup>. Diese fließen auch in Spiele ein. Darüber hinaus entstehen durch die fantastischen Elemente Geschichtsfiktionen, die dann wiederum und zum Teil unbewusst auf die Realität projiziert werden.<sup>16</sup> Gerade die Kolonialgeschichte wird in jüngerer Zeit kritisch hinterfragt. In der Tradition der Geschichtsschreibung des 19. Jhs. wird die neuzeitliche europäische Eroberungspolitik positiv besetzt und als fortschrittlich gewertet.<sup>17</sup> Die Perspektive der Eroberten fehlt hier meist vollkommen. Ein gutes Beispiel für die Verarbeitung dieses Geschichtsbildes in Spielen ist das

<sup>14</sup> u.a. Meteling 2014; Toggweiler 2021; Freund 1999, S. 10 f.

<sup>15</sup> Assmann 2005, S. 251 f.

<sup>16</sup> Zur unbewussten Wirkung der historischen Atmosphäre in Spielen vgl. Zimmermann 2018.

<sup>17</sup> Wendt 2016, S. 11–23.



Computerspiel Anno 1800.<sup>18</sup> Schott zeigt sehr schlüssig, dass Lateinamerika und die dort lebenden Menschen im Spiel nur als Ressource gesehen werden. Eine ähnliche Mechanik findet sich auch bei *Magic*, so wird die *Galeone der Eroberer* zu einem Land (*Bollwerk der Eroberer*), wenn sie erfolgreich angreift. Eine erfolgreiche Eroberung hat also zur Folge, dass die/der Spieler:in ein Land, also eine weitere Manaquelle, besitzt.



Abbildung 3: Die Galeone der Eroberer (scryfall.com).

<sup>18</sup> Vgl. Schott 2019.



Abbildung 4 und 5: Zwei Versionen des Bollwerks der Eroberer (scryfall.com).

Der Schiffstyp Galeone ist ein portugiesisches Segelschiff, das Design der Karte erinnert an Abenteuerfilme, wir haben es mit also einem positiv besetzten Eroberertopos zu tun.<sup>19</sup> Stereotype werden in Spielen natürlich gerne bedient, da sie einen hohen Wiedererkennungswert haben. Das wird dann problematisch, wenn im Spiel keine anderen Perspektiven existieren, also keine Multiperspektivität hergestellt wird. Überspitzt könnte man fragen: Wo ist die Karte Aufstand der Landlosen, die man der Galeone der Eroberer entgegensetzen könnte? Dadurch entstehen zwei Probleme. Zum einen werden veraltete und einseitige Geschichtsbilder als allgemeingültig tradiert. Hier besteht die „Gefahr der einen einzigen Geschichte“<sup>20</sup>. Dieser Aspekt ist besonders wichtig, da uns allen i. d. R. Geschichte zuerst durch populäre Medien wie Spiele, Filme und Comics vermittelt wird.<sup>21</sup> Zum anderen stellt sich die Frage, wie Menschen, also z. B. Schwarze Spieler:innen darauf reagieren, wenn sie mit einseitigen und stereotypen Darstellungen konfrontiert werden. Eine der aus *Magic* entfernten weißen Karten ist *Cleanse* (Reinigung/Säuberung). Diese Karte hat folgenden Text „Zerstöre alle schwarzen Kreaturen“. Diese Kombination von Kartentitel und Text evoziert das Bild einer ethnischen Säuberung, obwohl schwarze Kreaturen in *Magic* nicht mit Schwarzen Menschen gleichzusetzen sind. Der Begriff der Reinigung greift auch auf ein damit verknüpft

<sup>19</sup> Vgl. Kirsch 1988; <https://www.cardmarket.com/de/Magic/Cards/Conquerors-Galleon-Conquerors-Foothold> [Zugriff am 15.12.2021].

<sup>20</sup> Chimamanda 2009.

<sup>21</sup> Zu einer empirischen Studie vgl. Wallner 2017.

diskriminierendes und lange sehr verbreitetes Stereotyp zurück, nach dem schwarz gleich Schmutz ist. Dieses Stereotyp lässt sich vielfach nachweisen – vom Struwelpeter<sup>22</sup> bis zur Seifenwerbung<sup>23</sup>. *Imprison* (zu dt. etwa Einsperren) zeigt einen abgemagerten Schwarzen Menschen und ruft Bilder der Sklaverei wach. Die grüne Karte *Pradesh Gypsies* (Prassende Zigeuner) ist schon wegen der häufig abfällig verwendeten bzw. mit romantisierenden Stereotypen verbundenen Bezeichnung Zigeuner problematisch. Die weiße Karte *Crusade* (Kreuzzug) ist mit Kreuzrittern illustriert und gibt allen weißen Kreaturen einen Bonus. Die weiße Karte *Jihad*<sup>24</sup> gibt ebenfalls weißen Kreaturen einen Bonus, wenn der Gegner Karten einer bestimmten anderen Farbe kontrolliert. Beide Karten transportieren ein Geschichtsbild, das eine europäisch-christliche Überlegenheit behauptet. Es ist meines Erachtens nicht schwer zu verstehen, dass Menschen, die in ihrem Alltag oft mit derartigen Stereotypen konfrontiert werden, diese nicht auch noch in den von ihnen favorisierten Spielen wiederfinden wollen. Folgerichtig wurde die Rassismusdebatte von der Schwarzen Spieler-Community angestoßen. Miteinander spielen heißt meines Erachtens, diese Perspektiven ernst zu nehmen, einen Weg den *Magic* mit der Verbannung der Karten, so muss man annehmen, auch beschreiten möchte.<sup>25</sup> Natürlich handelt es sich bei den genannten Beispielen nur um einzelne Karten. Doch Einzelkarten verdichten sich zu Narrativen und wie der Protest aus der Schwarzen Community zeigt, ist die Marginalisierung und Diskriminierung Schwarzer Menschen nicht auf das Spiel beschränkt, sondern Teil der Unternehmenskultur. Diese scheint eine längere Geschichte zu haben, wie folgendes Beispiel zeigt. Dem Erfinder des Kartenspiels, Richard Garfield, war schon 1995 bekannt, dass von einer Karte, die eigentlich auf eine Episode aus 1001 Nacht

<sup>22</sup> In der „Geschichte von den schwarzen Buben“ werden die Jungen zwar für die Verspottung des „Mohren“ bestraft. Ihre Strafe besteht allerdings darin, dass sie ins Tintenfass fallen und danach ebenfalls schwarz sind.

<sup>23</sup> Vgl. Hoffmann 1844; Zeller 2010, S. 143.

<sup>24</sup> Auf den ersten Blick scheint die Karte das muslimisch geprägte Gegenstück zu *Crusade* zu sein. Bei genauerer Betrachtung sind sich die Karten spielmechanisch aber sehr ähnlich. Auch *Jihad* ist eine weiße Karte und gibt weißen Kreaturen gegenüber andersfarbigen Kreaturen einen Bonus. Während man die Farbe der andersfarbigen Kreaturen wählen kann (also Bonus gegenüber blau, schwarz, rot oder grün), kommt der Bonus immer weißen Kreaturen zugute. Anders als Name und Kartenbild (seldschukische bzw. osmanische Krieger) vermuten lassen, ist die Perspektive auf heilige Kriege also wieder eine nicht-muslimische, da weiß m. E. ausschließlich mit weißen Europäern assoziiert wird. Natürlich ist Hautfarbe nicht gleich Kartenfarbe, aber derartige Gleichsetzungen legt die Karte nahe. Vermutlich sind Bild und Benennung dem insgesamt etwas exotistischen Flavor der Edition "Arabian Nights" geschuldet. Natürlich wäre eine Verbannung auch schon aufgrund der gerade in jüngster Zeit stark aggressiven Konnotation des Begriffs Jihad verständlich.

<sup>25</sup> *Magic* wurde in den oben zitierten offenen Briefen vorgeworfen, dass derartige Maßnahmen eher als Feigenblatt (Tokenism) benützt würden. Wizards of the Coast scheint diesen Vorwürfen entgegen wirken zu wollen. So erschien zum Black History Month 2021 in der Reihe Secret Liar Black is Magic. Schwarze Künstler:innen gestalteten Artworks für Magic-Karten, Vgl. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/news/black-is-magic-product-details-2021-02-04> [Zugriff am 15.12.2021].

anspielte, eine Diskriminierung ausging: *Stone Throwing Devils* kann als abwertende Bezeichnung für Palästinenser verstanden werden, auch wenn dies mutmaßlich nicht intendiert war.<sup>26</sup> Konsequenzen gab es zunächst keine – erst 2020 wurde die Karte verbannt.

### **Die Entwicklung eines Globalen Geschichtsbewusstseins - How to?**

Betrachtet man die Diskurse im Umfeld der Verbannung der Karten, fallen verhärtete Positionen auf, von denen Debatten zum Thema Rassismus häufig geprägt sind. Die eine Seite stellt Rassismus ohne weitere Erklärungen fest, die andere Seite hält die jeweiligen Produkte, Äußerungen etc. für harmlos und die Vorwürfe für überzogen. Da ich selbst im Bereich des Globalen Lernens tätig bin<sup>27</sup>, kenne ich diese Positionen aus erster Hand. Rassismuskritische Bildung kann aber nur gelingen, wenn Menschen miteinander in Dialog treten. Das schließt Menschen aus dem Globalen Norden und Süden gleichermaßen ein. Zunächst ist es wichtig, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass Spiele Geschichtsbilder transportieren, die Spieler:innen auf die Welt zurückprojizieren.<sup>28</sup> Es ist wichtig, zu erklären, welche diskriminierenden Stereotype existieren, denn so wird verständlich, dass Menschen, die sich täglich mit Stereotypen konfrontiert sehen, dadurch verletzt werden. Danach kann man gemeinsam darüber reden, was sich verändern muss. Das Unverständnis, das in weiten Teilen der *Magic*-Community für die Verbannung vorherrschte, resultierte auch daraus, dass Wizards of the Coast seine Entscheidung nicht begründete und nicht offenlegte, woher die Vorwürfe kamen. Andernfalls hätte es mehr Verständnis für die Grundproblematik geben können, selbst wenn keine Einigkeit über hinreichende Gründe zur Verbannung der Karten geherrscht hätte.

Ein anderer Grund für die Ablehnung in der Community ist meiner Erfahrung nach, dass Menschen mit Ablehnung reagieren, wenn in Kindheit und Jugend liebgewonnene und 100-prozentig positiv besetzte, scheinbar harmlose Lieder, Spiele und Süßigkeiten zum Gegenstand rassismuskritischer Debatten werden. Menschen haben dann das Gefühl, angegriffen und beschuldigt zu werden. Obwohl es unabdingbar ist, eindeutige Positionen gegen Rassismus einzunehmen, ist es auch wichtig, die Entwicklung eines Globalen Geschichtsbewusstseins als

---

<sup>26</sup> Vgl. Varney 1995.

<sup>27</sup> Kulturhistorisches Museum Magdeburg, vgl. <https://www.museum-global.de/index.html> [Zugriff am 15.12.2021].

<sup>28</sup> Vgl. u. a. Boch / Falke 2020.

Prozess zu verstehen. Ein kritischer Blick in die eigene Vergangenheit dokumentiert oft eine veränderte Einstellung zu Faschingsfotos mit Blackfacing oder der eigenen Berichterstattung. So merkt die taz selbstkritisch an, dass sie in ihrem ersten Artikel zur Veröffentlichung von *Magic* 1993 als Illustration ausgerechnet die Prassenden Zigeuner (*Pradesh Gypsies*), eine der jetzt verbannten Karten, verwendet habe.<sup>29</sup> Im Globalen Lernen geht es meines Erachtens darum, bei Menschen solche Prozesse anzustoßen, zu begleiten und Dialog zu ermöglichen. So können einseitige Perspektiven ergänzt und neue Bilder und Einstellungen entwickelt werden. *Magic* scheint dafür perfekte Voraussetzungen zu bieten. So beschrieb Doug Beyer den Flavor von *Magic* als „constructive simulation“<sup>30</sup>. Demnach bediene *Magic* einerseits Konventionen des Fantasygenres, bräche aber andererseits mit Erwartungshaltungen, um Neues zu schaffen. Dies sind ideale Bedingungen für wirklich schöne neue Fantasywelten

---

<sup>29</sup> Vgl. Koopmann 2020.

<sup>30</sup> Beyer 2010.

**Literaturverzeichnis**

Assmann 2005: Jan Assmann, *Von ritueller zu textueller Kohärenz*, in: Stefan Kammer / Roger Lüdecke (Hrsg.), *Texte zur Theorie des Textes*, Stuttgart 2005, S. 250–270.

Boch / Falke 2020: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: *Mittelalter Digital* 1, 2020, S. 95–117. DOI: <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289>.

Beyer 2010: Doug Beyer, *What is flavor?*, 25.05.2010. URL: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/what-flavor-2010-05-25> [Zugriff am 13.09.2021].

Der Spiegel 2020: *Magic The Gathering entfernt rassistische Spielkarten*, in: *Der Spiegel online*, 25.06.2020. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/magic-the-gathering-entfernt-rassistische-spielkarten-a-155a7795-dcfa-4721-bfd9-2323b5e321ff> [Zugriff am 13.09.2021].

Freund 1999: Winfried Freund, *Deutsche Phantastik*, München 1999.

Harmon 2020: Lawrence Harmon, *To Whom it May Concern*, 03.06.2020. URL: [https://docs.google.com/document/u/0/d/1tKsYkdEEfU9u\\_27ZvVWu8Wkm2bThe3lfov24f2brjM/mobilebasic](https://docs.google.com/document/u/0/d/1tKsYkdEEfU9u_27ZvVWu8Wkm2bThe3lfov24f2brjM/mobilebasic) [Zugriff am 13.09.2021].

Heuer 2012: Andreas Heuer, *Globales Geschichtsbewusstsein*, Münster 2012.

Hoffmann 1844: Heinrich Hoffmann, *Der Struwwelpeter*, o. O. 1844.

Kirsch 1988: Peter Kirsch, *Die Galeonen. Grosse Segelschiffe um 1600*, Koblenz 1988.

Koopmann 2020: Jean-Paul Koopmann, *Nazi-Hexer auf dem Index*, 19.07.2020. URL: <https://taz.de/Sammelkartenspiel-Magic/!5695141/> [Zugriff am 13.06.2021].

Meteling 2015: Arno Meteling, *Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy*, in: Michael Dellwing / Martin Harbusch (Hrsg.), *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse*, Wiesbaden 2021, S. 37–68.

Juliane Lippok

Werden in Magic: The Gathering  
Vorurteile beschworen?

Nowak 2020: Michael Nowak, *Zu rassistisch! Sieben „Magic“-Karten sind nun verboten*, 11.06.2020. URL: <https://www.heute.at/s/kartenspiel-magic-laesst-rassistische-karten-entfernen-100086579> [Zugriff am 13.09.2021].

Schott 2019: Dominik Schott, *Anno 1800 schreibt die Geschichte um*, 07.09.2019. URL: <https://www.golem.de/news/sklavenhandel-und-kolonialismus-anno-1800-schreibt-die-geschichte-um-1905-140996-2.html> [Zugriff am 13.09.2021].

Toggweiler 2021: Michael Toggweiler, *„You can’t tame a wild thing“*. *Ethnographische Notizen zu den Wilden Leuten in Game of Thrones*, in: Michael Dellwing / Martin Harbusch (Hrsg.), *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse*, Wiesbaden 2021, S. 125–149.

Varney 1995: Allen Varney, *Words of Magic*, 1995. URL: [http://www.allenvarney.com/av\\_mgcwords.html](http://www.allenvarney.com/av_mgcwords.html) [Zugriff am 13.09.2021].

Volkman 2021: André Volkman, *Stereotype Brettspiele? Tukdatu löst Rassismus-Diskussion aus*, 17.01.2021. URL: <https://spielpunkt.net/stereotype-brettspiele-tukdatu-loest-rassismus-diskussion-aus/> [Zugriff am 13.09.2021].

Wallner 2017: Marina Wallner, *„You know nothing“*. URL: <http://othes.univie.ac.at/46707/> [Zugriff am 13.09.2021].

Wendt 2016: Reinhard Wendt, *Vom Kolonialismus zur Globalisierung*, Paderborn 2016.

WOTC 2021a: Wizards of the Coast, *Darstellungen von Rassismus in Magic*, 01.06.2020. URL: <https://magic.wizards.com/de/articles/archive/news/darstellungen-von-rassismus-magic-2020-06-10> [Zugriff am 13.09.2021]

WOTC 2021b: Wizards of the Coast, *Story*, [13.09.2021] <https://magic.wizards.com/de/story> [Zugriff am 13.09.2021].

Zaiem 2020: Beg Zaiem, *The Wizards I Know*, 08.06.2020. URL: [https://docs.google.com/document/u/0/d/1RDhVZ4x\\_Zf1abOpGfEGMI4xtYMA7AghCN5uW1fJRa6c/mobilebasic#](https://docs.google.com/document/u/0/d/1RDhVZ4x_Zf1abOpGfEGMI4xtYMA7AghCN5uW1fJRa6c/mobilebasic#) [Zugriff am 13.09.2021].

Zeller 2010: Joachim Zeller, *Weißer Blicke, Schwarze Körper*, Erfurt 2010.

Juliane Lippok

Werden in Magic: The Gathering  
Vorurteile beschworen?

Zimmermann 2018: Felix Zimmermann, „It's the atmosphere, stupid!“ –  
*Vergangenheitsatmosphären. Definition und Methode*, 02.08.2018. URL:  
<https://gespielt.hypothesen.org/2175> [Zugriff am 13.09.2021].

## Medienverzeichnis

Chimamanda 2009: Chimamanda, Adichie, *Die Gefahr der einen einzigen Geschichte*  
[13.09.2021], URL:  
[https://www.ted.com/talks/chimamanda\\_ngozi\\_adichie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story?language=de](https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=de) [22.05.2010].

## Ludografie und Spielmaterial

*Magic The Gathering*: Richard Garfield, *Magic The Gathering* (Wizards of the Coast 1993).

### Einzelne Magickarten

**Kartenname engl. / dt.:**

Jihad / -

**Set / Jahr:**

Arabian Nights / 1993

**Kartenname engl. / dt.:**

Stone Throwing Devils / -

**Set / Jahr:**

Arabian Nights / 1993

**Kartenname engl. / dt.:**

Cleanse / -

**Set / Jahr:**

Legends / 1994

**Kartenname engl. / dt.:**

Imprison / -

**Set / Jahr:**

Legends / 1994

**Kartenname engl. / dt.:**

Invoke Prejudice / -

**Set / Jahr:**

Legends / 1994

**Kartenname engl. / dt.:**

Crusade / -



Juliane Lippok

Werden in Magic: The Gathering  
Vorurteile beschworen?

**Set / Jahr:**

Vierte Edition / 1995

**Kartenname engl. / dt.:**

Pradesh Gypsies / Prassende Zigeuner

**Set / Jahr:**

Vierte Edition / 1995

**Kartenname engl. / dt.:**

Conqueror's Galleon, Conqueror's Foothold / Galeone der Eroberer, Bollwerk der Eroberer

**Set / Jahr:**

Ixalan / 2017

**Kartenname engl. / dt.:**

Gingerbrute / Lebkuchenrohling

**Set / Jahr:**

Throne of Eldraine / 2019

**Kartenname engl. / dt.:**

Ravenous Squirrel / Gefräßiges Eichhörnchen

**Set / Jahr:**

Modern Horizons 2 / 2021

## “Careless, like a child with fire, so was I with time.” *Magic: The Gathering*<sup>TM</sup> und die Faszination imaginiertes Geschichtlichkeit

*Eugen Pfister und Tobias Winnerling*

2018 feierte das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* sein 25-jähriges Bestehen, was dem US-Magazin „The New Yorker“ eine ausführliche Reportage wert erschien. Das an sich ist schon ein guter Hinweis auf den (populär-)kulturellen Stellenwert, den das Spiel durch die Arbeit seiner Entwickler:innen innerhalb eines Vierteljahrhunderts erreicht hat.

In dieser Reportage lässt sich die Erfolgsgeschichte eines der nach wie vor erfolgreichsten Sammelkartenspiele der Welt nachlesen. Die Ursprungserzählung entspricht recht genau dem amerikanischen Alltagsmythos des spontanen Geistesblitzes eines liebenswert verschrobener jungen Mannes. Die Idee zum Sammelkartenspiel wäre dem promovierten Mathematiker Richard Garfield demnach beim Wandern gekommen<sup>1</sup>:

„As he circled his way up, he had a burst of inspiration. People playing a game like Five Magics could separately collect different cards, have different decks, and come up with different strategies from those decks. In doing so, they could transcend the game itself and express, in the midst of calculations concerning goblins and demons and angels, something that would be unique to them: an identity.“

Die Erzählung ähnelt stark anderen US-Erfolgsgeschichten vom stets jungen, weißen, männlichen, ambitionierten, genialen Entwicklern. Hier ist historische Quellenkritik gefordert. Tatsächlich schöpft das extrem erfolgreiche Sammelkartenspiel, das heute laut eigenen Angaben von 30 Millionen Menschen weltweit gespielt wird, aus verschiedenen populärkulturellen Traditionen. Zum einen baut das Spiel auf der jahrhundertelangen Geschichte kompetitiver Kartenspiele<sup>2</sup> auf. Zum anderen war auch die Idee, diesen Wettkampf in ein Narrativ einzuweben, nicht neu und findet sich zum Beispiel bereits 1981 in Steve Jacksons Kartenspiel *Illuminati*.<sup>3</sup>

Sammelkarten waren darüber hinaus in den USA mit den beliebten Baseball-Karten eine seit dem Ende des 19. Jhs. etablierte Kulturpraktik, die auch in Europa später ihre Entsprechung

<sup>1</sup> Jahromi 2018.

<sup>2</sup> Grundlegend geht es auch in *Magic: The Gathering* darum, die gespielten Karten des Gegenübers mit den eigenen zu übertrumpfen. Hierin unterscheidet sich das Spiel nicht grundlegend von Kartenspielen wie dem Tarok, Schnapsen, Bridge usw. Auch bleibt das Zufallselement durch den gemischten Kartenstapel erhalten.

<sup>3</sup> <https://boardgamegeek.com/boardgame/859/illuminati> [Zugriff am 16.12.2021].

etwa in den Fußball-Sticker-Alben fand. Diese schlossen an die Alltagskultur von anderen Sammelbildern wie insbesondere den Zigarettenbildern an, die zur selben Zeit manchen Zigarettenpackungen beigelegt waren und gesammelt werden konnten. In den USA waren neben Baseballspielern und Nationalflaggen anfangs indigene Häuptlinge ein beliebtes Phänomen für solche Werbe-Sammelbilder, in Deutschland und Österreich hingegen vor allem militärische Motive, historische Persönlichkeiten, Trachten und ‘exotische’, oft koloniale Motive. Bewusst oder unbewusst bedienten sie durch historisierende Darstellungen einen identitätspolitischen Diskurs. Das ist im 19. Jh. wenig überraschend, wie man es am Beispiel der Instrumentalisierung des Cheruskerfürsten Arminius für die Konstruktion einer deutschen Identität bei Andreas Dörner nachlesen kann<sup>4</sup>.

Durchaus bemerkenswert ist jedoch, dass *Magic*-Karten ein Jahrhundert später trotz ihres fantastischen Hintergrunds stark auf ästhetische Traditionen des Historismus zurückgreifen und mit Geschichtsbildern als Inspiration, aber auch als Referenzort spielen. Dabei rekurriert *Magic* aber nicht nur bewusst oder unbewusst auf populärkulturelle historisierende Motive, es verweist zugleich immer wieder auf die eigene Geschichte. In der jüngsten *Modern Horizon II*-Edition erscheinen 2021 mehrere Karten im Design der ersten Editionen. Zugleich ist sich auch die Spielwelt selbst ihrer Historizität bewusst. Es gibt Sagen und Archäolog:innen, Historiker:innen und Ausgrabungen.

Wir suchen daher nach der ästhetischen und narrativen Funktion von Geschichte im *Magic*-Universum. Die Frage, warum ein Spiel, das zumindest oberflächlich seinen Reiz aus einer möglichst realitätsfremden Fantastik bezieht, unbewusst oder bewusst auf populäre Geschichtsbilder zurückgreift, ist für die Geschichtswissenschaft keinesfalls trivial. Sie bietet uns Einblick in einen populärkulturellen Geschichtsdiskurs, der nicht losgelöst von der historischen Forschung gedacht werden kann.

*Magic: The Gathering* bedient(e) von Anfang an einen mehr oder weniger generischen Fantasy-Hintergrund, der vor allem ein nicht näher zu bezeichnendes vormodernes ‘Früher’ inszeniert(e): Ritter und Burgen, Speere und Pfeil und Bogen. Dabei hielt es sich zunächst recht eng an den angloamerikanischen Fantasy-Traditionsstrang, der von George McDonald über J. R. R. Tolkien bis hin zu Rollenspielen wie (*Advanced*) *Dungeons & Dragons* führte und

---

<sup>4</sup> Vgl. Dörner 1996.

Zwerge, Orks, Goblins und Drachen nutzte – was in manchen Kontexten, etwa Brasilien und China, später Schwierigkeiten bei der Übersetzung mit sich brachte, weil diese Figuren dort kaum bekannt oder anders besetzt waren.<sup>5</sup>

Fantasy – egal, in welcher medialen Form – beruht zwar darauf, dass die dargestellten Welten sich grundsätzlich von unserer Alltagswelt unterscheiden; tatsächlich aber orientieren sich diese Welten immer an Teilen unserer Geschichte, damit auch daran angeschlossen werden kann. Ähnlich verhält es sich mit *Magic*. Elfen und Goblins, dämonische Eldrazi und Engel treffen auf Ritter und Samurai, auf Burgen und Piraten. So finden wir vor allem zu Anfang Hinweise darauf, dass es sich um eine zumindest teilweise stark europäisch-mittelalterlich imaginierte Spielwelt handelte<sup>6</sup>, in die aber auch mythologische Inhalte anderen, nämlich antiken, arabischen oder nordischen Ursprungs mit einfließen.<sup>7</sup> Die 1993 erschienene erste Zusatzedition *Arabian Nights* bediente konsequent das Thema „1001 Nacht“, ohne eine fantasy-artige Verfremdung vorzunehmen, wie es spätere Verarbeitungen mythologischer Welten tun sollten.<sup>8</sup> Diese erste Edition wurde noch nicht als Addendum zur Spielwelt konzipiert, sondern als zwar kompatibles, aber abgesehen davon eigenständiges Spielerlebnis.

---

<sup>5</sup> Vgl. Fornazari 2020, S. 149.

<sup>6</sup> Vgl. *Crusade*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 16, illustr. v. Mark Poole, <https://scryfall.com/card/lea/16/crusade> [Zugriff am 16.12.2021]; *Northern Paladin*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 29, illustr. v. Douglas Shuler, <https://scryfall.com/card/lea/29/northern-paladin> [Zugriff am 16.12.2021].

<sup>7</sup> Vgl. *Lord of Atlantis*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 62, illustr. v. Melissa A. Benson, <https://scryfall.com/card/lea/62/lord-of-atlantis> [Zugriff am 16.12.2021]; *Mahamoti Djinn*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 64, illustr. v. Dan Frazier, <https://scryfall.com/card/lea/64/mahamoti-djinn> [Zugriff am 16.12.2021]; *Cockatrice*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 189, illustr. v. Dan Frazier, <https://scryfall.com/card/lea/189/cockatrice> [Zugriff am 16.12.2021].

<sup>8</sup> Vgl. *Army of Allah*, in: *Magic: The Gathering. Arabian Nights* (1993), Nr. 2, illustr. v. Brian Snöddy, <https://scryfall.com/card/arn/2/army-of-allah> [Zugriff am 16.12.2021].

Eugen Pfister, Tobias Winnerling

Magic: The Gathering und die Faszination  
imaginiertes Geschichtlichkeit



Abbildung 1 (links): Die Karte Northern Paladin, deutlich erkennbar ist der Einfluss des europäischen Mittelalters (scryfall.com).

Abbildung 2 (rechts): Die Karte Lord of Atlantis. Hier ist der mythologische Einfluss arabischer Kultur deutlich sichtbar (scryfall.com).



Abbildung 3: Die Karte Army of Allah aus der Zusatzedition "Arabian Nights" (scryfall.com).

### Intradiegetische Historizität

„Geschichte“ als konstitutives Element der Welterschaffung tauchte erst 1994 mit der zweiten Zusatzedition, *Antiquities*, im *Magic*-Universum auf. Damit wurde intradiegetisch, also innerhalb der Spielwelt, eine zweite Zeitebene eröffnet: es erschienen Karten, die konkreten Bezug auf eine fiktionale Vergangenheit eben dieser Spielwelt nahmen. Disziplinäres Leitbild für die Historizitätsinszenierung war dabei zunächst die Archäologie<sup>9</sup>, später auch die Geschichtswissenschaft.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Vgl. *Argivian Archaeologist*, in: *Magic: The Gathering. Antiquities* (1994), Nr. 1, illustr. v. Amy Weber, <https://scryfall.com/card/atq/1/argivian-archaeologist> [Zugriff am 16.12.2021]; *Ardenn, intrepid archaeologist*, in: *Magic: The Gathering. Commander Legends* (2020), Nr. 10, illustr. v. Jason Rainville, <https://scryfall.com/card/cmr/10/ardenn-intrepid-archaeologist> [Zugriff am 16.12.2021]; *Daring Archaeologist*, in: *Magic: The Gathering. Dominaria* (2018), Nr. 13, illustr. v. Sidharth Chaturvedi, <https://scryfall.com/card/dom/13/daring-archaeologist> [Zugriff am 16.12.2021]; und *Mystic Archaeologist*, in: *Magic: The Gathering. Jumpstart* (2020), Nr. 158, illustr. v. Eric Deschamps, <https://scryfall.com/card/jmp/158/mystic-archaeologist> [Zugriff am 16.12.2021].

<sup>10</sup> Vgl. *Blade Historian*, in: *Magic: The Gathering. Strixhaven* (2021), Nr. 165, illustr. v. <https://scryfall.com/card/stx/165/blade-historian> [Zugriff am 16.12.2021]; *Historian of Zhalfir*, in: *Magic: The Gathering. Core Set 2021* (2020), Nr. 325, illustr. v. Denman Rooke, <https://scryfall.com/card/m21/325/historian-of-zhalfir> [Zugriff am 16.12.2021]; *Illustrious Historian*, in: *Magic: The Gathering. Strixhaven* (2021), Nr. 109, illustr. v. Brian Valeza, <https://scryfall.com/card/stx/109/illustrious-historian> [Zugriff am 16.12.2021]; *Kaho, Minamo Historian*, in: *Magic: The Gathering. Saviors of Kamigawa* (2005), Nr. 41, illustr. v. Greg Staples, <https://scryfall.com/card/sok/41/kaho-minamo-historian> [Zugriff am 16.12.2021]; und *Quintorius, Field Historian*, in: *Magic: The Gathering. Strixhaven* (2021), Nr. 220, illustr. v. Brian Sola, <https://scryfall.com/card/stx/220/quintorius-field-historian> [Zugriff am 16.12.2021].



Abbildung 4 und 5: Argivian Archaeologist beim Bergen eines Schädels und Illustrious Historian mit einer magischen Schriftrolle (scryfall.com).

Der Rückgriff auf archäologische Narrative und Bezeichnungen diente dem spielmechanischen Zugriff auf die Vergangenheit, um diese für die Spieler:innen rekonstruieren zu können. Das ergab sich spiellogisch aus der Mechanik, eingesetzte bzw. verlorene Karten aus dem ‚Friedhof‘, der Ablage, zurückzuholen. Diese Funktion bestand zwar schon seit Beginn des Spiels, wurde jetzt aber deutlich stärker genutzt.<sup>11</sup> Damit kamen diese Karten unverändert wieder ins Spiel, wie aus den Schatten der Vergangenheit wieder ans Licht geholt. Diese Interpretation der Archäologie als Methode der Wahrheitsfindung erwies sich als stabil und kam auch in späteren Editionen noch zum Tragen: „The Neurok see the artificer as an archaeologist, clearing away falsehoods to see the truth hidden beneath.“<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Vgl. *Drafna's Restoration*, in: *Magic: The Gathering. Antiquities* (1994), Nr. 8, illustr. v. Amy Weber, <https://scryfall.com/card/atq/8/drafnas-restoration> [Zugriff am 16.12.2021].

<sup>12</sup> *Scars of Mirrodin* 2010.



Abbildung 6: Seit 1994 wird der Friedhof stärker genutzt (scryfall.com).

Vor allem aber legte *Antiquities* die Grundlage für die spätere Integration anderer mythologischer bzw. historisierender Kosmen ins *Magic*-Universum: Es führte die Denkfigur paralleler Welten in alternativen Dimensionen, der „planes“, ein, die von der eigentlichen Spielwelt, „Dominaria“, abwichen. Zunächst wurde nur eine einzige derartige Alternativwelt namens „Phyrexia“ eingeführt.<sup>13</sup> Zugleich wurde damit die ambivalente Technikfixierung begründet, die der Spielwelt eine Dimension hinzufügte, die sie vom generischen Fantasy-Setting abhob und in späteren Editionen bis hin zum Steampunk ausgebaut werden sollte.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Vgl. *Gate to Phyrexia*, in: *Magic: The Gathering. Antiquities* (1994), Nr. 16, illustr. v. Sandra Everingham, <https://scryfall.com/card/atq/16/gate-to-phyrexia> [Zugriff am 16.12.2021].

<sup>14</sup> Am deutlichsten in der 2016er Edition *Kaladesh*.





Abbildung 7: Das Tor zu der Alternativwelt "Phyrexia" (scryfall.com).

Mit dem Narrativ des Ringens zwischen den zwei Welten – der ursprünglichen Welt Dominaria und dem neuen Phyrexia –, das mit jeder neuen Edition weiter ausgebaut wurde, wurde Geschichte als intradiegetischer Mechanismus der Verbindung verschiedener Kartensätze endgültig etabliert. In gewisser Weise legitimierte sie einfach den Einsatz von Karten unterschiedlicher Editionen, zugleich erlaubte sie eine zusammenhängende und konsistente Meistererzählung über die unterschiedlichen Editionen hinweg. Für Historiker:innen besonders amüsant ist dabei, dass *Antiquities* zwar spielmechanisch auf die Archäologie als positivistische Leitwissenschaft setzte, sich in der Spielwelt selbst aber mittels der Begleittexte („flavor text“) der Karten einer imaginierten Vergangenheit über historische Diskussionen einer mit den ihr tatsächlich entsprechenden Unsicherheiten behafteten Geschichtswissenschaft näherte:

„For years scholars debated whether these were Urza’s or Mishra’s creations. Recent research suggests they were invented by the brothers’ original master, Tocasia, and that both used these devices.”<sup>15</sup>

Jede dieser Editionen wurde als jeweils aktuelle Gegenwart Dominarias konzeptualisiert, so dass die älteren Editionen eine immer weiter aufgefächerte Vergangenheit

<sup>15</sup> *Antiquities* 1994.

konstituierten, auf die sowohl narrativ wie spielmechanisch zurückgegriffen werden konnte. Spieler:innen, die das Spiel bereits länger begleiteten, wurde damit ein zusätzlicher Mehrwert geboten, indem sie die intradiegetische Vergangenheit mit ihrer eigenen Spielerfahrung und Lebensgeschichte in Bezug setzen, spezifische Interpretationen und Literalitäten entwickeln konnten.<sup>16</sup> Unterstützt wurde diese Fixierung auf Zeit und Geschichtlichkeit als strukturierendes Prinzip der Spielnarration durch die Interpretation des Prinzips der Zugreihenfolge als Zeitfolge, so dass die Mechanik mit dem höchsten Spielwert – die Möglichkeit, außerhalb der Reihe zusätzliche Züge zu erhalten – bereits von Beginn an als Zeitreise interpretiert wurde.<sup>17</sup>



Abbildung 8: Auch Zeitreisen sind in dem Spiel möglich, wie diese Karte deutlich macht (scryfall.com).

### Extradiegetischer Historismus

Nachdem die Dominaria-Phyrexia-Geschichte 2001 nach 8 Jahren zunächst auserzählt zu sein schien, wurde das multiverse Konzept – nämlich die Spieler:innen in neuen Editionen in andere Welten zu schicken, die zwar selbstständig, aber immer noch verbunden blieben – genutzt, um neue Schauplätze zu erfinden und vor allem bislang noch nicht verwendete Mythologien in fantastisch verfremdeter Form als Inspirationsquellen zu nutzen. Dieses

<sup>16</sup> Vgl. Dodge / Crutcher 2018, S. 171. 174.

<sup>17</sup> Vgl. *Time Walk*, in: *Magic: The Gathering. Limited Edition Alpha* (1993), Nr. 83, illustr. v. Amy Weber, <https://scryfall.com/card/lea/83/time-walk> [Zugriff am 16.12.2021].

narrative Grundgerüst funktionierte auch retroaktiv. *Arabian Nights* wurde so in der spielbegleitenden Erzählung, der „Lore“, nunmehr auf die Parallelwelt „Rabia“ verlegt und damit nachträglich auch narrativ und nicht mehr nur spielmechanisch ins Gesamtkonzept integriert.<sup>18</sup> Das ermöglicht einen allumfassenden Eklektizismus: So kann jedes beliebige Thema abgebildet und im *Magic*-Multiversum eingebunden werden. Die narrativ dem Magier Teferi in den Mund gelegte Sorglosigkeit im Umgang mit (historischer) Zeit aus dem Eingangszitat<sup>19</sup> zeigt sich aus der übergreifenden Perspektive als überaus strategisch eingesetztes Strukturprinzip.

Prinzipiell hätte dieser retroaktive narrative Kniff eine Unzahl fremdartiger fantastischer Welten ermöglicht. Umso interessanter ist deshalb, wie stark sich die nachfolgenden Editionen an irdischen historischen Ereignissen, Narrativen und Ikonografien ausrichteten. Während einzelne Karten sich schon zuvor an bekannten historischen Darstellungen von Rittern und Burgen ausrichteten, Shakespeare (in der deutschen Lokalisierung Goethe) oder die Bibel zitierten<sup>20</sup>, erschien 2004 mit der Edition *Champions of Kamigawa* erstmals ein gesamtes Set an Karten, das sich an einer historischen Epoche und ihrer konkreten Mythologie, in diesem Fall an der japanischen Sengoku-Periode, orientierte. 2013/14 erschienen *Theros* und *Return to Nyx*, zwei Editionen, die sich an populären Darstellungen der griechischen Antike orientierten. 2017 erschienen mit *Amonkhet* und *Hour of Devastation* zuerst zwei Editionen, die sich sehr eng an populärkulturellen Darstellungen des Alten Ägypten orientierten, 2017/18 mit *Ixalan* und *Rivals of Ixalan* zwei Editionen, die verbreitete Ästhetiken der frühen Kolonialisierung Amerikas reproduzierten – allerdings garniert mit Dinosauriern im aztekischen Federschmuck.

---

<sup>18</sup> Vgl. Donnermuth 2008.

<sup>19</sup> *Visions* 1997.

<sup>20</sup> Vgl. *Portal* 1997a; *Portal* 1997b; *Legends* 1994.



Abbildung 9: Die Karte Zorn Gottes mit einem Zitat von Goethe (E. Pfister).

Wie etwa für die Kraken in *Theros* gezeigt wurde, bediente sich die „Research & Development“-Abteilung bei der Entwicklung einzelner Darstellungen dezidiert auch bei populärkulturellen Medien, die sie bei ihrem Publikum als bekannt und verkaufsförderlich voraussetzen konnte.<sup>21</sup> Noch stärker zeigt sich das in den zwei *Amonkhet*-Editionen. Die Karte „Oketras Monument“ zeigt deutliche Parallelen mit der Lithographie „Sandstorm approaching the sphinx at Gîza at sunset“<sup>22</sup>. Es muss gar nicht sein, dass die Illustrator:innen hier auf ein konkretes Bild Bezug genommen haben, vielmehr beziehen sie sich auf Darstellungstraditionen, die bestimmend für die historisierenden Darstellungen des Alten Ägypten im 19. Jh. waren: Exotik, Fremdheit und ein wenig Grausamkeit. Die Übernahme der ikonographischen Tradition dürfte dabei über den erfolgreichen Film *The Mummy*<sup>23</sup>) und seine Nachfolger stattgefunden haben – „Nest of Scarabs“ und „The Scorpion God“ etwa nehmen eindeutig Bezug auf Szenen aus diesen Filmen.<sup>24</sup>

<sup>21</sup> Torjussen 2016, 80.

<sup>22</sup> *Amonkhet* 2017a, vgl. Haghe 1849.

<sup>23</sup> Sommers 1999.

<sup>24</sup> *Amonkhet* 2017b; 2017c.

Ähnlich dürfte die Transmission historisierender Darstellungen auch bei den zwei *Ixalan*-Editionen funktioniert haben. Hier wird ganz eindeutig auf die ebenso sehr erfolgreichen *Pirates of the Caribbean*-Filme verwiesen, die wiederum die Pirat:innen-Filme der 1940er und 1950er Jahre zitieren, die ihrerseits wiederum auf die Ästhetik von Howard Pyles Piraten-Illustrationen aus dem 19. Jh. zurückgriffen. Die Karte „Admiral Beckett Brass“ orientiert sich zum Beispiel noch immer recht eindeutig an der Haltung des Piraten in Pyles Darstellung des ‚Captain Keitt‘.<sup>25</sup> Direkte Übernahmen lassen sich nur schwer nachweisen, sehr wohl aber die Übernahme dominanter Darstellungstraditionen. Das erscheint auch deshalb plausibel, weil so auf die Erwartungshaltung eines zahlenden Publikums Rücksicht genommen wird.<sup>26</sup>

### Identität und Alterität

Allerdings sind generalisierende Aussagen über die Wirkung der historisierenden Elemente auf dieses Publikum kaum möglich. Bei professionellen Spieler:innen müssen wir zum Beispiel mit einer starken kognitiven Trennung von Spielmechanik und narrativer Einkleidung rechnen, wobei die Letztere stark in den Hintergrund tritt.<sup>27</sup> Die Frage, inwieweit überhaupt eine auf Sinnstiftung zielende Auseinandersetzung mit dem diskursiven Angebot des Spiels stattfindet, muss also – wie für die meisten populärkulturellen Phänomene – offenbleiben. Das sehr textlastige diskursive Universum des Spiels mit seinem starken Metanarrativ bietet aber vielfältige Anknüpfungspunkte für derartige Auseinandersetzungen.<sup>28</sup>

Die eingangs gestellten Fragen können wir hier kaum befriedigend beantworten. Die Auseinandersetzung mit ihnen erlaubt uns aber einige erste Einsichten. Das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*, das anfangs mit einem zweckmäßigen generischen Fantasy-Hintergrund begann, wandte sich im Rahmen seiner Konsolidierung auf der Suche nach neuen Inhalten zeitgleich seiner eigenen Historizität wie auch fantastischen Übersetzungen populärkultureller Geschichtsbilder zu. Die zunehmende Komplexität der eigenen Erzählung verlangte rasch ein Bewusstsein für die eigene Geschichte. Geschichte – sowohl in Form historisierender Verweise auf eine realweltliche Geschichte als auch intradiegetischer Verweise auf eine eigene,

---

<sup>25</sup> *Ixalan* 2017; Pyle 1908, Vorsatzblatt.

<sup>26</sup> Vgl. Boch 2021.

<sup>27</sup> Vgl. Martin 2019, S. 157.

<sup>28</sup> Vgl. Dodge / Crutcher 2018, S. 178.

spielweltliche Geschichte – schuf eine notwendige narrative, aber auch ästhetische Konsistenz. So ließ sich affektiv eine verkaufsförderliche Aura von Authentizität erzeugen.

Ein zentraler verbindender Moment der bisherigen historisierenden Editionen von *Magic: The Gathering* ist ihr betörendes Changieren zwischen Vertrautheit und Fremdheit. Fantasy ist nicht die Erzeugung von etwas völlig Neuem und Fremdartigen, sie ist die vorsichtige Verfremdung von Bekanntem, ein Spiel von Alterität und Identität. So bietet sie einen kurzen Moment imaginativer Freiheit – ohne nachhaltig zu verstören – führt uns zugleich aber immer in den Schoß unserer (historischen) Identität zurück.

**Literatur- und Medienverzeichnis**

Boch 2021: Lukas Boch, *That belongs in a museum – moderne analoge Spiele als Exponate in musealen Ausstellungen*, Boardgame Historian (2021), URL: [bghistorian.hypotheses.org/1826](https://bghistorian.hypotheses.org/1826) [Zugriff am 15.10.2021]; in diesem Band S.207–217.

Dodge / Crutcher 2018: Autumn M. Dodge / Paul A. Crutcher, *Examining Literacy Practices in the Game Magic: The Gathering*, in: American Journal of Play 10 (2018), S. 168–192.

Donnermuth 2008: Brady Donnermuth, *The Known Multiverse* [sic], in: *Magic.Wizards.com*, 19.03.2008. URL: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/known-multiverse-2008-03-19> [Zugriff am 17.11.2021].

Dörner 1996: Andreas Dörner, *Politischer Mythos und symbolische Politik. Der Hermannsmythos. Zur Entstehung des Nationalbewußtseins der Deutschen*, Hamburg 1996.

Fornazari 2020: Meggie Rosar Fornazari, *Localization Practices in Trading Card Games. Magic: The Gathering from English into Portuguese*, in: *Belas Infiéis* 9 (2020), S. 145–171. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26387.

Haghe 1849: Louis Haghe, *Sandstorm approaching the sphinx at Giza at sunset*, 1849. <https://www.europeana.eu/de/item/9200579/k2d2gkrt>.

Jahromi 2018: Neima Jahromi, *The Twenty-Five-Year Journey of Magic: The Gathering*, in: *The New Yorker*, 28.08.2018. URL: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-twenty-five-year-journey-of-magic-the-gathering> [Zugriff am 17.11.2021].

Martin 2019: Brett A. S. Martin, *The lure of the sorcerer: Consumers' consumption meanings in the context of trading card games*, in: *Journal of Strategic Marketing* 27 (2019), S. 151–163.

Pyle 1908: Howard Pyle, *The Ruby of Kishmoor*, New York / London 1908.

Sommers 1999: *The Mummy* (USA 1999; Regie: Stephen Sommers).

Torjussen 2016: Stian Sundell Torjussen, „Release the Kraken!“ – *The Recontextualization of the Kraken in Popular Culture. From Clash of the Titans to Magic: The Gathering*, in: *New Voices in Classical Reception Studies* 11 (2016), S. 73–85.

**Ludografie und Spielmaterial**

Amonkhet 2017a: *Oketra's Monument*, in: *Magic: The Gathering. Amonkhet* (2017), Nr. 233.

Illustr. v. Christine Choi. <https://scryfall.com/card/akh/233/oketras-monument>.

Amonkhet 2017b: *Nest of Scarabs*, in: *Magic: The Gathering. Amonkhet* (2017), Nr. 101.

Illustr. v. Jason A. Eagle. <https://scryfall.com/card/akh/101/nest-of-scarabs>.

Amonkhet 2017c: *The Scorpion God*, in: *Magic: The Gathering. Amonkhet* (2017), Nr. 146.

Illustr. v. Lius Lasahido. <https://scryfall.com/card/hou/146/the-scorpion-god>.

Antiquities 1994: *Grapeshot Catapult*, in: *Magic: The Gathering. Antiquities* (1994), Nr. 52.

Illustr. v. Dan Frazier. <https://scryfall.com/card/atq/52/grapeshot-catapult>.

Ixalan 2017: *Admiral Beckett Brass*, in: *Magic: The Gathering. Ixalan* (2017), Nr. 217. Illustr.

v. Jason Rainville. <https://scryfall.com/card/xln/217/admiral-beckett-brass>.

Legends 1994: *Segovian Leviathan*, in: *Magic: The Gathering. Legends* (1994): Nr. 97. Illustr.

v. Melissa A. Benson. <https://scryfall.com/card/6ed/97/segovian-leviathan>.

Portal 1997a: *Wrath of God*, in: *Magic: The Gathering. Portal* (1997), Nr. 39. Illustr. v. Mike

Raabe. <https://scryfall.com/card/por/39/wrath-of-god>.

Portal 1997b: *Zorn Gottes*, in: *Magic: The Gathering. Portal* (1997), Nr. 39. Illustr. v. Mike

Raabe.

Scars of Mirrodin 2010: *Riddlesmith*, in: *Magic: The Gathering. Scars of Mirrodin* (2010), Nr.

40. Illustr. v. Eric Deschamps. <https://scryfall.com/card/som/40/riddlesmith>.

Visions 1997: *Vanishing*, in: *Magic: The Gathering. Visions* (1997): Nr. 48. Illustr. v. John

Matson. <https://scryfall.com/card/vis/48/vanishing>.



**Dissertationsvorhaben: Gesellschaft spielen. Identitäts- und  
Realitätsveränderungen durch Gesellschaftsspiele. Beispielhaft betrachtet  
anhand der deutschsprachigen Spielelandschaft seit den 1960er Jahren und  
des Spielepreises „Spiel des Jahres“.**

*Valentin Köberlein*

„Unter allen Zuständen des Menschen [ist es] gerade das Spiel, und nur das Spiel [...], was ihn vollständig macht.“<sup>1</sup> ~ Friedrich Schiller

Man könnte meinen, dass zahlreiche Menschen in Deutschland im Jahr 2020 dieses Zitat von Schiller im Ohr hatten, als sie ihre Liebe für Spiele neu aufleben ließen. Gebunden an die eigenen vier Wände – durch die weltweit grassierende Corona-Pandemie – suchten sie eine Alternative zu entfallenen Freizeitaktivitäten, um auch in schwierigen Zeiten neue Anregungen und Freude zu finden. Viele fanden dies im Spiel – genauer gesagt – im Gesellschaftsspiel.

Diese Begeisterung für Gesellschaftsspiele entstand jedoch nicht plötzlich von einem Tag auf den anderen, sondern hat eine lange Historie. So sind erste Funde von Spielen etwa 5000 Jahre alt. In der neueren Geschichte ist es besonders der deutsche Sprachraum, in dem Gesellschaftsspiele sich einer großen Beliebtheit erfreuen und spätestens seit Ende des Zweiten Weltkriegs einen immer umfangreicheren Teil im gesellschaftlichen Leben einnehmen.<sup>2</sup> Obwohl Gesellschaftsspiele also bereits seit Jahrtausenden ein wichtiger Teil im Leben vieler Menschen sind und im 20. und 21. Jh. zunehmend an Bedeutung gewannen, sind sie in der kultur-, wissens- und mediengeschichtlichen Forschung noch nicht als eigene Quellengattung etabliert. Sich diesem Umstand zu widmen ist daher das Ziel des Projekts Boardgame Historian.

Spätestens seit in den 1930er Jahren mit Johan Huizinga der Begriff „Homo Ludens“<sup>3</sup> in der Anthropologie Einzug gehalten hat, wird vermehrt der Einfluss des Spiels auf die menschliche Kultur, Gesellschaft und Entwicklung der Persönlichkeit erforscht. Das Spiel wurde als essentieller Teil des menschlichen Lebens mit einer wechselseitigen Beziehung zu Kultur und Gesellschaft erkannt. Seit einigen Jahren wird darauf aufbauend versucht, einen Schritt weiterzugehen und das Spiel – besonders das Gesellschaftsspiel – selbst als Kulturgut zu etablieren.<sup>4</sup> Dies ist eine Entwicklung, die basierend auf der Allgegenwärtigkeit des Spiels

---

<sup>1</sup> Schiller 1975.

<sup>2</sup> Vgl. Donovan 2017, S. 242–245.

<sup>3</sup> Huizinga 1938.

<sup>4</sup> Vgl. Kobbert 2010, S. 95; Spiele-Autoren-Zunft e.V. [Zugriff am 17.06.2021].

im menschlichen Leben durchaus nachvollziehbar ist.

Jeder Mensch spielt im Laufe seines Lebens zu irgendeinem Zeitpunkt. Welche Form dieses Spiel hat, unterscheidet sich durchaus in vielerlei Hinsicht. Und doch gibt es Gemeinsamkeiten, die das Spiel im klassischen Sinne auszeichnen. So definiert es Huizinga u. a. als

„eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“<sup>5</sup>

Ebenso gibt es jedoch auch Spiele, die in sich Handlungen der Alltagswelt präsentieren und diese für die Spielenden in einer nicht alltäglichen Weise erlebbar machen. Das Spiel kann demnach als eine besondere (spielerische) Art der Weltentdeckung angesehen werden. Es sind die Regeln, der festgesetzte zeitliche Rahmen, die Möglichkeit auf Wiederholung und der daraus entstehende eigene Spielreiz, die es ermöglichen, einer Tätigkeit oder einem Umstand freier zu begegnen und die Handlungen des Spiels aus den gegebenen Zusammenhängen der Alltagswelt herauszulösen. „Dadurch grenzt es sich von der Außenwelt, der Wirklichkeit, ab und setzt eigene Wertmaßstäbe. Will man ‚mitspielen‘, so muß man sich dem geltenden Reglement unterwerfen – sonst ist man ein Spielverderber.“<sup>6</sup>

Ein großes Potenzial liegt gleichzeitig darin, dass Spielregeln nicht per se unveränderliche und feste Strukturen darstellen. Sie wurden und werden immer wieder infrage gestellt, erweitert und umgestaltet. Dieser Prozess kann hierbei ein eigenes Spiel im Spiel darstellen. Das Infragestellen von gegebenen Strukturen wird erlernt und gestaltet sich im Spiel einfacher, als es in den alltäglichen Strukturen, in denen die Spielenden außerhalb des Spiels leben, möglich wäre.

Im Bereich der Gesellschaftsspiele wird diese Veränderung von Spielregeln professionell betrieben. Spielereaktionen und Spieleautor:innen sind laufend damit beschäftigt, bereits bestehende Spiele abzuwandeln oder sich Gedanken zu Regelverbesserungen bestehender Spiele oder gleich ganzen Erweiterungen der selbigen zu machen. Ebenso sind Hausregeln ein Beispiel dafür, wie Gruppen von Spielenden sich selbst neue Spielregeln ausdenken, die eine innovative Art des Spielerlebnisses erzeugen.

---

<sup>5</sup> Huizinga 1938, S. 37.

<sup>6</sup> Eigen / Winkler 1975, S. 18.

In diesem Zusammenhang stellen sich Fragen zur Zusammensetzung von Spieler:innen-Gruppen, den wechselseitigen Verhältnissen von Spiel und Spielenden und Identitäts- sowie Realitätsveränderungen, die Spiele und deren Veränderlichkeit auslösen können. Die Spielenden greifen von außen in das Spielgeschehen ein, während sie gleichzeitig im Spiel, repräsentiert durch Spielfiguren, vertreten sind. Dabei bietet das Spiel mit seinen Regeln, mit seiner eigenen Sphäre, die Möglichkeit, dass die übergeordnete Rollenverteilung außerhalb des Spiels unangetastet bleibt. Doch sind die Grenzen brüchig.<sup>7</sup> Der zuvor erwähnte „Spielverderber“ ist nur zu oft ein Teil des Spielerlebnisses, der die Grenzen aufweicht. Wer hat es nicht schon erlebt, dass ein einfaches Spiel größere Konsequenzen außerhalb des gesteckten Rahmens hatte, wenn etwa eine verärgerte Person das *Mensch-ärgere-Dich-nicht*-Spielbrett umgeworfen hat oder sich der/die Partner:in verständnislos zeigte, weil während des Spiels nicht die erwartete Unterstützung geleistet wurde. Ein Spiel kann demnach einen gesellschaftlichen Übergang mit seinem Inneren und Äußeren darstellen, einen Übergang, bei dem sich die Spielenden der Realität entziehen oder aus dem Spiel etwas für eine möglicherweise veränderte Realität mitnehmen.

Dabei kann das Gesellschaftsspiel auch als ein inklusives Element in Bezug auf verschiedene Schichten der Gesellschaft angesehen werden. So wurden Frauen noch zu Beginn des 20. Jhs. von bestimmten Sport- und Gesellschaftsspielen ausgeschlossen. Sie erschlossen sich jedoch heimlich, beispielsweise mit Dominosteinen, die ihnen anstelle von Spielkarten als Spielmaterial zugestanden wurden, verschiedene Spiele. So erstellten sie Varianten von beliebten, für sie verbotenen Spielen, als Abwandlungen des Dominospiels, für das es daher mittlerweile eine Fülle von Spielvarianten gibt.<sup>8</sup> Heutzutage hingegen werden Gesellschaftsspiele glücklicherweise immer diverser und sind offen für alle Spielenden. Die eigene Identifikation wird dabei zudem ein immer wichtigerer Teil des Spielerlebnisses und immer öfter finden sich in den Spieleschachteln divers gestaltete Spielfiguren oder umfangreiche Stickerbögen, die Spielfiguren nach den eigenen Wünschen anpassen lassen.<sup>9</sup>

Gesellschaftsspiele sind in einer Welt, die globaler ist als je zuvor, in verschiedenste Richtungen ausdifferenziert und erfinden sich und damit auch ihr Umfeld immer wieder neu. Über 1.500 Brettspiele werden in Deutschland mittlerweile jedes Jahr veröffentlicht. Eine

---

<sup>7</sup> Vgl. Bogen 2018, S. 357.

<sup>8</sup> Vgl. Jury Spiel des Jahres 1988, S. 14.

<sup>9</sup> Wie etwa bei der Jubiläumsedition von *Carcassonne*, vgl. Boch 2021.

Orientierungshilfe auf diesem breit gefächerten Markt der Gesellschaftsspiele bietet der Kritiker:innenpreis „Spiel des Jahres“, der durch seine Reichweite, seine Akzeptanz in der Bevölkerung und seinen dadurch entstandenen Einfluss selbst einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung von Gesellschaftsspielen des deutschen Sprachraumes und darüber hinaus leistet.

Dass es sich bei diesem Ende der 1970er Jahre gegründeten Preis um einen reinen Kritiker:innenpreis handelt, hat die Bewandnis, dass „[k]ein Kulturgut, und damit eben auch kein Brettspiel, [...] einer objektiven Beurteilung zugänglich [ist]. Spiele kann man ausprobieren, wertschätzen oder ablehnen, aber nicht objektiv testen und deshalb auch nicht objektiv bewerten.“<sup>10</sup> Der Test eines Spiels erreicht seine Grenzen dort, wo das eigentliche Spiel beginnt. Das Material und die einzelnen Komponenten lassen sich im herkömmlichen Sinne einem Test unterziehen. Das Spiel selbst hingegen muss sowohl auf seine Spielbarkeit wie auch seine Wirkung hin geprüft werden. Dazu bedarf es nicht nur des/der Kritiker:in, sondern auch Mitspieler:innen, die ihre eigenen Erfahrungen und Persönlichkeiten einbringen.<sup>11</sup>

Besonders um diese menschliche Ebene des Spieles in den Fokus einer wissenschaftlichen Untersuchung von Gesellschaftsspielen zu setzen, bietet es sich an, den Kritiker:innenpreis zu betrachten, denn die ausgezeichneten Spiele sind bekannt und haben über die Jahre hinweg immer wieder große Beachtung erfahren. Davon zeugen einerseits zahlreiche Rezensionen, andererseits die lange Verfügbarkeit der Spieletitel in den Verkaufsregalen. Diese Spiele wurden und werden offenbar noch immer – und immer wieder – gespielt. Daher lassen sich möglicherweise Aussagen darüber treffen, wie sich das Spielverhalten in Bezug auf diese Titel im Laufe der Zeit verändert hat. Dies wiederum ermöglicht Rückschlüsse auf eine sich verändernde Gesellschaft. Und auch, wenn die Spielenden durch ein Spiel vielleicht das Gefühl haben, für einen Moment aus den Strukturen ihrer Gesellschaft heraustreten zu können, so ist das Gesellschaftsspiel dennoch weiterhin untrennbar mit den Strukturen außerhalb des Spiels verbunden, denn die wichtigsten Elemente, die das Spiel zum Spiel werden lassen, sind die Akteur:innen, die mit ihm in Verbindung stehen und sich auf das Spiel einlassen oder auch nicht.

Das Ziel meiner Forschung über Gesellschaftsspiele ist es, zu verdeutlichen, dass diese nicht nur einen Teil der Geschichte, der Gesellschaft und des menschlichen Lebens ausmachen,

---

<sup>10</sup> Werneck 2018, S. 391.

<sup>11</sup> Vgl. Jury „Spiel des Jahres“ 1988, S. 17 f.

sondern darüber hinaus einen Eigenwert besitzen. In diesem Sinne schreibt Max J. Kobbert: „Das Spiel dient nicht nur dem Leben, es ist auch ein Teil des Lebens, und zwar einer, der es lebenswert macht.“<sup>12</sup> Gesellschaftsspiele bedürfen daher einer über eine rein katalogartige Auflistung hinausgehende Betrachtung, die tiefergehende Entwicklungslinien aufzeigt und bis zu den Spielenden selbst vordringen kann. Es ist ganz entscheidend, dass, genau wie es einem Spieletest inhärent ist, die vorherrschenden gesellschaftlichen Prägungen auch im Rahmen einer geschichtlichen Betrachtung des Gesellschaftsspiels mitgedacht werden. Denn diese ändern sich ständig und mit ihnen die Spiele und Spielenden. Daher ist Spiel „nicht nur subjektbezogen, sondern auch abhängig von den materiellen und seelischen Spielräumen, die es antrifft, abhängig von der gesamtgesellschaftlichen Situation, in die es hineingestellt wird. Also immer auch situationsgebunden.“<sup>13</sup> Diese Situationsgebundenheit, die verschränkten Verknüpfungen aus gesellschaftlicher Situation und Spielentwicklung (von Seiten der Autor:innen und Redaktionen), Spielmaterial, Spielkritik (von der Jury „Spiel des Jahres“ und anderen Kritiker:innen) sowie den Spielerlebnissen der Spielenden selbst und die daraus resultierenden wechselseitigen Beeinflussungen von Spiel und Gesellschaft herauszuarbeiten, soll das Hauptanliegen meiner Dissertation sein.

Gerade der Untersuchungszeitraum des 20. und 21. Jhs. bietet zahlreiche Möglichkeiten, tiefer in die fundamentalen Grundlagen von Gesellschaftsspielen und die Erlebniswelt der vielseitig mit ihnen verknüpften Akteur:innen einzutauchen und dadurch Spiele als historische Quellengattung in der Geschichtswissenschaft zu etablieren, denn aus dieser Zeit sind deutlich mehr Spiele erhalten. Zudem sind sie in Sammlungen und Archiven teilweise systematisch katalogisiert und aufbewahrt und warten dort regelrecht auf ihre Analyse. Akteur:innen können als Zeitzeug:innen und Expert:innen in qualitativen Interviews befragt werden und von ihren Spielerlebnissen berichten. Zeitschriften und Beiträge auf Internetblogs zu allen Themen rund um Gesellschaftsspiele erscheinen regelmäßig und sowohl Kritiker:innen als auch Rezensent:innen berichten bereits seit den 1960er Jahren über neu erscheinende Spiele.<sup>14</sup> In sozialen Netzwerken werden online sogenannte „Let's Play“-Videos hochgeladen, in denen Gruppen bei teilweise stundenlangem Spiel beobachtet werden können. Interessierte Spielende sowie dedizierte Vereine organisieren öffentliche Spieleabende mit zahlreichen

---

<sup>12</sup> Kobbert 2010, S. 65.

<sup>13</sup> Jury „Spiel des Jahres“ 1988, S. 18.

<sup>14</sup> So etwa die von Eugen Oker ab 1964 in der Zeit und später in der Frankfurter Rundschau erscheinende Kolumne für Spiele „Dem Homo Ludens eine Gasse“.

Teilnehmer:innen und zu Messen, wie den internationalen Spieletagen in Essen, erscheinen jährlich hunderttausende Besucher:innen.

Die Analyse all dieser vielseitig vernetzten Umstände ermöglicht es, das Kulturgut Gesellschaftsspiel und den Umgang mit diesem auch als Kulturtechnik besser verständlich zu machen. Insgesamt soll durch meine Arbeit ein Beitrag zur kulturhistorischen Erforschung dieses seit Jahrtausenden relevanten, aber in der Forschung noch vernachlässigten Kulturguts geleistet werden, der es ermöglicht, weitere Fragestellungen aufzuwerfen und zu beantworten.

**Literaturverzeichnis**

Boch 2021: Lukas Boch, *20 Jahre Carcassonne. Interview mit Klaus-Jürgen Wrede*, in: Boardgame Historian, 31.07.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/758> [Zugriff am 03.10.2021].

Bogen 2018: Steffen Bogen, *Mit Regeln spielen. Bericht aus einer Spielwerkstatt*, in: Karen Aydin [u. a.] (Hrsg.), *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten*, Berlin 2018, S. 349–388.

Donovan 2017: Tristan Donovan, *It's all a Game. The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*, New York 2017.

Eigen / Winkler 1975: Manfred Eigen / Ruthild Winkler, *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*, München 1975.

Huizinga 1938: Johan Huizinga, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Basel 1938.

Jury Spiel des Jahres 1988: Jury Spiel des Jahres (Hrsg.), *Spiel des Jahres. Ratgeber der Jury*, München 1988.

Kobbert 2010: Max J. Kobbert, *Kulturgut Spiel*, Münster 2010.

Schiller 1795: Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 15. Brief, Ort 1795.

Spiele-Autoren-Zunft e. V. o. J.: Spiele-Autoren-Zunft e.V., *Die SAZ tritt für die Stärkung des Kulturguts Spiel ein*, o. J. URL: <https://www.spieleautorenzunft.de/kulturgut-spiel.html> [Zugriff am 17.06.2021].

Werneck 2018: Tom Werneck, *Der Einfluss der Auszeichnung Spiel des Jahres auf die Entwicklung des Marktes für Brettspiele in Deutschland*, in: Karen Aydin [u. a.] (Hrsg.), *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten*, Berlin 2018, S. 389–396.

**Ludografie**

*Carcassonne*: Klaus-Jürgen Wrede, *Carcassonne* (Hans im Glück Verlag 2000).

*Mensch-ärgere-dich-nicht*: Josef Friedrich Schmidt, *Mensch-ärgere-Dich-nicht* (Schmidt Spiele 1910).



## Das Brettspiel als Influencer:in

*Sarah Klöfer*

Spiele sind nicht nur Unterhaltung und Zeitvertreib. Sie sind zum einen eine Art historische Relikte, die ein Stück Zeitgeschichte erzählen, ähnlich einem Roman oder einem Gemälde. Die gesellschaftliche Veränderung und Entwicklung schreiben sich in Ästhetik, Inhalt und Mechanik der Spiele ein. Zum anderen sind Spiele in der Lage, unser Handeln zu verändern. Mit jedem neu entwickelten Spiel entsteht eine eigene Welt mit eigenen Regeln und Herausforderungen. Lässt man sich auf das Spiel ein, akzeptiert man diese Regeln und muss sich somit an diese halten.<sup>1</sup> Das Spiel schafft eine eigene Realität, in der auf einmal Dinge möglich sind, die sonst nicht möglich wären. Dieser Umstand ermöglicht die Überschreibung der Regeln der tatsächlichen Realität. Das heißt, man kann die Regeln der Realität zugunsten der Regeln im Spiel vernachlässigen. Dies macht das Spiel erst möglich: Das Spiel ist nicht die Wirklichkeit, aber im Moment des Spielens wird es zur Wirklichkeit für die Teilnehmenden des Spiels.<sup>2</sup>

Robert Pfaller schreibt in Bezugnahme auf Bataille und Huizinga, dass die Spielenden im Moment des Spiels die Realität, aus der sie kommen, zugunsten der Realität oder Wirklichkeit des Spiels vergessen können. Damit erlangen sie einen distanzierten Blick auf die Wirklichkeit, aus der sie vor dem Spiel kamen. Die Spielenden werden gegenüber der Wirklichkeit „souverän“.<sup>3</sup> Sie sind in der Lage, die Wirklichkeit mit anderen Augen zu sehen und eine neue Perspektive einzunehmen. Diese Macht des Perspektivwechsels, welche vom Spiel ausgeht, ist imstande, die Spielenden aufzurütteln und zum aktiven Handeln zu motivieren „[...] wenn sie nicht sogar imstande ist, als entscheidende Kraft zur Entstehung einer solchen anderen Gesellschaft beizutragen.“<sup>4</sup>

Das an der Universität Konstanz im Fachbereich Kunstgeschichte angesiedelte Promotionsvorhaben beschäftigt sich, ausgehend von den oben genannten Annahmen, mit folgenden Fragen: Wie hängen gesellschaftliche Veränderungen und Brettspiele zusammen? Sind Brettspiele umgekehrt in der Lage, gesellschaftliche Veränderungen zu beeinflussen? Um

---

<sup>1</sup> Vgl. Huizinga 2001.

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

<sup>3</sup> Vgl. Pfaller 2011, S. 217-263.

<sup>4</sup> Ebd., S. 229.

dieser Fragestellung einen geeigneten Rahmen zu geben, wird sich die Forschung an ausgewählten prämierten Brettspielen des Kritiker:innenpreises „Spiel des Jahres“ seit dessen Etablierung 1979 orientieren. Welche Rolle spielen einschneidende gesellschaftliche Veränderungen oder Proteste für das sogenannte Worldbuilding zeitgenössischer Spiele? Lassen sich diese Veränderungen in der Art und Weise, wie die prämierten Spiele gestaltet sind, ablesen? Führen sie beispielsweise dazu, dass sich Regeln, Begriffe und die Ansprache der Spielenden verändern? Und hat die Verleihung eines Spielepreises eine visionäre Wirkkraft oder eine Art Vorbildfunktion, weil Spiele ausgezeichnet werden, die in ihrer Aufmachung und Art andere und neue Denk- und Sichtweisen ermöglichen und dadurch ein emanzipatorisches Potenzial für die Spielenden mitbringen? Besonders für eine sogenannte Wirkkraft sind natürlich ebenfalls folgende Fragen relevant: Wie hat sich der Preis über die Jahre weiterentwickelt, wie ist eine sogenannte Reichweite des Preises zu ermitteln (beispielsweise durch Verkaufszahlen)? Wie war die Zusammensetzung der Jury in den jeweiligen Jahren ausgestaltet und welcher Prozess liegt der Berufung neuer Jurymitglieder zugrunde? Ziel ist es, die gesamten Informationen methodisch aufzuarbeiten, um eine Übersicht und Vergleichbarkeit zu generieren. Gegebenenfalls lassen sich daraus erste Schlüsse ziehen, wie die Auswahl des „Spiel des Jahres“ mit gesellschaftlichen Entwicklungen zusammenhängt.

Hierfür werden die prämierten Spiele ganz genau betrachtet. Wie lautete die jeweilige Laudatio, wie sehen die äußeren Zuschreibungen der Spiele aus? Welche Sprache wird verwendet, welches Spielmaterial wird genutzt, welche Mechaniken verwendet? Und lassen sich daran bereits bestimmte Phasen oder Gruppierungen erkennen, die sich im Laufe der Jahre ergeben haben, beispielsweise bestimmte Spielmechaniken, die ab einem bestimmten Zeitpunkt immer häufiger auftreten? Neben der Aufnahme der objektiven Daten der Spiele, um eine grobe Gruppierung vornehmen zu können und einzelne Modellspiele zu bestimmen, liegt der Schwerpunkt im Besonderen auf einer breit angelegten Testspielphase mit anschließender Befragung der Spielenden. In dieser Testspielphase werden die Modellspiele gespielt, welche anhand der vorangegangenen Analyse beispielhaft für einen bestimmten Zeitabschnitt oder einen bestimmten Wendepunkt innerhalb der prämierten Spiele stehen. Durch teilnehmende Beobachtung (Methode der qualitativen Sozialforschung) während des Spieletestings und anschließender Befragung der Spielenden sollen zum einen die subjektiven Attribute der Spiele (wie beispielsweise Atmosphäre und Ästhetik) in einem repräsentativen Umfang erfasst werden. Zum anderen sollen Antworten auf die Fragen nach dem „Was passiert?“ und „Wann?“

gefunden werden. Um sich anzusehen, ob und wie Brettspiele einen Einfluss auf gesellschaftliche Veränderungen haben können, ist es von Interesse, zu betrachten: Was passiert beim Brettspiel eigentlich? Wie treffe ich als Spielende:r auf das Spiel? Wie werde ich angesprochen, wie ist die Regel ausgestaltet und wie wird das Material eingesetzt, um mich als Spielende:r in die Spielwelt zu integrieren? Wie verhalte ich mich als Spielende:r im Spielkontext? Welche Dynamiken und Gruppenprozesse finden statt? Ziel ist es, mit Hilfe der Frage nach dem „Was passiert?“ der Frage nach dem „Wann wird aus ‘bloßem’ Spielen soziales Handeln?“ näher zu kommen. Wann, wo und wie finden Grenzüberschreitungen statt? Können Spielregeln die Regeln der Realität überschreiben? Ist es Spielenden möglich, den Moment zu benennen, in dem sie „im Spiel“ sind, und wie lassen sich die unterschiedlichen Spielprozesse beschreiben und auswerten? Hierfür ist es innerhalb der Forschung relevant, geeignete qualitative Methoden zu entwickeln, um die gesammelten Daten auszuwerten und in einen wissenschaftlichen Kontext zu stellen und gegebenenfalls Begriffe zu definieren, welche diese Momente der Grenzüberschreitungen beschreiben können. Können Brettspiele wirklich sogenannte Influencer:innen für gesellschaftliche Entwicklungen sein oder sind sie „lediglich“ ein Spiegel der Gesellschaft, historische Relikte, Unterhaltung oder reiner Zeitvertreib? Dies gilt es herauszufinden.

**Literaturverzeichnis**

Huizinga 2001: Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg<sup>18</sup>2001.

Pfaller 2011: Robert Pfaller, *Wofür es sich zu leben lohnt. Elemente materialistischer Philosophie*, Frankfurt a. M. <sup>4</sup>2011.

## **Spi -E-L: Spielend-entdeckendes Lernen - Gesellschaftsspiele in der Schule**

*Stephan Hildebrandt*

Das Spiel gehört seit den ersten Lebenstagen zum allgemeinen Kulturgut und zur elementaren Lernform „aller Lebensstufen, Zeitalter und Völker“<sup>1</sup>. Im Spiel werden Rollenbilder trainiert, Wissen vermittelt und die Welt entdeckt. Bis in die Kindergartenzeit steht das Spiel im Zentrum der Vermittlung von Wissen, Werten und Kompetenzen. Bereits während der Grundschulzeit tritt die Bedeutung des Spiels für den Lernalltag immer mehr in den Hintergrund. Irgendwann kommt der Punkt im Laufe der schulischen Ausbildung, aber auch in Berufsausbildung und Studium, ab dem das Spiel keine Rolle mehr spielt. Warum?

Spielen hat im Laufe der Zeit seine Bedeutung häufig gewandelt. In der Antike gehörte das Spiel zur Erziehung zu einem guten Staatsbürger<sup>2</sup>, wohingegen die christliche Tradition das Spiel über viele Jahrhunderte als „unnützes Treiben“<sup>3</sup> abwertete. Erst die Aufklärung wendete die Bedeutung des Spiels wieder zum Guten.<sup>4</sup> Die Reformpädagogik förderte schließlich die heute wichtige Verbindung mit Schule und Unterricht zu Tage.<sup>5</sup> Dennoch werden in der heutigen Zeit Lernspiele und leider auch Gesellschaftsspiele im Unterricht nur selten eingesetzt.<sup>6</sup>

Meines Erachtens sollte dem Spiel wieder mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden – gerade in der schulischen Ausbildung. Wir arbeiten mit Menschen – Kindern und jungen Erwachsenen – und nicht mit Maschinen, die einfach, wie mit einem USB-Stick, „betankt“ werden können.

Dabei fördert das Spiel bei den meisten Menschen die Motivation. Motivation ist eine wichtige Voraussetzung, um nachhaltige Lernprozesse anzustoßen – gerade in „unfreiwilligen“ Veranstaltungen wie Schule<sup>7</sup>.

---

<sup>1</sup> Scheuerl 1990, S. 9.

<sup>2</sup> Vgl. Forkel 2009, S. 114.

<sup>3</sup> Hering 1979, S. 10.

<sup>4</sup> Vgl. Forkel 2009, S. 114.

<sup>5</sup> Vgl. Forkel 2009, S. 125; Scheuerl 1990, S. 17.

<sup>6</sup> Vgl. Forkel 2009, S. 143 f.

<sup>7</sup> Forkel 2009, S. 147.

Ich möchte mit diesem Artikel zunächst den Begriff „Spielend-entdeckendes Lernen“ und die damit verbundenen Themenbereiche kurz vorstellen und anschließend mögliche Einsatzgebiete von Spielen im Unterricht vorstellen.



Abbildung 1: Spieschrank in der Schule (S. Hildebrandt).

### Begriffliche Annäherung

Ich habe mich in diesem Beitrag bewusst für den Begriff der *Gesellschaftsspiele* entschieden. *Gesellschaftsspiele* beinhalten im deutschsprachigen Raum neben Brettspielen mit

umfassendem Spielmaterial, auch noch reine Karten- und Würfelspiele.<sup>8</sup> Boch / Falke definieren das Brettspiel „als ein analoges Spiel [...], in dem ein/e oder mehrere Spieler:innen nach definierten Regeln zusammen oder gegeneinander bestimmte Ziele erreichen müssen. Das Spezifische am Brettspiel ist der Spielplan, der es von einem Kartenspiel wie ›Doppelkopf‹ bzw. von einem reinen Würfelspiel wie ›Kniffel‹ unterscheidet.“<sup>9</sup> Wie Boch / Falke richtig aufzeigen, müssen bei einem Brettspiel verschiedene Komponenten wie die Box, Karten, Plättchen, Spielfiguren und Marker beachtet und gegebenenfalls analysiert werden.<sup>10</sup> Für den schulischen Einsatz bieten sich auch viele reine Karten- und Würfelspiele an, daher ist in diesem Kontext der Begriff der *Gesellschaftsspiele* passender.

Ich möchte hier bewusst eine Grenze zu den klassischen Lernspielen im Unterricht ziehen. Dabei gibt es keine allgemeingültige Definition eines klassischen Lernspiels. Zu vielfältig sind die unterschiedlichen Herangehensweisen und Ansprüche. Muss ein Spiel den Faktor der Freiwilligkeit beinhalten?<sup>11</sup> Welche Auswirkungen haben Spielregeln, Spielspaß und die Materialien auf den Lerneffekt? Handelt es sich um ein Spiel und oder um ein Material? Gerade Lernspiele klammern Gesellschaftsspiele oft aus, da es sich dabei nicht um dezidiert hergestelltes Lernmaterial handelt.<sup>12</sup> Und doch ist die Forschung zu den Lernspielen ein wichtiger Baustein, um über den Einsatz von Gesellschaftsspielen im Unterricht nachdenken zu können. Die Lernspielforschung hat wichtige Erkenntnisse zur Auswirkung auf Motivation und Kognition sowie zu Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit erworben und die Anforderungen an ein Lernspiel und dessen Einsatz im Unterricht gut beschrieben.<sup>13</sup>

*Spielend-entdeckendes Lernen* ist ein Begriff, welcher etwas ungewohnt scheint und doch vertraut ist. Entdeckendes Lernen ist eine Unterrichtsform, die aus dem Bereich des Offenen Unterrichts stammt. Auch für *Offenen Unterricht* gibt es keine allgemeingültige Definition.<sup>14</sup> Im *Offenen Unterricht* versucht die Lehrkraft, verschiedene Bereiche des Unterrichts, wie zum Beispiel die Materialebene, das Thema oder die Lernmethode, zu öffnen und Verantwortung an die Schüler:innen abzugeben.<sup>15</sup> Dies kann natürlich nicht auf einmal,

---

<sup>8</sup> Vgl. Bernsen / Meyer 2020.

<sup>9</sup> Boch / Falke 2020, S. 96.

<sup>10</sup> Vgl. Boch 2020 / Falke, S. 97–99.

<sup>11</sup> Vgl. Kube 1997, S. 29.

<sup>12</sup> Vgl. Forkel 2009, S. 142 f.

<sup>13</sup> Gute Übersichten dazu finden sich bei Forkel 2009; Hansen 2010.

<sup>14</sup> Vgl. Bohl / Kucharz 2010, S. 12.

<sup>15</sup> Vgl. Ebd.

sondern nur schrittweise geschehen.<sup>16</sup> Dabei ist es wichtig, dass Lehrende und Lernende den Weg der Öffnung gemeinsam gehen. Lehrende müssen lernen, Kontrolle abzugeben, und Lernende üben, mit der Verantwortung für das eigene Lernen umzugehen. Auch für den Umgang mit Gesellschaftsspielen im Unterricht ist diese Herangehensweise zu beachten. Hier könnte ein Modell entwickelt werden, wie die Heranführung von Schüler:innen an Gesellschaftsspiele im Unterricht sicher gelingen kann.

*Entdeckendes Lernen* bedeutet, dass die Schüler:innen den Unterrichtsgegenstand praxisbezogen betrachten. Ausgangspunkt kann ein Problem, eine Fragestellung oder eine praktische Aufgabenstellung sein. Dafür gibt es je nach Fachrichtung verschiedene Herangehensweisen und Begriffe.<sup>17</sup> Der Einsatz von Gesellschaftsspielen im Unterricht folgt diesem Ansatz. Entdeckendes Lernen fördert Eigenständigkeit und Eigenaktivität.<sup>18</sup> Scheuerl bezeichnet den Einsatz von Spielen im Unterricht gar als „gebundenes Experimentieren“<sup>19</sup>.

Das Spielen dagegen ist eine zwar allgemein bekannte Bezeichnung, aber gerade für den Unterricht schwer zu fassen. Lernen und Spielen stehen dabei in einem klaren Spannungsverhältnis. Wie weit ist Spielen noch Spielen? Was ist Spielen? Wann beginnt das Lernen und wo endet das Spiel?<sup>20</sup> Diese Fragen sind gerade für den Bereich von Gesellschaftsspielen im Unterricht noch zu klären.

Der Begriff *Spielend-entdeckendes Lernen* vereint Elemente der dargestellten Bereiche. Die umfangreichen Mechanismen, Darstellungen, Umsetzungen und Anwendungen verschiedenster Themen in Gesellschaftsspielen werden mit der motivierenden Wirkung des Einsatzes von Spielen im Unterricht und dem Entdeckerdrang der Schüler:innen kombiniert. Die Schüler:innen entdecken einen Unterrichtsgegenstand, analysieren einen Sachverhalt oder prüfen die Umsetzung eines Themenbereiches im vorliegenden Gesellschaftsspiel – soweit auf fachwissenschaftlicher Ebene. Ein Wechsel der Lernebene ermöglicht soziales Lernen, Teambuilding, kognitive Weiterentwicklung und fächerübergreifende Vernetzung verschiedener Bereiche.<sup>21</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl. Ebd.; Peschel 2005, S. 77.

<sup>17</sup> Vgl. Schmidtkunz 2003; Wolter 2018.

<sup>18</sup> Vgl. Graff 1996, S. 36 ff; Forkel 2009, S. 157 f.

<sup>19</sup> Scheuerl 1975, S. 215.

<sup>20</sup> Vgl. Hilscher 1980, S. 80; Forkel 2009, S. 120 f.

<sup>21</sup> Vgl. Hansen 2010, S. 101, S. 110.



## Möglichkeiten des Einsatzes von Gesellschaftsspielen in der Schule

Es gibt verschiedenste Formen, um Gesellschaftsspiele in der Schule einzusetzen. Dabei sind natürlich verschiedene Zielsetzungen möglich. Gesellschaftsspiele sollten – wie jede andere Methode auch – natürlich zielgerichtet eingesetzt werden. In der Regel wird ein Spiel nicht um des Spielens Willen im Unterricht eingesetzt, sondern um damit ein Ziel zu erreichen.

Folgende Zielsetzungen sind möglich:

- Bildung von Fachkompetenz
- Einzel-/Gruppenförderung der Schüler:innen
  - Förderung im sozial-emotionalen Bereich
  - Förderung der motorischen Fähigkeiten
  - Förderung der Sozialkompetenz
  - Förderung der Methodenkompetenz
- methodischer Einsatz
- Förderung der allgemeinen Fähigkeiten der Schüler:innen
  - Förderung des logischen Denkens
  - Förderung des strategischen Denkens
- Vermittlung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten rund um das Thema Brettspiele

Diese Übersicht soll einen ersten Ansatz geben und kann sicher noch erweitert werden.

Ich möchte die einzelnen Teilbereiche nun noch einmal etwas genauer vorstellen. Jeder Teilbereich ist es wert, dass ihm im Zusammenhang mit Gesellschaftsspielen eine eigene Arbeit gewidmet wird.

Auf der Hand liegt die *Bildung von Fachkompetenz*, der mithilfe von Gesellschaftsspielen Wissen und Kompetenzen des jeweiligen Faches vermittelt. Eine beispielhafte Übersicht über mögliche Fächer, Themenbereiche und konkrete Spiele findet sich unter dem Beitrag. Der fachliche Einsatz ist selten dazu geeignet, Wissen zu vermitteln. Vielmehr wird es wiederholt, strukturiert, angewendet und damit gefestigt.<sup>22</sup> Der Transfer des

---

<sup>22</sup> Vgl. Hildebrandt 2020.

Wissens zwischen verschiedenen Ebenen spielt dabei ebenso eine Rolle, wie dessen fächerübergreifende Vernetzung.<sup>23</sup>

Ein weiterer Bereich wäre *die Bildung von Sozialkompetenz*. Beim Spielen sind die Schüler:innen permanent dabei, Beziehungen zu bilden und zu überprüfen. Es kann durchaus passieren, dass Freundschaften auf eine harte Probe gestellt werden, wenn die Spieler:innen nicht zwischen der Beziehungsebene und der Spielebene unterscheiden können. Kooperative und kompetitive Spiele trainieren diese Abstraktionsfähigkeit. Beim Spielen wird im sozialen Bereich auch die Fähigkeit trainiert, Entscheidungen zu treffen und diese Entscheidung gegenüber anderen, aber auch gegenüber sich selbst, zu vertreten und zu begründen. Oft fällt es Schüler:innen schwer, mit den Konsequenzen der getroffenen Entscheidungen zu leben. Jede Entscheidung hat eine Folge – nicht nur im Spiel. Zur Bildung von Sozialkompetenz spiele ich *Belratti* oder oft auch einfach nur *UNO*. *UNO* ist ein weit verbreitetes Spiel, welches in den verschiedenen Gruppen oft mit speziellen Sonderregeln gespielt wird. Deshalb müssen während des Spiels die Regeln ständig verhandelt werden, was zu großem Diskussionsbedarf führt.

Gesellschaftsspiele eignen sich sehr gut zur *individuellen Förderung* einzelner Schüler:innen oder auch von Lerngruppen. Ich erlebe immer wieder, dass Schüler:innen, die im Unterricht nur eine sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne haben, sich sehr lange auf ein Spiel konzentrieren können und dort auch nach langer Spielzeit nicht erschöpft wirken. Es gilt, diesen Schwung mit in den Unterricht zu nehmen. Aber nicht nur die Konzentrationsfähigkeit kann mithilfe von Gesellschaftsspielen gestärkt werden.

Für Schüler:innen mit Teilleistungsschwächen (Lese-Rechtschreib-Schwäche; Dyskalkulie; Mutismus, Motorik) können Gesellschaftsspiele besonders hilfreich sein, da auf spielerische Weise am vorhandenen Defizit gearbeitet wird. Im Bereich der Dyskalkulie setze ich *Unter Spannung*, *Heckmeck am Bratwurmeck* oder *Second Chance* ein. *Heckmeck* bietet auch für die Förderung im sozial-emotionalen Bereich große Vorteile. Hier kann beispielsweise auch *Spicy* sehr gut gespielt werden. Für Schüler:innen mit einer Lese-Rechtschreib-Schwäche bieten sich zahlreiche Wortschatz-, Rechtschreib- und Wortratespiele an. Da einige Schüler:innen leider große motorische Defizite haben, kann auch auf dieser Ebene mit Spielen gearbeitet werden. Die Spannweite reicht dabei vom einfachen Karten-Mischen bis hin zu

---

<sup>23</sup> Vgl. Hansen 2010, S. 101.

einfachen Geschicklichkeitsspielen wie *Jenga* oder komplexeren Geschicklichkeitsspielen wie *Menara* oder *Men at work*.

Natürlich können Ziele verfolgt werden, die den Schüler:innen Gesellschaftsspiele selbst und deren Theorie näherbringen. Es stärkt das logische und strategische Denkvermögen, wenn sie sich regelmäßig mit neuen Spielprinzipien und Spielregeln auseinandersetzen. Dabei lernen die Schüler:innen ihre Mitspieler:innen kennen und schätzen, entwickeln verschiedene Strategien und erproben dessen Einsatz.

### Übersicht: Fächer/ Themenbereiche/ Spiele

Fach	Themenbereiche	Spiele
Deutsch	- Sprechen - Wortschatztraining - freies Erzählen	- Word Slam - Codenames - Decrypto - Dixit
Mathematik	- Geometrie - räumliches Denken	- Second Chance - Der Kartograf
	- Statistik - Wahrscheinlichkeit	- Sushi Go - Die Siedler - Bluff - Heck Meck
Physik	- Schiefe Ebene - Statik	- Slide Quest - Menara
Geschichte	- Narrationskompetenz	- Textura
	- Sachkompetenz	- Anno Domini - Puerto Rico - Wendepunkte
	- Auseinandersetzung mit Geschichtskultur	- Secret Hitler
Geografie	- Topografie	- Länder toppen
Chemie	- Sachkompetenz	- Elemente
Kunst	- Motive vergleichen	- Belratti
Gemeinschaftskunde, Recht, Wirtschaft (GRW)	- Politikverständnis	- Kanzleramtspiel - Machtwechsel
Sport	- Taktikverständnis	- Flamme Rouge
Musik	- Musikverständnis - Rhythustraining	- Breakdancing Meebles - Dropmix
Biologie	- Artenkunde	- Flügelschlag - Fauna - Über die Entstehung der

		Arten
Informatik	- Programmierverständnis	- Robo Rally - Colt Express
Religions- unterricht	- Miteinander - biblische Geschichten kennen lernen	- Amen - sehen und merken

**Literaturverzeichnis**

Bernsen / Meyer 2020: Daniel Bernsen / Till Meyer, *Gesellschaftsspiele*, in: Felix Hinz / Andreas Körber (Hrsg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, Göttingen 2020, S. 238–260.

Boch / Falke 2020: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: *Mittelalter Digital 1* (2020), S. 95–117.

Bohl / Kurcharz 2010: Thorsten Bohl / Dietmut Kurcharz, *Offener Unterricht heute. Konzeptionelle und didaktische Weiterentwicklung*, Weinheim / Basel 2010.

Forkel 2009: Anette Forkel, *Entdeckendes Lernen mit Lernspielen im Unterricht der Sekundarstufe I Konzeptionelle Grundlegung, Entwicklung und Erprobung*, Köln 2009. URL: <https://kups.ub.uni-koeln.de/2882/1/DissForkel.pdf> [Zugriff am 04.09.2021].

Graff 1996: Siegrun Graff, *"Wir sollen ja doch bloß wieder Mathe machen..." Spiele im Mathematikunterricht – auch mit älteren Schülern*, in: *Praxis Schule 5-10* 4(1996), S. 36–40.

Hansen 2010: Nadine Hansen, *Spielend lernen? Lernspiele in divergierendem Fächerkontext der Sekundarstufe I und II und ihre Auswirkungen auf Lernerfolg und Motivation bei Kindern und Jugendlichen*, Essen 2010. URL: [https://duepublico2.uni-due.de/servlets/MCRFileNodeServlet/duepublico\\_derivate\\_00025012/Diss\\_Hansen.pdf](https://duepublico2.uni-due.de/servlets/MCRFileNodeServlet/duepublico_derivate_00025012/Diss_Hansen.pdf) [Zugriff am 04.09.2021].

Henning / Schuster 1999: Herbert Henning / Eva Schuster, *„...das geht ja spielend leicht!“ Spielen im Mathematikunterricht*, in: *Mathematik in der Schule* 1 (1999), S. 10–15.

Hering 1979: Wolfgang Hering, *Spieltheorie und pädagogische Praxis. Zur Bedeutung des kindlichen Spiels*, Düsseldorf 1979.

Hildebrandt 2020: Stephan Hildebrandt, *Textura – wir schreiben Geschichte – Brettspiele in der Schule*, 06.06.2020, in: *Boardgame Historian* (2021). URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/680> [Zugriff am 26.07.2021].

Hilscher 1980: Hans Hielscher, *Spielen macht Schule*, Heidelberg 1980.

Jank / Meyer 2002: Werner Jank / Hilbert Meyer, *Didaktische Modelle*, Berlin 2002.

Klafki 1962: Wolfgang Klafki, *Didaktische Analyse als Kern der Unterrichtsvorbereitung*, in: Alfred Blumenthal / Heinrich Roth (Hrsg.), *Grundlegende Aufsätze aus der Zeitschrift „Die*

Stephan Hildebrandt

Spi-E-L: Spielend-entdeckendes Lernen

Deutsche Schule“, Hannover 1962. URL: [https://userpages.uni-koblenz.de/~luetjen/sose17/Klafki\\_Didaktische%20Analyse%20als%20Kern%20der%20Unterrichtsgestaltung.pdf](https://userpages.uni-koblenz.de/~luetjen/sose17/Klafki_Didaktische%20Analyse%20als%20Kern%20der%20Unterrichtsgestaltung.pdf) [Zugriff am 11.09.2021].

Klippert 1994: Heinz Klippert, *Methodentraining. Übungsbausteine für den Unterricht*, Basel 1994.

Klippert 1996: Heinz Klippert, *Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen*, Weinheim 1996.

Kube 1997: Klaus Kube, *Spieldiaktik*, Düsseldorf 1997.

Leutenberger 2001: Helmut Leutenbauer, *Das praktische Handbuch für den Mathematikunterricht in der Hauptschule 1*, Donauwörth 2001.

Meyer 2011: Hilbert Meyer, *Was ist guter Unterricht?*, Berlin 2011.

Peschel 2005: Falko Peschel, *Offener Unterricht. Idee, Realität, Perspektive und ein praxiserprobtes Konzept zur Diskussion. Teil I*, Hohengehren 2005.

Scheuerl 1975: Hans Scheuerl, *Theorien des Spiels*, Weinheim / Basel 1975 (= Kleine pädagogische Texte 23).

Scheuerl 1990: Hans Scheuerl, *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim 1990.

Schmidtkunz 2003: Heinz Schmidtkunz, *Das Forschend-Entwickelnde Unterrichtsverfahren. Problemlösen im naturwissenschaftlichen Unterricht*, Hohenwarsleben 2003.

Wolter 2018: Heike Wolter, *Forschend-entdeckendes Lernen im Geschichtsunterricht*, Frankfurt a. M. 2018.

## **Ludografie**

Amen!: Jürgen Diehl, *Amen! Das rasante Kartenspiel* (Uljö-Verlag 2011).

Anno Domini: Urs Hostettler, *Anno Domini* (Abacus Spiele ab 1998).

Belratti: Michael Loth, *Belratti* (Mogel Verlag 2018).

Bluff: Richard Borg, *Bluff* (Ravensburger 1992).

Breakdancing Meeples: Ben Moy, *Breakdancing Meeples* (Atlas Games 2020).

Codenames: Vlada Chvatil, *Codenames* (Czech Games Edition 2015).

Stephan Hildebrandt

Spi-E-L: Spielend-entdeckendes Lernen

Colt Express: Christophe Raimbault, *Colt Express* (Asmodee 2014).

Decrypto: Thomas Dagenais-Lespérance, *Decrypto* (Asmodee 2018).

Der Kartograph: Jory Adan, *Der Kartograph* (Pegasus Spiele 2019).

Die Siedler: Klaus Teuber, *Die Siedler* (Kosmos 1995).

Dixit: Jean-Louis Roubira, *Dixit* (Libellud 2009).

Dropmix: o. A., *Dropmix* (Hasbro 2017).

Elemente: John J. Caveyou / Paul Salomon, *Elemente* (Schwerkraft 2019).

Fauna: Friedemann Friese, *Fauna* (Huch! 2008).

Flamme Rouge: Asger Harding Granerud, *Flamme Rouge* (Pegasus Spiele 2016).

Flügel Schlag: Elizabeth Hargrave, *Flügel Schlag* (Stonemaier Games 2019).

Heckmeck am Bratwurmeck: Reiner Knizia, *Heckmeck am Bratwurmeck* (Zoch Verlag 2013).

Kanzleramtspiel: Burkhard Wigger, *Kanzleramtspiel* (WACG 2021).

Länder toppen: Matthias Jünemann, *Länder toppen* (Drei Hasen in der Abendsonne 2016).

Machtwechsel: Ralf Krause, *Machtwechsel* (heptagon-Verlag 2011).

Menara: Oliver Richtberg, *Menara* (Zoch Verlag 2018).

Men at work: Rita Modl, *Men at work* (Pegasus Spiele 2018).

Puerto Rico: Andreas Seyfarth, *Puerto Rico* (Ravensburger 2002).

Robo Rally: Richard Garfield, *Robo Rally* (Hasbro 2016).

Second Chance: Uwe Rosenberg, *Second Chance* (Pegasus Spiele 2019).

Secret Hitler: Mike Boxleiter / Tommy Maranges, *Secret Hitler* (Goat Wolf & Gabbag 2016).

Sehen und Merken: Uwe Betzing, *Sehen und Merken* (Ravensburger 2014).

Stephan Hildebrandt

Spi-E-L: Spielend-entdeckendes Lernen

Slide Quest: Nicoals Bourgoïn / Jean Francois Rochas, *Slide Quest* (Asmodee 2020).

Spicy: Zoltan Gyori, *Spicy* (Heidelbär Games 2020).

Spirit Island: R. Eric Reuss, *Spirit Island* (Pegasus Spiele 2020).

Sushi Go: Phil Walker-Harding, *Sushi Go* (Zoch Verlag 2014).

Textura: Daniel Bernsen / Ronald Hild, *Textura* (Spielbetrieb 2019).

Über die Entstehung der Arten: Gerard Ascensi / Ferran Renalias, *Über die Entstehung der Arten* (Spielefaible 2019).

Wendepunkte: Playing History, *Wendepunkte* (Eigenverlag 2020).

Word Slam: Inka Brand / Markus Brand, *Word Slam* (Kosmos 2018).

Unter Spannung: Maureen Hiron, *Unter Spannung* (Amigo Spieleverlag 2016).



## **Kolonialismus – Brettspiel – Schule. Eine geschichtsdidaktische Annäherung**

*Mathias Herrmann und Martin Reimer*

### **Ein neues Bewusstsein für problematische Themen**

Am 7. April 2019 zog der für seine außerordentlich komplexen Strategiespiele bekannte Verlag GMT das Spiel „Scramble for Africa“ aus der Vorbestellerliste.<sup>1</sup> Im Vorfeld war aus der Spieler:innencommunity Kritik laut geworden, da der Titel die Geschichte der europäischen Kolonialisierung Afrikas nicht nur unterkomplex, sondern ganz und gar unsensibel aufgreifen würde. An diesem Vorgang sind zwei Dinge bemerkenswert: Zunächst scheint der oftmals unreflektierte Umgang mit den bei Brettspielen beliebten kolonialen und imperialen Settings in diesem Fall an seine Grenzen gestoßen zu sein. Damit wird zugleich ein – unter dem Eindruck postkolonialer Diskurse – zunehmend (selbst)kritisches Bewusstsein von Spieler:innen, Entwickler:innen und Verlagen greifbar.<sup>2</sup> Auch die erstaunlich kurze Erfolgsgeschichte des Strategiespiels *Mombasa* – das noch 2016 den deutschen Spielepreis gewonnen hat, inzwischen aber nur noch gebraucht zu haben ist – legt von dieser Entwicklung Zeugnis ab. Gleiches gilt für die kritische Überarbeitung von lange Zeit erfolgreichen, in der europäischen Kolonial- bzw. Imperialgeschichte situierten Spielen. Es scheint also, als sei es bei der Entwicklung von Brettspielen künftig nicht mehr ohne weiteres möglich, solche Themen zu wählen, konkrete Settings und Materialien zu konzipieren, ohne sich kritisch mit den historischen Bedeutungsebenen derselben zu befassen.

Aus geschichtskultureller wie geschichtsdidaktischer Perspektive sind sowohl der oftmals unreflektierte, als auch der zunehmend kritische Umgang mit überkommenen kolonialen Bildwelten und Narrativen in modernen Brettspielen von großem Interesse, spiegelt sich in ihnen doch die Langlebigkeit kolonialer Strukturen und Denkmuster in der Geschichtskultur westeuropäischer Gesellschaften ebenso, wie die zunehmende Reichweite einer postkolonial imprägnierten Kritik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Bolding 2022.

<sup>2</sup> Faidutti 2022. Hierzu lohnt auch ein Blick in den dritten Teil der vom Hessischen Rundfunk (hr) produzierten und im Jahr 2021 erschienenen Dokureihe “Willkommen in der Welt der Brettspiele/Boardgames”, wo u. a. Edwin Lischka zu diesem Themenfeld zu Wort kommt. Vgl. HR 2022; Knäble 2022.

<sup>3</sup> Vgl. Knäble 2022.

Dass moderne (kommerzielle) Brettspiele für die historische Forschung als Medien der Geschichtskultur von Interesse sind<sup>4</sup>, bedarf im Zuge dieser Publikation wohl keiner weiteren Beweisführung. In dieser Eigenschaft als Medien der Geschichtskultur liegt – neben der ggf. möglichen Vermittlung von historischen Fakten, Zusammenhängen oder Prozessen – außerdem ihr spezifisches Potenzial für den Einsatz im Geschichtsunterricht.<sup>5</sup> Spuren von Geschichtskultur bzw. populären Geschichtsbildern finden sich dabei, wie Daniel Bernsen an anderer Stelle auf diesem Blog schreibt, in „Illustrationen, Begleittexte(n) oder Spielmechaniken“.<sup>6</sup> Die Geschichtsdidaktikerin Charlotte Bühl-Gramer hat 2021 zudem ein instruktives Schema vorgelegt, das es möglich macht, sich analytisch den „Vergangenheitsbezüge[n]“ in Brettspielen zu nähern. Sie definiert in diesem Zusammenhang fünf „Ebenen historischer Referenzen“: die sprachlich-textuelle; die visuelle; die räumliche; die gegenständliche sowie die spielmechanische Referenzebene, die sich auf je unterschiedliche Weise in den einzelnen Bestandteilen von Brettspielen spiegeln.<sup>7</sup> Operationalisiert man das Schema Bühl-Gramers für eine niedrigschwellige Analyse in historischen Lehr-Lernprozessen, so wären mit Schüler:innen die Verpackung, das Spielbrett bzw. die Spieler:innentableaus, die Spielmaterialien, sowie die Spielmechanismen bzw. –regeln zu erarbeiten, ein ähnliches Schema schlagen Lukas Boch und Anna Klara Falke vor.<sup>8</sup> Hinzu kommen Autor:innen und Verlage sowie die (populäre) Rezeption der Spiele in Reviews/Rezensionen aus der Spieler:innencommunity.

### **Spielerische Annäherung an Kolonialgeschichte**

Kehren wir zum Ausgangspunkt dieses Beitrags zurück, so stellt sich die Frage, inwiefern Brettspiele mit kolonialem bzw. imperialem Setting einen modernen, zeitgemäßen Geschichtsunterricht bereichern können, der sich verstärkt auch interkulturellen, globalgeschichtlichen bzw. postkolonialen Perspektiven verpflichtet sehen sollte.<sup>9</sup> Dabei treten zu den allgemeinen Herausforderungen für die Einbindung analoger Spiele in den Unterricht (wie etwa Kosten- und Zeitfaktoren) auch noch konkret themenbezogene. Denn während sich geschichtskulturelle Forschung und Geschichtsdidaktik zunehmend der Bedeutung von Kolonialismus und Dekolonisation, ihrem „schwierige[n] Erbe“ sowie postkolonialen

<sup>4</sup> Vgl. Bernsen / Meyer 2020; Bühl-Gramer 2014; Bühl-Gramer 2021; Boch / Falke / Krause 2022.

<sup>5</sup> Vgl. Bernsen 2022.

<sup>6</sup> Vgl. ebd.

<sup>7</sup> Vgl. Bühl-Gramer 2021, S. 368–372.

<sup>8</sup> Vgl., ebd., S. 369 ff sowie Boch / Falke 2020. S. 96–101; Boch 2021.

<sup>9</sup> Vgl. u. a. Popp 2003; Barricelli 2018; Gentner 2019; Schwabe 2020.

Perspektiven und Fragestellungen bewusst werden<sup>10</sup>, spielen diese in den meisten Geschichts-Lehrplänen der deutschen Bundesländer, aber auch in Lehrbüchern<sup>11</sup> und weiterführenden Unterrichtsmaterialien<sup>12</sup> – von wenigen positiven Ausnahmen abgesehen – nach wie vor eine untergeordnete Rolle.

Um Einsatzmöglichkeiten von Brettspielen mit kolonialem bzw. imperialem Setting als Medien oder Quellen des Geschichtsunterrichts zu beurteilen – letzteres sind sie vor allem, wenn sie mit Blick auf die in sie eingeschriebenen populären Geschichtsbilder, das heißt als Zeugnisse von Geschichtskultur betrachtet werden sollen –, ist es also unerlässlich, sich der konkreten Rahmenbedingungen dieses Einsatzes zu vergewissern. Da es dabei um keine bloße thematische Horizonterweiterung des Geschichtsunterrichts mittels Brettspielen gehen kann, ist neben dem Blick auf gegenwärtige Lehrpläne auch die Konfrontation mit den geschichtsdidaktischen Prinzipien sowie den (vorläufigen) Ergebnissen der geschichtsdidaktischen Kompetenzdebatte unerlässlich.<sup>13</sup> Diese sind wichtig, weil sie, nach Michael Sauer „automatisch bei der Vorbereitung und Durchführung von Unterricht“ mitgedacht werden müssen und somit helfen, das oberste pädagogische Ziel des Geschichtsunterrichts zu erreichen, nämlich: „die Förderung und Entwicklung eines reflektierten und selbstreflexiven Geschichtsbewusstseins, das auf systematisch aufgebautem, mit fachspezifischen Methoden erschlossenem Wissen beruht und durch Berücksichtigung der historischen Dimensionen Welt- und Selbstverständnis fördert“.<sup>14</sup> Zwar ist hier nicht der Raum, geschichtsdidaktische Prinzipien und Kompetenzen umfassend zu würdigen, doch sind diese bei der Reflexion über spezifische Chancen des Einsatzes von Brettspielen zur Auseinandersetzung mit historischen Themen im Geschichtsunterricht stets zu berücksichtigen. Das gilt nicht zuletzt für das Themenfeld Kolonialismus und Dekolonisation.

So betont Elisabeth Gentner etwa, dass interkulturelles Lernen im Geschichtsunterricht, wo dieses Themenfeld einzuordnen ist, mit geschichtsdidaktischen Prinzipien wie Multiperspektivität, Kontroversität, Fremdverstehen sowie Ambiguitätstoleranz, Gegenwartsbezug, Urteilsbildung und Problemorientierung korreliert.<sup>15</sup> Gerade bei der Problemorientierung, das heißt insb. bei der Orientierung des Geschichtsunterrichts an

<sup>10</sup> Vgl. Grewe 2021; Grewe 2016; Gentner 2019, S. 37–63.

<sup>11</sup> Vgl. für österreichische Schulbücher die instruktive Studie Postner 2020.

<sup>12</sup> Vgl. Hinz / Meyer-Hamme 2016.

<sup>13</sup> Vgl. u. a. Körber 2022; Handro / Schönemann 2016.

<sup>14</sup> Vgl. Sauer 2013, S. 76–92; Sächsisches Ministerium für Kultus 2019, S. 1.

<sup>15</sup> Vgl. Gentner 2019, S. 71–93.

Gegenwartsproblemen, Forschungskontroversen und der öffentlichen Geschichtsdeutung<sup>16</sup>, scheinen Brettspiele, wie noch gezeigt werden soll, als Medien und Quellen in besonderem Maße geeignet.

Hier zeigen sich auf Ebene der Kompetenzen wiederum Anknüpfungspunkte an das FUER-Modell oder Hans-Jürgen Pandels Vorstellungen zu geschichtskulturellen Kompetenzen, die es im Geschichtsunterricht zu schulen und zu schärfen gilt.<sup>17</sup> Eine stärkere Berücksichtigung von Kompetenzen des historischen Lernens insgesamt, zu denen in ganz besonderem Maße auch die Entwicklung der Methoden- und Medienkompetenz (insb. die De- und Re-Konstruktion historischer Narrationen) gehören, ist im Zusammenhang mit der Implementierung von Brettspielen in den Geschichtsunterricht möglich. Gefordert wird eine Stärkung derselben auch in Lernbereichen verschiedener Lehrpläne, die sich mit dem Thema des Kolonialismus beschäftigen. Gleichwohl sei an dieser Stelle gesagt, dass Verweise auf dieses Thema im Lehrplan spärlich gesät sind.

### **Kolonialgeschichte im (sächsischen) Lehrplan?**

Anhand der 2019 erlassenen sächsischen Lehrpläne für den Geschichtsunterricht, die an dieser Stelle exemplarisch herangezogen werden sollen, wird dies deutlich. In der sächsischen Oberschule ist dabei vorgesehen, dass sich die Schüler:innen bereits in Klasse 7 mit der Kolonialisierung Afrikas, mit Sklaverei und Dreieckshandel sowie den Legitimationsstrategien der europäischen Kolonialmächte befassen – allerdings in einem Lernbereich, in dem in nur 10 Unterrichtsstunden (Ustd.) der Bogen von Kolumbus bis zu den Kolonialreichen am Vorabend des Ersten Weltkriegs gespannt werden soll.<sup>18</sup>

Für das Gymnasium sieht es nicht viel besser aus: Innerhalb des ersten Lernbereichs der siebten Klasse zum Thema „Aufbruch in die Neuzeit“ (16 Ustd.) spielen „Entdeckungsfahrten und Eroberungen“ sowie die „Rückwirkungen der Kulturbegegnung auf Europa“ eine Rolle, allerdings richtet sich der Fokus des Lernbereichs viel stärker auf Luther, die Reformation und die sog. Kirchenspaltung.<sup>19</sup> Trotzdem, und das ist durchaus bemerkenswert, sollen sich die Schüler:innen unter den Stichworten „Zerstörung einer Hochkultur“, „Kolonialisierung“ und „Europäisierung“ auch mit dem „Umgang der Eroberer mit Ureinwohnern am Beispiel einer

---

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 88–90.

<sup>17</sup> Vgl. Pandel 2013, S. 221 ff.

<sup>18</sup> Vgl. Sächsisches Ministerium für Kultus 2019, S. 14.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 16.

indianischen Hochkultur“ auseinandersetzen und diesen beurteilen.<sup>20</sup> In Klasse 8 finden sich Kolonialismus und die „konkurrierende Kolonialpolitik“ der europäischen Großmächte in einem Lernbereich, in dem die Schüler:innen in nur 14 UStd. „[v]om übersteigerten Nationalismus zum Ersten Weltkrieg“ geführt und ihnen dabei auch die Geschichte von Bismarcks Bündnispolitik, Nationalismus, Militarismus, Imperialismus und Kolonialismus in der Zeit des Deutschen Kaiserreichs vermittelt werden sollen.<sup>21</sup> Mehr oder weniger positiv hervorzuheben ist, dass das Thema im Leistungskurs der Jahrgangsstufe 12 noch einmal in einem Wahlbereich zu „Entkolonialisierung und Folgekonflikte[n]“ aufgegriffen werden kann – sofern sich die Lehrer:innen nicht für einen anderen Wahlbereich, entweder zu „Völkerrecht und Kriegsführung“ oder „Gewaltanwendung terroristischer Gruppen“ entscheiden.<sup>22</sup>

Jenseits der genannten Einschränkungen bieten die vier skizzierten Lernbereiche sowohl in Oberschule als auch Gymnasium durchaus Spielraum, sich mittels Brettspielen dem Themenfeld Kolonialismus zu widmen. Nicht zuletzt die in den Lernbereichen geforderten unterschiedlichen Kompetenzziele bieten hier zusätzliche Ansatzpunkte. In dem genannten Oberschul-Lernbereich in Klasse 7 wird die Analyse von Bildquellen als ein solches Ziel genannt. Hier bieten Spiele etwa die Möglichkeit, ausgehend von der Analyse ihrer visuellen Dimension, sich mit der Langlebigkeit kolonialer Bildwelten und entsprechender Stereotype zu befassen. Dass die Spiele dabei mit anderen historischen Bildquellen im Unterricht flankiert werden müssen, ist evident. Am Gymnasium stehen im entsprechenden Lernbereich der Klasse 7 historische Karten im Fokus, die einen allgemeinen Überblick über zumeist europäische Einflussphären bieten – viele Spielbretter bieten hier einen guten Einstieg, nicht zuletzt um sich der oftmals problematischen eurozentrischen Darstellung solcher Karten anzunehmen.

### **Beispiele und Perspektiven**

Diese Perspektive wird auch auf dem Spielbrett im 2020 von Frosted Games neu aufgelegten Spiel *Endeavor - die Segelschiffära* eingenommen. Europa steht hier im Zentrum, umringt von scheinbar “menschenleeren” kolonialen Einflussräumen, die es zu erforschen und zu besetzen gilt. Das vom Verlag Pegasus-Spiele 2016 herausgegebene und mittlerweile nicht mehr im freien Handel verfügbare *Mombasa* beschwört wiederum den Mythos eines “kolonialen Idylls“ in Verbindung mit der Nicht-Thematisierung von Folgen der europäischen

---

<sup>20</sup> Vgl. ebd. S. 16.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 21.

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 49.

Aufteilung des afrikanischen Kontinents. Die augenfällig anwesende Abwesenheit indigener Bevölkerungsgruppen findet sich selbst in der erst 2020 überarbeiteten Neuversion von *Puerto Rico*, das im Herbst 2022 eine komplette Neuauflage erfahren soll.<sup>23</sup> Abschließend eint alle diese Beispiele im Kern die Idee einer Ausbreitung von "Zivilisation", die es kritisch zu dekonstruieren gilt.



Abbildung 1: Spielplan von *Endeavor – Die Segelschiffära* (Quelle: Boardgamegeek).

Einen interessanten Ansatzpunkt bietet nicht zuletzt der Lernbereich in Klassenstufe 8 der sächsischen Gymnasien, in dem zum Themenfeld „Kolonialismus“ auch „aktuelle

<sup>23</sup> Vgl. Wenzel 2022.

gesellschaftlich-relevante Themen” aufgegriffen und bearbeitet werden sollen.<sup>24</sup> Wie bereits in der Einleitung des Beitrags angedeutet, spiegeln sich gegenwärtige – postkolonial grundierte Debatten – auch in der Auseinandersetzung mit thematisch einschlägigen, aus geschichtskultureller Perspektive oftmals kritisch zu betrachtenden Brettspielen. Diese bieten mithin einen geeigneten Einstieg für eine kritische Reflexion des zeitgenössischen Umgangs mit der kolonialen Vergangenheit in der Gesellschaft – und ihren populären Medien.

Um solche Prozesse mit Schüler:innen initiieren zu können, sind innerhalb des Geschichtsunterrichts mehrere Hürden zu nehmen. Da der allgemeine Medieneinsatz immer zielorientiert erfolgen muss und kein reiner “Selbstzweck” sein darf, ist es wichtig, das Brettspiel thematisch in die Unterrichtseinheit einzubinden. Hierbei stellt sich die Frage, ob das Spiel in Gänze oder nur verschiedene Aspekte im Mittelpunkt stehen müssen. Genügt es beispielsweise sich mit Spielmaterialien zu beschäftigen oder sollte das Spiel auch durchgespielt werden. Hier schließen sich Fragen der Verfügbarkeit und Anschaffung an, bei denen es durchaus auch auf eine Kosten-Nutzen-Rechnung ankommt. Ein weiterer nicht zu vernachlässigender Aspekt ist die Zeit. Je nach Komplexität des Spiels kann die Einarbeitung bzw. Beschäftigung mit dem Regelwerk sehr umfangreich sein. Begleitende Materialien müssen erstellt werden, die Schüler:innen vielleicht im Vorhinein mit entsprechenden Angeboten (Let’s Play-Videos etc.) darauf vorbereitet werden. Auch methodische Zugänge und Sozialformen spielen in diesen Überlegungen eine Rolle, denn Spielzüge müssen eventuell protokolliert werden, die Schüler:innen vielleicht in Gruppen zu jeweils erstellten Aufgaben zusammenkommen. Es kann dadurch passieren, dass das Brettspiel zum eigentlichen Inhalt der Stunde wird, was aber nicht das Ziel der Unterrichtsplanung darstellen darf. Um dies zu verhindern, ist besonders darauf Wert zu legen, dass multiperspektivische Quellen und entsprechend von der Lehrperson zur Verfügung gestellte Materialien den Mittelpunkt der Unterrichtseinheit darstellen und durch das Brettspiel bzw. die Methode des Spielens allenfalls flankiert werden.

Abschließend und zusammenfassend sei auf drei wichtige Aspekte hingewiesen: Erstens ermöglichen Brettspiele immersive Perspektiven, die viele andere Medien so nicht ohne Weiteres zur Verfügung stellen. In *Gandhi: The Decolonization of British India, 1917-1974* (GMT 2019) kann man in die Rolle verschiedener Fraktionen schlüpfen, die Indien zur Unabhängigkeit führen wollen und dabei entweder kooperieren oder gegeneinander agieren. In

---

<sup>24</sup> Vgl. Sächsisches Ministerium für Kultus 2019, S. 19 f.

*Spirit Island* (Pegasus Spiele 2018) wiederum verkörpern die Spieler:innen Naturgeister einer “einsamen” Insel, die verhindern wollen, dass europäische Seefahrer dort Siedlungen errichten und Rohstoffe ausbeuten.<sup>25</sup> Zweitens sind die gesellschaftlichen Entwicklungen und Sensibilisierungstendenzen, ausgehend von den Communities über Autor:innen und Verlage – nicht zuletzt unter dem Aspekt betrachtet, dass es sich bei Brettspielen verstärkt um ein internationales Phänomen handelt – sehr zu begrüßen. Bezugnehmend darauf profitiert, drittens, ein an der Lebenswelt von Schüler:innen orientierter Geschichtsunterricht in hohem Maße von der Implementierung von Brettspielen in die historische Bildung. Es wird also höchste Zeit, mehr zu spielen... und dabei zu lernen.

---

<sup>25</sup> Vgl. hierzu auch Bassermann 2022.



### Literaturverzeichnis

Barricelli 2018: Michele Barricelli [u. a.] (Hrsg.), Globalgeschichtliche Perspektiven und Globales Lernen im Geschichtsunterricht. Konzeptionelle Überlegungen zur Unterrichtsmaterialienreihe ›Wissen um globale Verflechtungen‹, Bielefeld 2018.

Bassermann 2021: Markus Bassermann, Antikolonialer Widerstand und stumme Indigene: Vorstellung und Diskussion von Spirit Island, 16.02.2022, URL <https://bghistorian.hypotheses.org/1590> [Zugriff am 02.03.2022]; in diesem Band S. 51–68.

Bernsen 2021 Daniel Bernsen, Auf Brettern, die die Welt bedeuten – Analog spielen im Geschichtsunterricht, 16.02.2022, URL:<https://bghistorian.hypotheses.org/1239> [Zugriff am 02.03.2022]; in diesem Band 157–163.

Bernsen / Meyer 2020: Daniel Bernsen / Till Meyer, Gesellschaftsspiele, in: Felix Hinz / Andreas Körber (Hrsg.), Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte, Göttingen 2020, S. 238–260.

Boch 2020: Lukas Boch, Ein Analyseschema für analoge Spiele im Kontext der Politischen Bildung, in: Stefan Ancuta / Alexander Preisinger (Hrsg.), Analoge Spiele für die Politische Bildung, Wien 2021, S. 6–7.

Boch / Falke 2021: Lukas Boch / Anna Klara Falke, Wikinger im modernen Brettspiel, in: Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020), 95-117, DOI: <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289> [Zugriff am 02.03.2022].

Boch / Falke / Krause 2022: Lukas Boch / Anna Klara Falke / Toni Janosch Krause, „Mehr als nur Zeitvertreib!“ Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele / Einleitung, 16.02.2022, URL: <https://bghistorian.hypothese.org/1815> [Zugriff am 02.03.2022]; in diesem Band S. 6–11.

Bühl-Gramer 2014: Charlotte Bühl-Gramer, „Per Brettspiel in die Vergangenheit“. Historische Realität in Spielwelten, in: Public History Weekly 2 (2014), S. 25, URL: <https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-25/per-brettspiele-die-vergangenheit-historische-realitaet-spielwelten/> [Zugriff am 02.03.2022].

Bühl-Gramer 2021: Charlotte Bühl-Gramer, Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur, in: Christoph Kühberger (Hrsg.), Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als

Darstellung der Vergangenheit, Bielefeld 2021 (=Public History – Angewandte Geschichte 6), S. 359–386.

Bolding 2022: Jon Bolding, A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games, 10.02.2022, URL: <https://www.vice.com/en/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games> [Zugriff am 02.03.2022].

Faidutti 2022: Bruno Faidutti, Décoloniser Catan/Postcolonial Catan, 16.02.2022, URL: <https://faidutti.com/blog/blog/2017/06/02/postcolonial-catan/> [Zugriff am 02.03.2022].

Gentner 2019: Elisabeth Gentner, Interkulturelles Lernen im Geschichtsunterricht. Methoden historischen Lernens, Frankfurt a. M. 2019.

Grewe 2016: Bernd Stefan Grewe, Geschichtsdidaktik postkolonial – Eine Herausforderung, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 15 (2016), S. 5–30.

Grewe 2021: Bernd Stefan Grewe, Das schwierige Erbe des Kolonialismus. Probleme und Potenziale für den Geschichtsunterricht, in: Marianne Bechhaus-Gerst / Joachim Zeller (Hrsg.), Deutschland postkolonial? Die Gegenwart der imperialen Vergangenheit, Berlin 2021, S. 475–504.

Handro / Schönemann 2016: Saskia Handro / Bernd Schönemann, Aus der Geschichte lernen? Weiße Flecken der Kompetenzdebatte Münster 2016 (=Geschichtskultur und Historisches Lernen 15).

Hinz / Meyer-Hamme 2016: Felix Hinz / Johannes Meyer-Hamme, Geschichte lernen postkolonial? Schlussfolgerungen aus einer geschichtsdidaktischen Analyse postkolonial orientierter Unterrichtsmaterialien, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 15 (2016), S. 131–147.

Knäble 2022: Philip Knäble, Leere Inseln – Europäische Expansion im Brettspiel, 16.02.2022, URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1433> [Zugriff am 02.03.2022]; in diesem Band S. 40–50.

Körper 2022: Andreas Körper, Ärgerliches aus der Kompetenzdebatte — mit einem Exkurs zur Didaktik von Planspielen, 16.02.2022, URL: <https://historischdenkenlernen.blogs.uni-hamburg.de/aergerliches-von-der-kompetenzdiskussion-mit-einem-exkurs-zur-didaktik-von-planspielen/> [Zugriff am 02.03.2022].

Mathias Hermann, Martin Reimer

Kolonialismus – Brettspiel – Schule

Pandel 2013: Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsdidaktik. Eine Theorie für die Praxis*, Schwalbach/Ts. 2013.

Popp 2003: Susanne Popp, *Weltgeschichte im Unterricht? Geschichtsdidaktischer Überlegungen zum historischen Lernen im Zeitalter der Globalisierung*, in: Dies. / Johanna Forster (Hrsg.), *Curriculum Weltgeschichte. Globale Zugänge für den Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2003, S. 68–101.

Postner 2020: Ilse Postner, *„Kolonialismus“ im Geschichtsunterricht. Repräsentation und Rezeption historischen „Wissens“ als soziale Praxis*, Berlin / Boston 2020 (=Diskursmuster. Discourse Patterns 26).

Sächsisches Ministerium für Kultus 2019: Sächsisches Ministerium für Kultus (Hrsg.), *Lehrplan Gymnasium Geschichte 2019*.

Sauer 2013: Michael Sauer, *Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*, Seelze 2013.

Schwabe 2020: Nicole Schwabe, *Geschichtsunterricht dezentrieren. Globale Verflechtungen historisch denken lernen*, Bielefeld 2020.

Wenzel 2022: Sebastian Wenzel, *Puerto Rico 1897: Brettspielklassiker ohne Kolonialismus und Sklaven*, 16.02.2022, URL: <https://kulturgutspiel.de/politik-und-gesellschaft/puerto-rico-1897-brettspielklassiker-ohne-kolonialismus-und-sklaven/> [Zugriff am 02.03.2022].

## **Medienverzeichnis**

HR 2022

Hessischer Rundfunk (Hg.), *Nichts ist Unschuldig | Willkommen in der Welt der Brettspiele | Boardgames (3/3)*, 16.02.2022, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MDrmW0CmGNg> [Zugriff am 02.03.2022].

## **Ludografie**

*Endeavor – Die Segelschiffära*: Carl deVisser / Jarratt Gray, *Endeavor – Die Segelschiffära* (Frosted Games 2020).

*Gandhi: The Decolonization of British India*: Bruce Mansfield, *Gandhi: The Decolonization of British India, 1917-1974* (GMT 2019).

Mathias Hermann, Martin Reimer

Kolonialismus – Brettspiel – Schule

*Mombasa*: Alexander Pfister, *Mombasa* (Pegasus Spiele 2016).

*Puerto Rico*: Andreas Seyfarth, *Puerto Rico* (alea 2020).

*Spirit Island*: Eric Reuss, *Spirit Island* (Pegasus Spiele 2018).

## **Auf Brettern, die die Welt bedeuten – analog spielen im Geschichtsunterricht**

*Daniel Bernsen*

### **Wie können analoge Spiele im Geschichtsunterricht eingesetzt werden?**

Analoge Spiele mit historischem Thema werden im Geschichtsunterricht auf unterschiedliche Weise genutzt. Sie können einerseits als Zeugnisse der gegenwärtigen oder historischen Geschichtskultur einer bestimmten Epoche Gegenstand der Analyse sein. So können aktuelle Geschichtsbilder zu verschiedenen Themen und Epochen u. a. anhand der Illustrationen, Begleittexte oder Spielmechaniken untersucht werden.<sup>1</sup> Analoge Spiele können andererseits in vielen Unterrichtsfächern – wenn auch nicht ganz unproblematisch – zur Vermittlung von Faktenwissen, etwas zielgerichteter vor allem zur Wiederholung und Übung eingesetzt werden.<sup>2</sup> Eine weitere Möglichkeit besteht darin, analoge Spiele als interaktive Modelle zu nutzen. Dabei geht es vor allem um das Spielerlebnis und unterschiedliche Spielverläufe, die im Anschluss an das Spielen analysiert, verglichen und diskutiert werden, um daraus ein Verständnis für historische Zusammenhänge und Entwicklungen zu gewinnen.

### **Modelle und Bildung**

Ausgangspunkt ist die Modellbildung. Sie zielt auf das „Erstellen eines Modells von der Realität, weil diese meist zu komplex ist, um sie vollständig abzubilden. Diese Vollständigkeit wird aber auch gar nicht beabsichtigt, vielmehr sollen lediglich die wesentlichen Einflussfaktoren identifiziert und dargestellt werden, die für den realen Prozess und im Modellkontext bedeutsam sind.“<sup>3</sup>

Modelle richten sich in ihrer Komplexität nach dem Zweck oder dem Erkenntnisinteresse in dem angestrebten Nutzungskontext und der anvisierten Zielgruppe, z. B. Wissenschaft, Museum oder eben Schule, und bilden die Grundlage für die Erstellung einer Simulation.

Bei Simulationen mag man zunächst an sehr komplexe Darstellungen mit hoher Zugangshürde denken, das ist aber keineswegs notwendigerweise der Fall. Im Bereich der

---

<sup>1</sup> Vgl. Boch / Falke 2020; Bernsen / Meyer 2020.

<sup>2</sup> Vgl. Bernhardt 2018; Kneile-Klenk 2007.

<sup>3</sup> Wikipedia: Modell 2021.

analogen Spiele sind es vor allem Konfliktsimulationen<sup>4</sup>, Wargames<sup>5</sup> aber auch Planspiele<sup>6</sup>, die als Simulationen vereinfachte Modelle dynamischer Systeme bieten und im Spiel den Einfluss der im Modell integrierten Faktoren und ihre Interdependenz sichtbar machen. Dies sind bei Cosims und Wargames insbesondere die Eigenschaften der Militäreinheiten, des Geländes sowie die strategischen und taktischen Entscheidungen der Spielenden. Bei Planspielen geht es sehr häufig um politisches und/oder ökonomisches Denken und die Simulation der Folgen verschiedener Entscheidungen.

Simulationen sind Abstraktionen und Reduktionen, die helfen können, ein tiefgreifendes Verständnis der Probleme und gegenseitigen Abhängigkeiten zu entwickeln: Simulationen machen Spannungsfelder komplexer Systeme sicht- und in vereinfachter Form erlebbar. Als dynamische Modelle können sie auf Grundlage der ausgewählten Einflussfaktoren spezifische Bedingungen des Gelingens oder Scheiterns für (historische) Entwicklungen aufzeigen.

Um interessant zu sein, müssen Spiele notwendigerweise ergebnisoffen sein: D. h. sie müssen Handlungsalternativen enthalten, also auch kontrafaktische Geschichtserzählungen ermöglichen. Abhängig von variablen Faktoren im Spiel und den Entscheidungen der Spielenden entstehen immer wieder unterschiedliche Spielverläufe und damit andere Geschichtserzählungen am Spieltisch. Damit eröffnet das Spiel als Medium des Geschichtslernens mit seinen spezifischen Darstellungsformen und Interaktionsmöglichkeiten einen Erkenntnisgewinn, der durch aktives Ausprobieren von Auswirkungen und Interdependenzen über die schriftliche Darstellung z. B. im Schulbuch hinausgeht.

### **Rahmung durch die Bedingungen von Unterricht**

Brettspiele lassen sich daher auch speziell als (sehr stark reduzierte) Simulationen für den Geschichtsunterricht entwickeln. Sie eignen sich als Erkenntnismittel besonders für den Einsatz im Unterricht, weil die von den Autor:innen gesetzten Bedingungen und Faktoren sowie mögliche Auslassungen für Lehrer:innen wie Schüler:innen offenliegen und selbst Gegenstand des Lernprozesses werden können.

---

<sup>4</sup> Cosims, vgl. Blennemann o. J.

<sup>5</sup> Vgl. Billermann o. J.

<sup>6</sup> Vgl. Rappenglück 2010.

Für die Nutzung als interaktives Modell im Unterricht ist entscheidend, dass sich die Modellbildung zum einen am Stand der Wissenschaft und zum anderen an die Erfordernisse des Unterrichts, also an den Lehrplänen sowie den altersgemäßen Möglichkeiten der Schüler:innen, z. B. was die Komplexität der Sprache oder den Umfang der Regeln angeht, orientiert.

Hinzu kommt die Anpassung an die zeitliche Rahmung von Unterricht mit 45 oder 90 Minuten. Es ist schwierig, aufgebaute Spiele zu „speichern“ und für die nächste Unterrichtsstunde stehen zu lassen. Spiele für das Lernen in der Schule sollten daher maximal 90 Minuten dauern. Das umfasst nicht nur das Spielen selbst, sondern auch die Erarbeitung oder Erklärung der Regeln sowie eine Nachbesprechung – bei Planspielen auch „Debriefing“ genannt, mit einer Reflexion des Spielerlebnisses, einer Analyse des Spielgeschehens, das dann in einer Transferleistung mit der Realität bzw. mit einem am Stand der Wissenschaft orientierten, altersgemäßen Narrativ, z. B. Schulbuch, abgeglichen wird. Abschließend werden die Lernerfahrungen in angemessener Form gesichert.

### Das Spiel: *Am Limes im Römischen Reich*

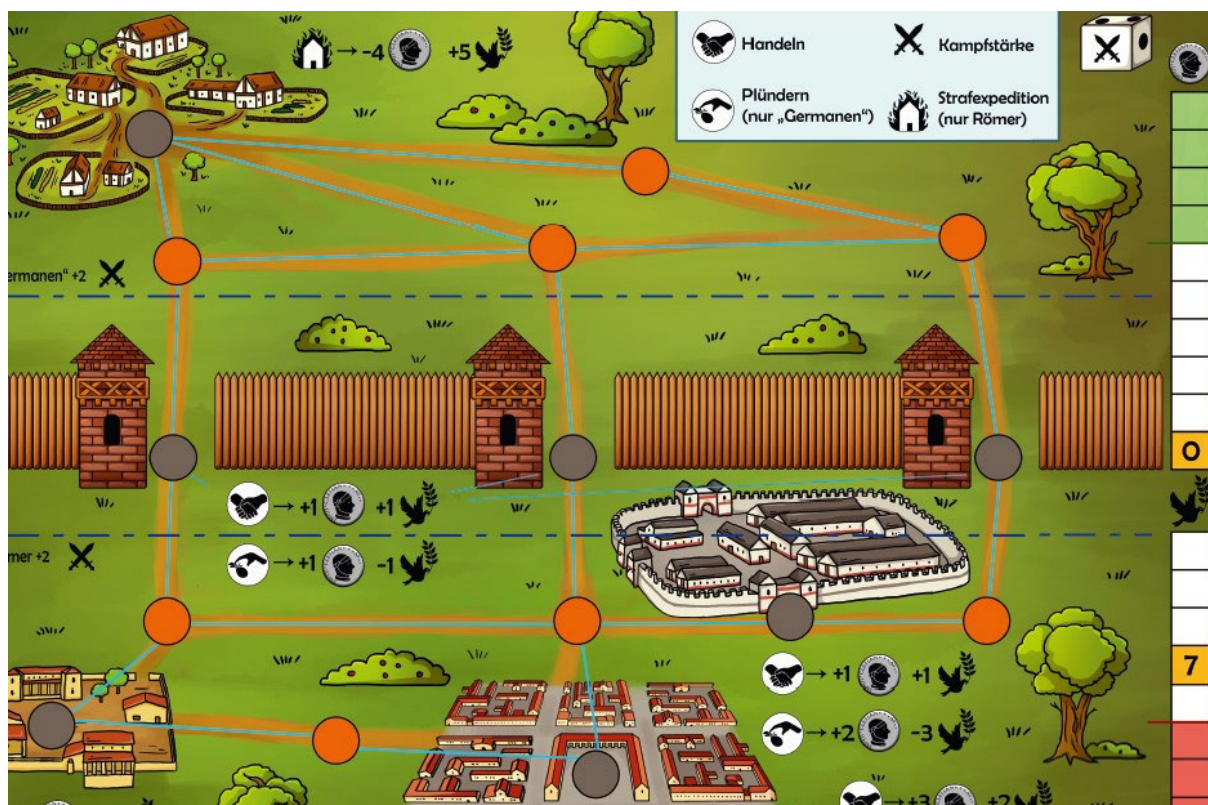


Abbildung 1: Ausschnitt des Spielplans (D. Bernsen).

Wie ein solches Spiel-Modell aussehen kann, möchte ich an dem Spiel *Am Limes im Römischen Reich* aufzeigen, das ich gemeinsam mit Ronald Hild entwickelt habe. Im Spiel *Am Limes* geht es um die befestigte Grenzanlage im Nordosten des Römischen Reichs gegenüber den aus römischer Sicht als Gruppe zusammengefassten „Germanen“. Jeweils eine Person oder Gruppe übernimmt die Rolle der „Römer“, die andere die der „Germanen“. Auf römischer Seite gibt es zwei Spielfiguren: Die Legion befindet sich zu Beginn im Kastell, der Prokonsul in der Stadt (siehe Ausschnitt Spielplan). Die Spielfigur der „Germanen“ wird in das Dorf oben links auf dem Spielplan gestellt.

Das Spiel geht über zehn Runden. Beide Gruppen können jederzeit untereinander und mit der jeweils anderen Gruppe frei kommunizieren. Jede Gruppe hat zwei Würfel, mit denen sie verdeckt zwei Aktionen auswählt. Als Aktionen können sich „Römer“ wie „Germanen“ u. a. auf dem Spielplan bewegen, Truppen rekrutieren, mit der anderen Gruppe handeln oder diese angreifen. Die Römer können zerstörte Strukturen reparieren, den Frieden sichern und auch anbieten, die „Germanen“ anzusiedeln, während die „Germanen“ Überfälle machen und plündern können.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu beenden und zu gewinnen. Die Römer gewinnen, wenn sie auf ihrer Leiste einen gewissen Mindeststand an Frieden, die „Germanen“, wenn sie einen bestimmten Level an Wohlstand (siehe grünen Bereich auf der Leiste rechts im Bild) erreicht haben. Das Spiel kann auch vorzeitig enden, wenn beide Gruppen sich auf ein Ansiedeln der germanischen Gruppe im Römischen Reich einigen oder die Kampfstärke einer der beiden Gruppen unter 1 sinkt. Es können also beide Gruppen, nur eine oder auch nach Ablauf der zehn Runden keiner gewinnen.

**„... aber das macht viel mehr Spaß, da drauf zu hauen.“ (Schüler, LK Geschichte, Klasse 13)**

Es scheint eine optimale Handlungsoption zu geben, die wenig Spiel zulässt: Die Spielenden einigen sich auf „Ansiedeln“, beide gewinnen und das „Spiel“ ist schnell zu Ende. Nicht so bei Schüler:innen, auch nicht in der Oberstufe: Die Aktion „Ansiedeln“ verlangt von den „Römern“, dass sie die „Germanen“ in das Reich kommen lassen und sich mit ihnen in der römischen Stadt treffen. Da die Aktionen geheim durch die Gruppen gewählt werden, kann jede Gruppe versuchen, die andere überraschend anzugreifen und so alleine zu gewinnen. In allen Testspielgruppen haben Schüler:innen immer (!) versucht, ihre Gruppe zum Sieg zu führen,



entweder weil sie der anderen Gruppe nicht vertraut haben oder weil das kompetitive Spielen einen größeren Reiz bot.

Bei mehreren Gruppen in einer Klasse lassen sich die unterschiedlichen Spielverläufe miteinander vergleichen, um die Einflussfaktoren dafür herauszuarbeiten. Im Abgleich mit z. B. einem Schulbuch kann neben der Feststellung, dass es Ansiedlungen von Bevölkerungsgruppen im Römischen Reich gab, aus der Spielerfahrung heraus diskutiert werden, warum diese nicht immer erfolgreich und insgesamt eher selten waren. Der Spielplan, die -ziele und das -erlebnis machen die Unterschiede zwischen dem Leben vor und hinter dem Limes sowie dessen Funktion deutlich. Der Limes diente insbesondere der Kontrolle der Personen- und Warenbewegungen, bot militärisch auch ein Frühwarnsystem, aber kaum Schutz. Diese Funktion erfüllten die Legionen oder Auxiliar-Truppen in den Kastellen hinter dem Limes.

## **Fazit**

Das Spiel *Am Limes* abstrahiert und verkürzt die römische Geschichte in Germanien auf wenige Aspekte. Die Auslassung und Verallgemeinerung, die das Spiel im Vergleich mit einer wissenschaftlichen Darstellung zum Thema vornimmt, entspricht der didaktischen Reduktion komplexer Gegenstände für die altersgemäße Bearbeitung im schulischen Unterricht. Der Umfang und die Komplexität der im Spielmodell verarbeiteten Informationen orientiert sich an der Unter- und Mittelstufe, kann aber mit entsprechender Einbettung ebenso gewinnbringend in der Oberstufe genutzt werden.

Das Spiel bietet auf diese Weise ein Modell, das losgelöst von konkreten historischen Ereignissen und Orten erlaubt, ein grundsätzliches Verständnis für den Aufbau und die Funktion des Limes sowie die unterschiedlichen Perspektiven von Römern und „Germanen“ und einen Teil ihrer Handlungsoptionen zu gewinnen. Das Zusammenwirken von Material, Regeln, Spielerlebnis und anschließender Reflexion bietet in vergleichbarer Zeit mehr Informationen, eine höhere Schüler:innen-Aktivierung und eine tiefere Einsicht als z. B. die Arbeit mit einer Doppelseite zum Limes im Schulgeschichtsbuch.

Spiele als Modelle ermöglichen Schüler:innen entdeckendes Handeln, Erkenntnis von Zusammenhängen, und auf diese Weise auch über das fachliche Lernen und die gängigen Unterrichtsmedien hinaus das Kennenlernen der Arbeit mit Modellen und Simulationen, mit ihren Chancen und Grenzen als Mittel wissenschaftlicher Erkenntnis. *Am Limes* zeigt beispielhaft das Potential von solchen Spiel-Modellen für den Geschichtsunterricht in der Schule.

### Literaturverzeichnis

Bernhardt 2018: Markus Bernhardt, *Das Spiel im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. ³2018.

Bernsen / Meyer 2020: Daniel Bernsen / Till Meyer, *Geschichte in Gesellschaftsspielen*, in: Felix Hinz / Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, Göttingen 2020, S. 238–260.

Billermann o. J.: Roderich Billermann, *Was ist ein Wargame? Eine Einführung*, o. J., URL: <https://ghs-kosim.de/index.php/2019/07/14/was-ist-ein-wargame/> [Zugriff am 27.07.2021].

Blennemann o. J.: Ulrich Blennemann, *Die Geschichte der CoSims*, o. J., URL: <https://ghs-kosim.de/index.php/2019/07/14/die-geschichte-der-cosims/> [Zugriff am 27.07.2021].

Boch / Falke 2020: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: *Mittelalter Digital 1* (2020), S. 95-117, URL: <https://www.uni-muenster.de/Ejournals/index.php/mittelalterdigi/article/download/3289/3240/> [Zugriff am 24.09.2021].

Kneile-Klenk 2007: Karin Kneile-Klenk, *Pauken oder Lernen?: Abwechslungsreich Wiederholen und Festigen im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2007.

Rappenglück 2010: Stefan Rappenglück, *Methoden für den Unterricht: Planspiele*, URL: <https://www.bpb.de/lernen/formate/planspiele/70254/die-methodik> [Zugriff am 27.07.2021].

Wikipedia 2021: Wikipedia, *Modell*, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Modell> [Zugriff am 29.07.2021].

### Ludografie

*Am Limes im Römischen Reich*: Daniel Bernsen / Ronald Hild, *Am Limes im Römischen Reich* (Raabe-Verlag 2020).

## From modern board games to city planning serious games

*Micael Sousa*

I felt the post-digital<sup>1</sup> effect without noticing it when rediscovering the pleasures of board games during my first job after graduating. I was a heavy Magic: The Gathering player (MTG), but during my graduation in civil engineering time to play was scarce. Some years later, I rediscovered my *Settlers of Catan* and it became one of the main activities to socialize with friends. I bought *Catan* because it was played also at my MTG local club. Since then, I discovered many other modern board games. Visiting *Leiriacon*<sup>2</sup>, which is the biggest modern board game Portuguese convention, in 2008, changed my perspective about the quantity and variety of new games. As time passed, board games became the main activity that allowed me to socialize and play while turning the computer off.

More than ten years later, I was working in my municipality, participating in several projects about urban planning. I have realized how few engaging techniques we had to attract citizen participation. In the *UrbanWins* Project, about the circular economy, we desperately needed some “ice-breaking” activities to foster participation and collaboration among attendants. I had the idea to use *Dixit* cards to support the attendants’ self-presentations. I was a success. Later I found that games could be used in many other similar ways to achieve project objectives. I found the serious games approach<sup>3</sup> and discovered that modern board games could be adapted to become serious games.<sup>4</sup> My serious game academic experiences began once I got back to the University of Coimbra to do my PhD in spatial planning. It was exciting to explore games and transform them into planning tools using the serious games approach. Analogue games can have higher potentials than digital games since analogue games provide more transparent game systems to analyse, easier to adapt to specific purposes even in real-time. These games foster collaboration among users through the social contact of playing and activating the game mechanisms.<sup>5</sup> The innovation that modern board games have been introducing<sup>6</sup> could amplify the potential of analogue games to deliver engaging experiences.

---

<sup>1</sup> Cf. Cramer 2015.

<sup>2</sup> <https://www.spielportugal.org/leiriacon> [accessed 30/11/2021].

<sup>3</sup> Cf. Abt 1987.

<sup>4</sup> Cf. Castronova / Knowles 2015.

<sup>5</sup> Cf. Zagal 2006.

<sup>6</sup> Cf. Bernardo / Sousa 2019.

Many new game mechanisms are constantly being introduced into modern board games. They enable simulation and building narratives, as well as challenging the players to make better decisions. This variety and continuous introduction of new mechanisms enable designers to create new game systems.<sup>7</sup> These mechanisms are the building blocks of analogue games.<sup>8</sup> Today we have countless options to build our games to whatever purposes we intend.

My serious game first experiences started with modding. Modifying some games and following some serious game frameworks proved to result and delivered results. The evaluation framework from Mayer<sup>9</sup> was very useful because it proposed guidelines to establish a structure for a serious game session. This evaluation framework helped me to organize and schedule the game sessions. It also helped with the observation and questionnaires. The Design, Play, Experience (DPE)<sup>10</sup> provided a method to identify the game mechanisms and the emergent narratives that usually happen during serious games for urban planning. However, there was the need to modify the DPE to introduce the role of the facilitator. The DPE framework is based on the Mechanics, Dynamics and Aesthetics (MDA) very influencing framework from Hunicke<sup>11</sup> but adding more layers to introduce the narrative and the learning dimensions a serious game should deliver. The DPE was a useful starting point, although my ongoing research focuses on improving and adapting it to analogue serious games.

My first modding approach was to teach civil engineers about transport networks with the help of the board game *Steam* (2009), and it was presented during *Educon 2019*<sup>12</sup>. This modding approach was later improved and presented in a paper during the *Game-On 2020*.<sup>13</sup> In this second attempt, the same game, *Steam* board game, was made even simpler because it could be overwhelming for inexperienced players and due to limited available time to explore the game with students. The game modification provided an opportunity to explore how the game mechanisms could be related to learning mechanics. It became obvious that having a facilitator to support the game was necessary to connect gaming and learning.

---

<sup>7</sup> Cf. Sousa 2021.

<sup>8</sup> Cf. Engelstein / Shalev 2019.

<sup>9</sup> Cf. Mayer 2014.

<sup>10</sup> Cf. Winn 2009.

<sup>11</sup> Cf. Hunicke 2004.

<sup>12</sup> Cf. Sousa 2020c.

<sup>13</sup> Dias / Sousa 2020.

Collaborative urban planning requires establishing a method to discuss, debate, and collaboratively decide with participants. To explore how modern board games could support these needs, I focused on brainstorming ideation and design thinking. Using *Dixit* and other small and fast games was a success during the project *UrbanWins*<sup>14</sup>, but more testing was necessary. *UrbanWins* was a *European Union* project about the circular economy principles that demanded public participation and collaborative decision-making about local strategies to reduce environmental impacts. Later, during a small course run by the *Leiria Business School*<sup>15</sup>, I created a process to establish fast brainstorming activities among people that never met before.<sup>16</sup> It proved that using games could provide valuable insights for entrepreneurs even when played with participants from different businesses. A similar approach was tested with students from the *University of Coimbra* (UC). The games helped to kick-off an ideation process and fostered collaboration.<sup>17</sup> This experience at UC was important to test how we could select games according to player profiles, following the *Engagement Design Model*.<sup>18</sup> In order to create a serious game experience where we may ignore who will participate, having games that can engage the most players is a promising path to success.

As I dove deeper into game modding, I started to experiment new designs. Knowing some established frameworks like the DPE and a structure to evaluate the serious game approach helped designing new games. One of them was a game that could be played over a printed *Google Map*<sup>19</sup>. It combined several game mechanisms<sup>20</sup> and delivered a collaborative sandbox for decision-making and generating narratives (Fig. 1). Students played a turn-based game where they spend action points that represented the public budget of the city. This form of action points supported the narrative of the collective decision-making public process. The collaborative dynamic allowed players to ask other players' money to place parks, public facilities and define the transport system. Players could also define new housing, commercial, and industrial zones, represented by the coloured cubes. The staking of the cubes represented the urban density. It was a successful way to introduce engineering students to collaborative urban planning.

---

<sup>14</sup> <https://www.urbanwins.eu/> [accessed 30/11/2021].

<sup>15</sup> <https://leiriabschool.com/> [accessed 30/11/2021].

<sup>16</sup> Cf. Sousa 2020b.

<sup>17</sup> Cf. Sousa 2021b.

<sup>18</sup> Cf. Zagalo 2020

<sup>19</sup> Cf. Sousa 2020a.

<sup>20</sup> Cf. Engelstein / Shalev 2019.



Fig.1 – San-box collaborative game (Sousa, 2020a).

With the outbreak of the COVID-19 Pandemic, the development of these game approaches became much more challenging. But I found a way to transpose these techniques to online sessions. By combining some games like *Ikonikus* and *Imagidice!* with facilitation techniques to allow playing over Zoom, it was possible to support a collaborative planning session through *Google Docs*<sup>21</sup>.

Despite the pandemic, it was possible to advance another project where I used modern board game design to build serious games for collaborative planning. In the *UrbSecurity*<sup>22</sup> project, an *Urbact* initiative to improve urban security, I worked with the municipality of Leiria to develop a new game approach. We created a new game usage proposal consisting of a three-step process. First, we used games to foster creativity and empathy among participants. In the second step, we utilized maps and drawing games. In the last step, we developed the final game that resulted from the previous stages and followed the principles of co-creation with the public officers from the municipality of Leiria. In this last game, the participants should identify the security problems and collaborative manage a budget to implement solutions (Fig. 2). This project is still ongoing, and the gathered data needs to be analysed and conclusions made.

<sup>21</sup> Cf. Sousa 2021a.

<sup>22</sup> <https://urbact.eu/urbsecurity> [accessed 30/11/2021].



*Fig.2 - Urbsecurity final game.*

These serious games approaches have been fascinating. It was a joy to overcome the challenge of transforming commercial games into serious games tools and entering the adventure of serious game design. This process can be tricky. For these serious games approaches to work, knowledge and experience are necessary. We need to study and learn many games, play them ourselves and evaluate others playing them also. If we start dealing with serious games without solid game design knowledge is even harder. We need to study game design by ourselves, and the available material can be misleading or lack clarity. Much of these sources can be trivial and not useful at all. But we need to explore them anyway. It is part of the learning process. Some courses can help us, and some seminal books might assist us in this adventure to deal with game design.<sup>23</sup>

The COVID-19 pandemic made it clear that we need physical interactions to be mentally healthy.<sup>24</sup> So, the Post-Digital movement may become even stronger once the pandemic restrictions are down. This need for social gathering and interactions is a renewed opportunity to use modern board game designs for serious games related to all fields of knowledge.

---

<sup>23</sup> Cf. Elias 2012; Engelstein / Shalev 2019; Engelstein 2020; Fullerton 2014; Pulsipher 2012; Salen / Zimmerman 2004.

<sup>24</sup> Cf. Pfefferbaum / North 2020.



## References

Abt 1987: C. C. Abt, *Serious games*, New York 1987.

Bernardo / Sousa 2019: E. Bernardo / M. Sousa, *Back in the Game. Modern board games*, in: Liliana Costa et al. (ed.), *Videogame Sciences and Arts*, Aveiro 2019, p. 72–85. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6).

Castranova / Knowles 2015: E. Castranova / I. Knowles, *Modding board games into serious games. The case of Climate Policy*, in: *International Journal of Serious Games* 2 (2015), p. 41–62. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v2i3.77>.

Cramer 2015: F. Cramer, *What is 'Post-digital'?*, in: David M. Berry / Michael Dieter (ed.), *Postdigital aesthetics. Art, Computation and Design*, London 2015, p. 12–26. DOI: [https://doi.org/10.1057/9781137437204\\_2](https://doi.org/10.1057/9781137437204_2).

Dias / Sousa 2020: J. Dias / M. Sousa, *From learning mechanics to tabletop mechanisms. Modding steam board game to be a serious game*, in: Eurosis (ed.), *21st Annual European GAMEON® Conference. GAME-ON®'2020*, Aveira 2020, p. 41-48.

Elias 2012: G. S. Elias / R. Garfield / K. R. Gutschera, *Characteristics of games*, Cambridge / London 2012.

Engelstein / Shalev 2019: G. Engelstein / I. Shalev, *Building Blocks of Tabletop Game Design. An Encyclopedia of Mechanisms*, Boca Raton 2019. DOI: <https://doi.org/10.1201/9780429430701>.

Engelstein 2020: G. Engelstein, *Game Production. Prototyping and Producing Your Board Game*, London 2020.

Fullerton 2014: T. Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* London 2014. DOI: <https://doi.org/10.1201/b16671>.

His / Rick / Zagal 2006: I. His / J. Rick / J.P. Zagal, *Collaborative Games: Lessons Learned from Board Games*, in: *Simulation & Gaming* 37 (2006), p. 24–40. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>.

Hunicke et al. 2004: R. Hunicke / M. Leblanc / R. Zubek, *MDA. A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop - Technical Report*, 1, p. 1722–1726.

Mayer 2014: I. Mayer et al., *The research and evaluation of serious games. Toward a comprehensive methodology*, in: *British Journal of Educational Technology* 45 (2014), p. 502–527. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.12067>.

Oliveria / Sousa / Zagalo 2021: A. P. Oliveira / M. Sousa / N. Zagalo, *Mechanics or Mechanisms. Defining differences in analog games to support game design*, in: IEEE (ed.), *IEEE Conference on Games 2021*, (in Press).

Pfefferbaum / North 2020: B. Pfefferbaum / C. S. North, *Mental health and the Covid-19 pandemic*, in: *New England Journal of Medicine* 383 (2020), p. 510–512. DOI: <https://doi.org/10.1056/NEJMp2008017>.

Pulsipher 2012: L. Pulsipher, *Game design. How to create video and tabletop games. Start to finish*, Jefferson 2012.

Salen / Zimmerman 2004: K. Salen / E. Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge 2004.

Sousa 2020a: M. Sousa, *A Planning Game Over a Map. Playing Cards and Moving Bits to Collaboratively Plan a City*, in: *Frontiers in Computer Science* 37 (2020), DOI: <https://doi.org/10.3389/fcomp.2020.00037>.

Sousa 2020b: M. Sousa, *Fast Brainstorm techniques with modern board games adaptations for daily uses in business and project managing*, in: Ana Pinto Borges / Elvira Vieira (ed.): *Proceedings of the International Conference of Applied Business and Management (ICABM2020)*, Porto 2020, p. 508–524. URL: <https://icabm20.isag.pt/images/icabm2020/BookofProceedings.pdf> [Accessed 17.11.2021].

Sousa 2020c: M. Sousa, *Modern Serious Board Games. Modding games to teach and train civil engineering students*, in: IEEE (ed.), *2020 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, Porto 2020, p. 197–201. DOI: <https://doi.org/10.1109/EDUCON45650.2020.9125261>.

Sousa 2021a: M. Sousa, *Modding modern board games for e-learning. A collaborative planning exercise about deindustrialization*, in: IEEE (ed.), *IEEE International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education*, Porto 2021, p. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1109/CISPPEE47794.2021.9507250>.

Sousa 2021b: M. Sousa, *Serious board games. Modding existing games for collaborative ideation processes*, in: *International Journal of Serious Games* 8 (2021), p. 129–147. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i2.405>.

Winn 2009: B. M. Winn, *The Design, Play, and Experience Framework*, in: Richard E. Ferdig (ed.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, Hershey 2009, p. 1010–1024. DOI: <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-808-6.ch058>.

Zagalo 2020: N. Zagalo, *Engagement Design. Designing for Interaction Motivations*, Cham 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37085-5>.

## **Ludography**

*Dixit*: Jean-Louis Roubira, *Dixit* (Libellud 2008).

*Ikonikus*: Manu Palau, *Ikonikus* (Picnic 2013).

*Imagidice!*: Emily Daly, *Imagidice* (Gigamic 2000).

*Magic: The Gathering*: Richard Garfield, *Magic: The Gathering* (Wizards of the Coast 1993).

*Settlers of Catan*: Klaus Teuber, *Settlers of Catan* (Kosmos 1995).

*Steam*: Martin Wallace, *Steam* (Mayfair 2009).

## **Auf ins Abenteuer. Über die Nutzung von Rollenspielen für Bildung und Therapie**

*Kathrin Fischer und Frank Robertz*

Wir möchten Sie zu einer kleinen Reise einladen, um herauszufinden, wie das Erzählen von Abenteuern die moderne Lehre und Therapie bereichern kann. Bevor wir jedoch gemeinsam aufbrechen, sollten wir uns vorbereiten – sozusagen eine Landkarte aufschlagen, damit wir uns auf dem Weg nicht verirren. Das ist wichtig, weil der Begriff „Rollenspiel“ umgangssprachlich nicht eindeutig besetzt ist und es daher leicht zu Missverständnissen kommen kann. Uns geht es beispielsweise weder um Spiele, in denen konkrete Fertigkeiten für die eigene Berufstätigkeit ausprobiert werden sollen („Guten Tag die Dame, wie darf ich Ihre Haare heute schneiden?“), noch um das flüchtige Einnehmen von sexuell konnotierten Klischees („Ich spiele heute die Krankenschwester, okay?“). Vielmehr möchten wir Ihnen eine Form des interaktiven Geschichtenerzählens ans Herz legen, bei dem alle Spielenden die Rolle einer eigenen fiktiven Figur (eines sog. „Charakters“) in einem gemeinsamen Szenario übernehmen, das von einer Spielleitung vorbereitet wurde. Doch der Reihe nach. Betrachten wir auf unserer Landkarte zunächst die Umgebung des Startpunktes, damit wir uns mit der richtigen Ausrüstung für Wetter und Weg wappnen können.

### **1. Rollenspiele**

Der Neurobiologe Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch kommen in der gemeinsamen Betrachtung von Wesen und Nutzung eines Spiels zu dem Schluss, dass das volle Potenzial von Spielen sich für den Menschen entfaltet, wenn drei Qualitäten ineinandergreifen: Verbundenheit, Freiheit und Darstellung.<sup>1</sup> Es geht ihnen dabei um das gemeinsame, freie und selbstgenügsame Ausprobieren von Möglichkeiten<sup>2</sup>, was in Rollenspielen, bzw. Erzählspielen überdeutlich zum Ausdruck kommt. Nach Meinung von Hüther und Quarch kann man die weite Welt der Spiele dabei in fünf Grundformen fassen, die sie mit Geschicklichkeitsspielen, Wettkampfspielen, Kultspielen, Glücksspielen und Schauspielen skizzieren. Rollenspiele gehören dabei in die letzte dieser Kategorien. Sie geben den Spielenden die Möglichkeit, in fremde Rollen zu schlüpfen und diese in einem geschützten Bereich zu erproben. Obwohl einige Rollenspiele eine zunächst erschreckende Menge an Regeln aufweisen, um sie spielen zu

---

<sup>1</sup> Vgl. Hüther / Quarch 2018.

<sup>2</sup> Vgl. Ebd., S. 118–125.

können, erlauben sie doch einen Improvisationsspielraum, der weit über das Erleben von Freiheitsgraden in herkömmlichen Spielen hinausgeht.

Der Aspekt des „Spiels“ ist jedoch nur eine Seite von Rollenspielen. Sie beinhalten untrennbar auch das kooperative Erzählen einer Geschichte. Dabei darf die Relevanz von Geschichten für das Menschsein nicht unterschätzt werden: Wir nehmen sie in Filmen, Büchern, Songtexten oder unserer beständig aktiven Phantasie jeden Tag wahr.<sup>3</sup> Wenn wir die Aussagen von Geschichten nicht reflektieren, zieht eine geschickte Geschichtenerzählerin uns unweigerlich in ihren Bann. Beginnend mit den magischen Worten „Es war einmal ...“ in unserer Kindheit, beschäftigen wir uns mit Geschichten und nehmen die Welt und ihre Bedeutungszuschreibung in Geschichten wahr.<sup>4</sup> Das kann in vielfältiger Weise ausgenutzt werden, um uns zu manipulieren – sei es etwa in der Werbung oder der Politik. Wir sind mitunter so sehr in unseren eigenen Erzählungen verstrickt, dass wir unsere Rolle darin nicht deutlich erkennen, denn die Analyse ihrer Bedeutungen benötigt unsere Konzentration und die anstrengende Nutzung des kritischen Denkens. Wird dieses mächtige Werkzeug mit prosozialer Absicht genutzt, dann kann es Welten eröffnen: In Rollenspielen werden Geschichten mehr oder weniger regelgeleitet in verschiedensten fiktionalen Welten erschaffen, um gemeinsam spannende Abenteuergeschichten zu gestalten und zu genießen. Es geht dabei im Kern nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern um das immersive Erfahren einer großartigen Geschichte.<sup>5</sup>

## 2. Entwicklung von TTRPGs

So weit, so gut. Machen wir uns nun also ausgerüstet mit diesen Grundlagen auf den Weg, um uns ein sehr frühes Beispiel eines solchen Rollenspiels anzusehen: Ein wichtiger Urahn dieser Art von Spielen ist *Dungeons and Dragons (D&D)*. In den 1960er und 1970er Jahren begannen einige War-Gamer:innen sich zunehmend für die Rollen spezifischer Held:innen zu interessieren. Hatten sie zuvor mit oft gewaltigen Mengen von Miniaturen historische oder hypothetische Auseinandersetzungen strategisch denkend nachgespielt, erlaubten die Regeln der ersten Edition von *Dungeons and Dragons* 1974 es nun auf einmal, die Rollen von einzelnen Held:innen in einer mittelalterlich angehauchten,

---

<sup>3</sup> Vgl. Robertz 2011.

<sup>4</sup> Vgl. Gottschall 2013.

<sup>5</sup> Vgl. Hendricks u. a. 2013.

Kathrin Fischer, Frank Robertz

Auf ins Abenteuer

phantastischen Welt einzunehmen.<sup>6</sup> Komplexe Spielsysteme wurden dabei erstmals erfolgreich mit interaktiver Narration verknüpft, um ein neuartiges Spielerlebnis erschaffen zu können. Die immense Freiheit der spielerischen Phantasie – also die Imagination, was eine eigene fiktionale Heldin tun kann – wurde dabei durch oft umfassende Regelvorgaben in gezielte Bahnen gelenkt, während Würfel ein zusätzliches Element des Zufalls in das Spiel integrierten. Dies und die Unterstützung einer spielleitenden Person halfen dabei, die gemeinsam erzählten Geschichten in einem spannenden und zielgerichteten erzählerischen Rahmen zu halten.<sup>7</sup>



Abbildung 1: Dungeons and Dragons Einsteigerset Regelbuch (F. Robertz).

Nachdem ähnlich wie bei Flippergeräten, Comics und Videospiele zunächst eine ‚moralische Panik‘<sup>8</sup> entstand, da fälschlicherweise eine negative Wirkung auf Jugendliche befürchtet wurde<sup>9</sup>, konnten die Wissenschaften mit der Zeit negative Annahmen sehr deutlich widerlegen und stattdessen überaus positive Wirkungen entdecken. So wird mittlerweile etwa im Bereich der Bildung neben dem Gemeinschaftserleben und Spaß auf die positive Wirkung

<sup>6</sup> Vgl. Williams u. a. 2006.

<sup>7</sup> Vgl. Deterding / Zagal 2018.

<sup>8</sup> Vgl. Cohen 2002.

<sup>9</sup> Vgl. Byers 2016.

für soziale Kompetenzen, Problemlösungsfähigkeiten und das Erleben von Selbstwirksamkeit hingewiesen.<sup>10</sup> Bei diesen Studien handelt es sich ausdrücklich nur um die Erforschung der Wirkung des Rollenspiels als solches – noch nicht um zielgerichtete und individuell zugeschnittene Anwendungen von Rollenspielen für Bildung und Therapie.

Über die Jahrzehnte gewann *Dungeons and Dragons* immer mehr an Popularität und nimmt auch heute in seiner fünften Edition eine Schlüsselstellung im breiten Feld der Rollenspiele ein.<sup>11</sup> Es gilt als das erste kommerziell erfolgreiche Rollenspiel und wird weltweit von Millionen Menschen aller Altersstufen gespielt. Es ist jedoch bei weitem nicht das einzige Rollenspiel auf dem Markt. Neben Hunderten von Weiterentwicklungen mit anderen Spielwelten, Regelsystemen und Schwerpunkten im Bereich der Tabletop-Rollenspiele (TTRPGs), haben sich auch abzweigende Pfade herausgebildet, die auf die klassische Spielweise mit Stift, Papier und Würfeln an einem Tisch verzichten. So lassen sich u. a. Live-Action Role-Playing Games (LARPs), Single-Player Computerrollenspiele (CRPGs) und Multi-Player Online-Rollenspiele (MMORPGs) abgrenzen, die jeweils unterschiedliche Besonderheiten aufweisen.<sup>12</sup>

Auch wenn es an solchen abzweigenden Pfaden durchaus spannende Orte zu erkunden gibt, lassen wir sie diesmal auf unserem gemeinsamen Trip durch die Welt der Rollenspiele links liegen und konzentrieren uns stattdessen weiterhin auf den Hauptpfad der Betrachtung von TTRPGs: Diese Rollenspiele können am Tisch ohne größere Hilfsmittel genutzt werden und sind daher im Kontext von Bildung und Therapie besonders leicht umsetzbar. Versuchen wir zunächst, einen trennscharfen Rahmen für diese Form der Rollenspiele zu fassen. Unsere Arbeitsdefinition zu solchen klassischen Rollenspielen in der Nachfolge von *D&D* lautet:

Ein Rollenspiel (**TTRPG bzw. RPG**) ist ein regelgeleitetes immersives Medium, das es einer Gruppe von Menschen ermöglicht, ihre individuellen Phantasien in einer gemeinsamen Vorstellungswelt auszudrücken. Durch die Darstellung fiktiver Rollen und die erzählerische Interaktion dieser Rollen wird ein kooperativer Handlungsstrang mit hohen Freiheitsgraden geschaffen.

---

<sup>10</sup> Vgl. Lieberoth / Trier-Knudsen 2016.

<sup>11</sup> Vgl. Lasley 2020.

<sup>12</sup> Vgl. Deterding / Zagal 2018b, S. 5 f.

Damit sind wir nun bereits sehr nahe an jene Schauplätze herangekommen, die wir auf unserer Reise genauer betrachten wollen. Bevor wir jedoch damit starten können, brauchen wir noch eine weitere Spezifizierung. Wir wollen TTRPGs nicht um ihrer selbst willen nutzen. Vielmehr geht es uns um die gezielte und prosoziale Anwendung ihrer Vorteile. Uns interessiert also auf unserer Reise ihre edukative Nutzbarkeit. Daher ergänzen wir unsere Arbeitsdefinition um den Satz:

Der Begriff edukatives Rollenspiel (**eduRPG**) bezeichnet die Nutzung von RPGs als Methode, um Lernprozesse zu fördern.

### 3. EduRPGs und ihre Anwendungsmöglichkeiten

Okay. Geschafft. Wir haben die Aussichtspunkte auf unserer Reise erreicht. Wir können uns nun gemeinsam ansehen, welche generellen Möglichkeiten es gibt, positive Auswirkungen von Rollenspielen gezielt zu nutzen. International werden zurzeit vor allem vier grundsätzliche Möglichkeiten verwendet:

- a) Zunächst ist es möglich, TTRPGs in ihrer ursprünglichen Form als reines Spiel zu nutzen, um ihr Potenzial an einem bestimmten Ort auf eine bestimmte Gruppe von Menschen wirken zu lassen. Hierzu zählen etwa Interessengruppen, Clubs und AGs an Schulen oder Hochschulen. Zumeist werden solche Gruppen mit der Absicht eingerichtet, das Gemeinschaftsgefühl zu stärken, Freundschaften aufzubauen und einige schöne gemeinsame Hobbystunden im Kreis von Gleichgesinnten zu verbringen. Eine edukative Wirkung entfaltet eine solche Nutzung eher implizit – quasi nebenbei. Dennoch können schon durch das reine Spiel von RPGs die skizzierten prosozialen Wirkungen beobachtet werden.
- b) Eine stärker werdende therapeutische Bewegung versucht derweil, TTRPGs gleichzeitig als „machtvolles therapeutisches Handwerkszeug“<sup>13</sup> durch speziell fortgebildete Therapeut:innen zu nutzen. Dabei sind insbesondere die US-Organisationen ‚Game to Grow‘ und ‚Bhodana Group‘ bzw. ‚Geek Therapy‘ relevant, die jeweils bereits internationale Tagungen abgehalten haben und professionelle Trainings für Therapeut:innen zur Nutzung von TTRPGs anbieten. Neuerdings werden hierzu auch spezielle TTRPGs entwickelt, die es Therapeut:innen ermöglichen, gezielt

---

<sup>13</sup> Connell / Kilmer / Kilmer 2020, S. 90.



kommunikative und kollaborative Fähigkeiten sowie emotionale Resilienz und Empathie ihrer Klient:innen zu schulen. Insbesondere sticht hier das hochprofessionelle *Critical Core* hervor, das von den beiden US-amerikanischen Therapeuten Adam Davis und Adam Johns entwickelt wurde (2021). Da es sich bei beiden auch um Wissenschaftler handelt, dürfen wir im Laufe der nächsten Jahre auf die Evaluation ihrer Arbeit gespannt sein.

- c) Ein weiterer faszinierender Ansatz besteht darin, RPG-Systeme gezielt zu entwickeln, um edukative Inhalte zu thematisieren. Bei diesen Spielen steht meist die Vermittlung eines spezifischen Themas oder das Erleben von bestimmten Inhalten im Vordergrund. Hier ist etwa an *Dog Eat Dog* zu denken, das Kolonialismus und seine Konsequenzen erfahrbar macht, an *The Price of Coal*, das das Leben und die Aufstände von Minenarbeitern in West Virginia um 1921 beim Kampf um bessere Arbeitsbedingungen spielerisch verdeutlicht oder an *Kagematsu*, das anhand eines fiktiven Ereignisses im feudalen Japan Geschlechterrollen und ungleiche Machtverhältnisse zum Inhalt hat.
- d) Es ist jedoch nicht immer sinnvoll und notwendig, neue Rollenspiel-Systeme zu erschaffen, um eine edukative Wirkung zu erzielen: Eine vierte Möglichkeit besteht vielmehr darin, besondere Spielmechanismen aus bestehenden TTRPGs herauszugreifen und auf ihrer Grundlage neue pädagogische Methoden zu entwickeln. Interessante Beispiele der Nutzung von Rollenspieltechniken im Kontext des Schulunterrichts zeigt etwa David Sherrin 2016 unter dem bezeichnenden Buchtitel „The Classes They Remember“.<sup>14</sup> Weitere Ideen für den Unterricht an einer Hochschule wollen wir uns im Folgenden genauer ansehen.

#### 4. Zwei konkrete Beispiele der Anwendung von eduRPGs

Nehmen wir also zwei der vier Aussichtspunkte gemeinsam etwas näher unter die Lupe, um konkrete Eindrücke zu gewinnen, wie eduRPGs pädagogisch und therapeutisch nutzbar gemacht werden. Schauen Sie uns gerne über die Schulter, wie wir eduRPGs als Lehrmethode an einer Hochschule bzw. als Mittel der Ergotherapie anwenden. Kathrin verwendet dabei

---

<sup>14</sup> Vgl. Sherrin 2016.

bestehende TTRPGs als therapeutisches Handwerkszeug (Möglichkeit b) und Frank nutzt spezifische Spielmechanismen aus TTRPGs (Möglichkeit d) für edukative Ziele:

#### **4.1 Robin Hood – Normsetzung und Formen von Gewalt erlebbar machen**

*Frank:* Vor gut zwei Jahren begann ich eine breite Recherche, wie ich die Motivation meiner Studierenden beflügeln und dabei gleichzeitig helfen kann, ihre Fähigkeit zum kritischen Denken zu stärken – eine Fähigkeit, die auch die Widerstandskraft gegen Tendenzen der Radikalisierung in unserer Gesellschaft verstärkt.<sup>15</sup> Ich integriere seither z. B. Elemente von Gamification<sup>16</sup> und agiler Lehre<sup>17</sup> in meinen Unterricht. Dabei entdeckte ich, dass sinnvoll konzipierte eduRPGs in der Lage sein können, beide Ziele erreichbarer zu machen.

Da im Rahmen der Lehre schon aus Zeitgründen keine kompletten RPGs gespielt werden können, müssen besondere Spielmechanismen identifiziert und die Regeln gezielt reduziert werden, um ihre Essenz als eduRPG-Methode nutzen zu können. Dafür bieten sich sogenannte GM-less Games wie etwa *Follow* und *Kingdom 2* an, die auf eine einzige Lehrveranstaltung beschränkt werden können und hierbei auf die sonst übliche Funktion einer Spielleitung verzichten.

---

<sup>15</sup> Vgl. Robertz 2020.

<sup>16</sup> Vgl. Burton u. a. 2018.

<sup>17</sup> Vgl. Arn 2020.



Abbildung 2: *Follow* (F. Robertz).

Im Fall von *Follow* geht es darum, mit fiktiven Charakteren ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Die jeweiligen „Heldenreisen“<sup>18</sup> werden in Szenen strukturiert und beinhalten Überlegungen zu den physischen und psychischen Kosten der Unternehmung. Fortschritte werden durch kooperatives Erzählen und Erfolge über gelegentliche Abstimmungen in der Gruppe mit zweifarbigen Steinen erreicht. Bei Tests des RPGs wurde schnell klar, dass Mechanismen reduziert und Spielhilfen hinzugefügt werden mussten, um einerseits den schnellen Einstieg ins Spiel zu erleichtern und den Erkenntnisprozess zu beschleunigen, aber andererseits dennoch Spielfreude und Motivation zu erhalten. Zudem integrierte ich eine Fishbowl-Beobachtungsmethodik, damit jeweils sechs Studierende frei spielen können und die übrigen Kursteilnehmer:innen Beobachtungs-Aufgaben für die Auswertung sowie Coaching-

<sup>18</sup> Vgl. Campbell 2008.

bzw. Rückmeldungs-Aufgaben für den Spielprozess bekommen und so aktiv in das Spiel eingebunden sind.

Das auf diese Weise veränderte RPG nutze ich zurzeit etwa als Methode, um Studierenden ihre positive Handlungsmacht in Gremien der Kommunalen Kriminalprävention zu verdeutlichen. Das Spiel dauert etwa 30 Minuten und wird in eine Narration eingebettet, die den Zeitpunkt der Entstehung einer Kommunalen Kriminalprävention thematisiert und Zeitdruck hervorruft, der zur schnellen Suche nach Lösungen zwingt. Die Studierenden haben in der fiktiven Kleinstadt „Goldgirlingen“ die Wahl, einen von mehreren fachfremden Charakteren zu spielen. Deren Rollen sind in den Spielhilfen kontrovers angelegt, um das Spielgeschehen zusätzlich anzuregen. Die Charaktere finden dann durch kooperatives Erzählen und Spielen gemeinsam eine Lösung für das vorgegebene Szenario und lernen dabei, wie sinnvolle Präventionsarbeit über verschiedene Berufsgruppen (und deren unterschiedliche Interessen) hinweg gemeinsam in die Wege geleitet werden kann. Das lebendige Erzählen von Spielszenen (z. B.: „Es ist ein regnerischer Tag und Kaffeeduft durchflutet den Raum ...“) steigert ebenso die Immersion und Kreativität der Spielenden, wie das spontane Einfügen von Ereignissen in die Handlung. In der Nachbesprechung wird das eduRPG schließlich ausgewertet. Das Spielerleben und die Lernprozesse werden dabei hinterfragt und die Konsequenzen der Erkenntnisse für das eigene Berufsleben herausgearbeitet, bevor in der restlichen Unterrichtsstunde Lösungswege für die erkannten Probleme verdeutlicht und Handwerkszeug vermittelt werden.

Noch eine Ebene näher am ursprünglichen RPG ist meine Nutzung von eduRPG-Methoden aus dem Spiel *Kingdom 2*. Das RPG simuliert die Problemlagen einer Gemeinschaft – es kann sich dabei etwa um ein Medizin-Unternehmen, eine Raumstation oder auch um eine Polizeiwache handeln. Die Spielenden müssen im Spiel für diese Gemeinschaft schwierige Entscheidungen treffen, die Konsequenzen für ihre Gruppe haben. Praktisch führt dies immer wieder zu Situationen, in denen die Nutzung von kritischem Denken unerlässlich ist: Die Auswirkungen verschiedener Handlungen der einzelnen Rollen im Gesamtgefüge müssen erkannt werden, während unterschiedliche Perspektiven eingenommen und Entscheidungen aus emotionalen, kognitiven und moralischen Blickwinkeln betrachtet werden, bis schließlich von den Studierenden auf Basis der komplexen Sichtweisen eine kritisch fundierte Entscheidung getroffen wird.

Auch in diesem Fall musste die Komplexität der Spielmechanik reduziert werden, um es für den Unterricht sinnvoll nutzbar zu machen. Während es prinzipiell Dutzende Möglichkeiten der Nutzung dieser Methode in meiner Lehre gäbe, entschied ich mich zunächst dazu, Studienanfänger:innen mit Hilfe des Mythos um Robin Hood Lernprozesse zu ermöglichen, die z. B. die Veränderung des Verbrechensbegriffs durch räumliche, zeitliche und kulturelle Perspektiven, die Rolle von Machthabern sowie Formen von Gewalt und sozialer Kontrolle erlebbar machen. Die Verankerung der Figur Robin Hood in der Populärkultur sichert die Anschlussmöglichkeit für Studierende, während die Vielfalt wiederkehrender Themen im Mythos (z. B. Sichtweisen zu Gerechtigkeit oder sinnvoller Umgang mit Straftaten) es erlauben, im Spiel zahlreiche Elemente aufzugreifen. Nebenbei werden im Spiel mitunter auch Themen wie Propaganda, informelle Kontrolle, Terrorismus, Machtmissbrauch usw. berührt, die in späteren Unterrichtseinheiten wieder zur Diskussion aufgegriffen werden können.

Diese beiden Beispiele der Nutzung von eduRPGs in der Lehre an einer Hochschule der Polizei sind nur ein kleiner Ausschnitt aus der Vielfalt möglicher Anwendungen eines völlig neuen Methodenspektrums für die Lehre. Sorgfältig erstellte Szenarien aus zielgerichtet reduzierten Formen moderner RPGs und Erzählspiele könnten faszinierende Erfahrungen ermöglichen, die dem kritischen Denken und der Vermittlung von Inhalten weit zuträglicher sind als herkömmliche PowerPoint-Vorträge und Lehrgespräche.

So könnte es sich möglicherweise als vielversprechend erweisen, mit Hilfe von Grant Howitts *One Last Job* Täter:innenperspektiven einzunehmen und daraus ein besseres Verständnis für Motivationslagen von Normbrecher:innen, aber in der Folge auch für effektive Möglichkeiten der Prävention zu gewinnen. Themen können etwa von schweren Gewaltvorfällen bis hin zu Einbrüchen oder Überfällen reichen, die spielerisch erfahrbar werden.

Spielmechaniken des RPG *Spire* von Grant Howitt und Christopher Taylor, in dem Dunkelelfen Intrigen, Täuschung und Rebellion im Kampf gegen unterdrückende Hochelfen erfahren, könnten genutzt werden, um Mechanismen der Manipulation, Unterdrückung und Herrschaft deutlich werden zu lassen – oder auch die Wirkweise und Rechtfertigungsmechanismen von demokratiezersetzenden Gruppierungen.

Mechanismen aus dem Erzählspiel *Ein ruhiges Jahr* von Avery, in dem eine Gruppe von Menschen sich nach dem Zusammenbruch der Zivilisation um einen Wiederaufbau

bemüht, könnten Elemente von Normsetzung, sozialer Kontrolle und Macht in einer Gesellschaft verdeutlichen und zur Reflexion anregen, warum bestimmte Normen in welcher Weise gesetzt oder verändert worden sind.

Mir erscheint die Nutzung von RPG-Spielmechanismen für edukative Zwecke als ein überaus spannender und vielversprechender Weg. Erste Methodentests mit den Studierenden zeigten Spielfreude, Erkenntnisgewinn und eine hohe Akzeptanz der Methoden. Dennoch muss noch sehr viel getestet und evaluiert werden, bevor wir mit wissenschaftlicher Genauigkeit belegen können, dass die entwickelten eduRPG-Methoden bei den Studierenden jene positiven Effekte auf Lernmotivation und kritisches Denkvermögen haben, wie es derzeit scheint.

Schauen wir uns nun gemeinsam die Erfahrungen von Kathrin in einem ganz anderen Feld der Nutzung von eduRPG-Methoden an:

#### **4.2 Ponys - angewandte Ergotherapie**

*Kathrin:* Ich wende Rollenspiel inzwischen im zweiten Jahr in der Ergotherapie an und bin immer wieder verblüfft, wie gut dieses als Methode eingesetzte Spiel zu den Therapiezielen der Klient:innen passt. Ergotherapie beinhaltet prinzipiell ein weites Spektrum von Therapien für körperliche, psychische und soziale Beeinträchtigungen von Menschen aller Altersstufen. Darunter fallen auch Schulleistungsstörungen von Kindern, in letzter Zeit sogar in zunehmender Zahl. Diese sind individuell unterschiedlich, beinhalten jedoch sehr häufig Probleme bei Konzentration, Kommunikation, Kooperation, Impulskontrolle, Frustrationstoleranz und/oder planendem Handeln. Hinzu kommen oft Probleme beim Lesen, Schreiben und Rechnen. Mit all dem geht dann nicht selten auch eine verminderte Motivation einher, die die Aufarbeitung in der Schule noch weiter erschwert.

Genau hier setzen eduRPGs ganz organisch an. Ich verwende dazu bei den Acht- bis Zehnjährigen, die den größten Teil meiner Gruppen ausmachen, als Grundlage *Tails of Equestria – Das Erzählspiel*. Es ist ein Rollenspiel, das in der Welt der Kinderserie *My Little Pony* spielt. An diesem Spiel möchte ich beispielhaft zeigen, wie die Therapie mit Rollenspiel zielorientiert und trotzdem ganz spielerisch gelingen kann – was natürlich mit anderen, altersgerecht eingesetzten Rollenspielen ebenso möglich wäre.



Abbildung 3: *Tails of Equestria* mit Spielbrett und Würfeln (K. Fischer).

Die Welt von *Equestria* bietet viele sehr unterschiedliche Orte. Teils ähneln sie Gegenden in klassischen Fantasy-Rollenspielen (Dschungel, Einöden, Gebirge, unterirdische Höhlen, Schlösser, Meere etc.), teils eher modernen Städten mit fortgeschrittener Technik und neuzzeitlichen Erfindungen. Noch bevor das eigentliche Erzählen des Spiels beginnt, erschaffen die Kinder ihre Spielercharaktere aus Ponys, Greifen, Yaks, Drachen und anderen Wesen. Sie füllen bereits hochmotiviert und mit großer Sorgfalt ihre Charakterbögen aus, wobei sie gleichzeitig Lesen und Schreiben trainieren. Dann überlegen sie, welche Fähigkeiten für ihren Charakter interessant und sinnvoll sein könnten, wobei sie planendes Handeln schulen und kreative Bezüge zwischen ihren Charakteren herstellen, was sie zudem in den Bereichen Kommunikation und Kooperation fordert. Diese Grundlagen werden später immer wieder abgerufen, in das Spiel eingebaut und weiterentwickelt.

Das Spiel selbst findet in fortlaufenden, einstündigen Runden mit festen Gruppen statt, in denen die Teilnehmer:innen gelegentlich wechseln. Die Konzentration der Spieler:innen wird zunehmend gefordert und trainiert, da die Geschichte immer weiter fortgeführt wird. Dabei

hilft ihnen die hohe Motivation, der gemeinsam erzählten Geschichte zu folgen und aktiv daran teilzunehmen. Das *Equestria*-System fördert in diesem Kontext den Blick auf soziale Probleme und trainiert Lösungsstrategien, planendes Handeln und Kooperation jenseits von aggressiven Kämpfen – und das auf eine sehr unterhaltsame Weise. Auch gegenseitige Hilfe wird in der Mechanik des Spiels belohnt: Für hilfreiches Handeln gegenüber den Teammitgliedern oder anderen Figuren erhalten die Spieler:innen sogenannte Freundschaftssteine, die sie einsetzen können, um sich einen Vorteil in schwierigen Spielsituationen zu verschaffen.



Abbildung 4: Spielsituation (K. Fischer).

Jegliche Verstärkungen sind in diesem Kontext rein positiv: Wer sich an relevante Informationen erinnern kann oder diese aufgeschrieben hat und zur rechten Zeit nachlesen kann, hilft der Gruppe damit und erhält Anerkennung in Form von weiteren Freundschaftssteinen. Zusätzlich zu den im Spiel vorgegebenen Inhalten und Rätseln verwende ich in meinen Sitzungen regelmäßig verschiedene Mini-Spiele, die auf die Therapieziele der Kinder abgestimmt sind. Wichtig ist hierbei, dass diese Spiele nicht aufgesetzt wirken, sondern – ähnlich wie in einem Escape-Room – das eigentliche Spiel selbst weiterführen und in das



Setting passen. Beispielsweise müssen die Kinder durch Kombinieren den Code für ein Schloss knacken, eine geheime Schrift entziffern oder ein bestimmtes Pony mit spezifischen Eigenschaften finden. Diese Aufgaben trainieren neben Kombinatorik z. B. die fokussierte Konzentration. Aber auch motorische Aufgaben sind möglich: Das Klatschen eines bestimmten Rhythmus, eine Bewegungsabfolge, das lautlose Schleichen um den Tisch oder das Aussprechen eines bestimmten Zauberspruchs mit unterstützender Geste sind Beispiele, die als Bewegungspause die langen Sitzphasen unterbrechen. Motorik, Reaktion und Orientierung im Raum sind bei einigen der Kinder explizite Therapieziele in der Ergotherapie. Die integrierten Mini-Spiele verstärken diesbezüglich oft gleichzeitig die Immersion, und die Kinder können sich so noch besser auf die Geschichte einlassen.

Außerdem lernen die Kinder, dass alles, was sie ihre Charaktere sagen und tun lassen, direkt eine Konsequenz haben kann, welche das Spiel beeinflusst. Dadurch bekommen ihre Aussagen eine Relevanz. Gleichzeitig brauchen sie keine Angst zu haben, etwas Falsches zu machen, denn die Geschichte geht immer weiter und wird durch Fehlschläge oft noch unterhaltsamer. Völlig unpassende, unüberlegte Aussagen werden zunehmend als sinnlos und störend wahrgenommen und schließlich weitgehend vermieden. In den Sitzungen ist daher zu beobachten, wie sich die Kommunikation der Kinder fortlaufend verbessert: Sie sprechen selbstbewusster, während die Interaktion untereinander zielführender wird. Zunächst stille Kinder werden deutlich aktiver, Kinder, die sich anfangs in den Vordergrund drängen, interagieren stärker und lernen, den anderen zuzuhören. Die Konzentrationsdauer der Kinder nimmt im Lauf der Therapiestunden durchschnittlich zu, und die Rückmeldungen der Eltern, Ärzte und Lehrer:innen zeigen, dass sich diese Verbesserung der individuellen Fähigkeiten auch auf den Schulalltag überträgt.



Abbildung 5: Spielsituation (K. Fischer).

Wenn die Kinder in den Spielgruppen etwas sicherer geworden sind und beispielhafte Abenteuer kennenlernen konnten, dürfen sie auch selbst Abenteuer leiten. Sie brauchen dabei häufig wenige Vorgaben, da sie die Abläufe bereits kennen und in der Regel sehr kreativ sind. Wenn es während der Spielrunden zu Unsicherheiten bei den Abläufen kommt, kann ich unterstützen, nutze jedoch die Zeit vor allem zur konzentrierten Beobachtung der Gruppenmitglieder. Die Rolle der Spielleitung einzunehmen, ist für die meisten Kinder so motivierend wie anstrengend. Spätestens in dieser Funktion wird den Kindern bewusst, dass das Erzählen der gemeinsamen Geschichte eine verantwortungsvolle Aufgabe ist. Das kann nur gelingen, wenn die Spielleitung eine Geschichte anlegt, die die Spieler:innen annehmen können, die gefallen kann und in der sich die Spieler:innen als Gegenüber ernst genommen fühlen. Wenn dies nicht sofort gelingt, wird es schnell erkannt und aktiv eingefordert. Besonders wichtig ist deshalb eine Feedbackphase, die ich in allen Stunden durchführe: Alle Spieler:innen und Spielleiter:innen (manchmal leiten die Kinder auch als Team) bekommen am Ende der Sitzung Zeit, positive und negative Eindrücke der Spielrunde zu nennen. Diese Rückmeldungen der Kinder sind oft sehr gut beobachtet, und es wird hier besonders Wert auf einen respektvollen Umgang miteinander gelegt. Der Wechsel zwischen Spielleitungs- und Spieler:innenrolle fördert nach meiner Erfahrung besonders den respektvollen Umgang miteinander, denn hier erleben die Kinder, wie wichtig es ist, dass jede:r sich bei der gemeinsam erzählten Geschichte Mühe gibt und somit für ein gemeinsames Ziel arbeitet.

Mittlerweile habe ich meine Form der Anwendung von eduRPGs auch Therapeut:innen aus anderen Therapiepraxen vorstellen können und dabei sehr positive Rückmeldungen erhalten. Neben der Erreichung von Therapiezielen wurde dabei hervorgehoben, dass die Methode sowohl bei Klient:innen als auch bei den Therapeut:innen selbst motivationsfördernd wirkt.

## **5. Ein Blick in die Zukunft der eduRPGs**

Nach diesen beiden Einblicken in die Nutzung von eduRPGs ahnen Sie es möglicherweise schon: Wir haben Ihnen vor Antritt unserer Reise nicht erzählt, dass es keinen Weg zurück zum Startpunkt gibt. Sie haben sozusagen die rote Pille gewählt und die Möglichkeiten der Matrix liegen nun offen vor Ihren Augen: eduRPG öffnet kreative Welten voller Möglichkeiten. Es kommt allerdings darauf an, wie wir mit den Erlebnissen unserer gemeinsamen Reise umgehen. Es wäre ebenso fahrlässig, sie zu ignorieren, wie sie unreflektiert anzuwenden. Wirkungen von eduRPGs müssen überprüft, Methoden optimiert und natürlich auch effektive Sicherheitswerkzeuge in diese integriert werden.

Vor einigen Monaten haben wir daher mit hervorragenden internationalen Kolleg:innen ein gemeinsames Projekt gestartet: Wir schreiben an einem praxisorientierten Sachbuch auf fachwissenschaftlicher Grundlage zur Nutzung von eduRPGs. Dieses Werkbuch bereitet in einer Reihe von Aufsätzen das gesammelte Wissen verschiedener Disziplinen auf, filtert geeignete Methoden heraus und bietet dann ganz konkrete Handlungsanregungen für die Nutzung von eduRPGs in der Praxis.

Mit diesem Buch wird die Entwicklung von eduRPGs als Methode der Bildung natürlich nicht enden. Es wird sich eher um ein sehr einladendes und möglichst sicheres Basiccamp auf dem Weg in höhere Sphären handeln. Im ewig spannenden Prozess der Wissenschaften werden wir dann mit Kolleg:innen weltweit auf dem Weg zu methodisch gesicherten Erkenntnissen viele weitere Fragen stellen, Hypothesen entwickeln und empirisch überprüfen, systematisch dokumentieren und uns gegenseitig unsere Erkenntnisse mitteilen, um dann wieder auf besser gesichertem Wissensstand neue Fragen zu stellen. Gleichzeitig wird es aber auch wichtig sein, die Erkenntnisse kreativ in neue Methoden zu formen und sie bei der Nutzung wirkungsorientiert zu überprüfen. Dabei sind Faktoren wie die Erhöhung der Lernmotivation und Lernleistung oder die Genesung wesentliche Faktoren, die überprüft werden sollten. Wichtig ist bei allem wissenschaftlichen Ehrgeiz jedoch, das Potenzial für Freude,

Kathrin Fischer, Frank Robertz

Auf ins Abenteuer

Fantasieanregung und Faszination der eduRPG-Methoden nicht zu vergessen. Auch wenn sie edukativ und therapeutisch genutzt werden, bieten Rollenspiele bei richtiger Nutzung unendliche Möglichkeiten für das gemeinsame Erleben von Abenteuern.

**Literaturverzeichnis**

Alder 2018: Avery Alder, *Ein ruhiges Jahr*, Gelsenkirchen 2018.

Arn 2020: Christof Arn, *Agile Hochschuldidaktik*, Weinheim <sup>3</sup>2020.

Bowman 2010: Sarah Lynne Bowman, *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, Jefferson 2010.

Burton u. a. 2018: Burton [u. a.], *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*, Cham 2018.

Byers 2016: Andrew Byers, *The Satanic Panic and Dungeons & Dragons: A Twenty-Five-Year Retrospective*, in: Andrew Byers / Francesco Crocco (Hrsg.), *The Role-Playing Society. Essays on the Cultural Influence of RPGs*, Jefferson 2016, S. 22–45.

Campbell 2008: Joseph Campbell, *Hero with a Thousand Faces: The Collected Works of Joseph Campbell*, Novato 2008 [Erstveröffentlichung 1949].

Cohen 2002: Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics*, London <sup>3</sup>2002.

Connell / Kilmer / Kilmer 2020: Megan Connell / Elizabeth D. Kilmer / Jared N. Kilmer, *Tabletop Role Playing Games in Therapy*, in: Anthony M. Bean [u. a.] (Hrsg.), *Integrating Geek Culture Into Therapeutic Practice*, Fort Worth 2020, S. 75–93.

Davis / Johns 2021a: Adam Davis / Adam Johns, *Critical Role. Game Master's Guide*, Kirkland 2021.

Davis / Johns 2021b: Adam Davis / Adam Johns, *Critical Role. Facilitator's Guide*, Kirkland 2021.

Deterding / Zagal 2018a: Sebastian Deterding / José P. Zagal, *Definitions of Role-Playing Games*, in: Sebastian Deterding / José P. Zagal (Hrsg.), *Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, New York 2018, S. 19–51.

Deterding / Zagal 2018b: Sebastian Deterding / José P. Zagal. *The Many Faces of Role-Playing Games Studies*, in: Sebastian Deterding / José P. Zagal (Hrsg.), *Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, New York 2018, S. 1–16.

Kathrin Fischer, Frank Robertz

Auf ins Abenteuer

Gottschall 2013: Jonathan Gottschall, *The Storytelling Animal. How Stories make us Human*, New York 2013.

Hendricks u. a. 2013: Sean Q. Hendricks / W. Keith Winkler / J. Patrick Williams, *Introduction: Fantasy Games, Gaming Cultures, and Social Life*, in: Sean Q. Hendricks / J. Patrick Williams / W. Keith Winkler (Hrsg.), *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson 2013, S. 1–18.

Howitt 2018: Grant Howitt, *One Last Job. Ein letzter Auftrag*, Gelsenkirchen 2018.

Howitt / Taylor 2020: Grant Howitt / Christopher Taylor. *The Spire. Deutsche Ausgabe*, Gelsenkirchen 2020.

Hüther / Quarch 2018: Gerald Hüther / Christoph Quarch, *Rettet das Spiel*, München <sup>3</sup>2018.

Lasley 2020: Joseph Lasley, *Introduction to Dungeons & Dragons*, in: Anthony M. Bean [u. a.] (Hrsg.), *Integrating Geek Culture into Therapeutic Practice*, Fort Worth 2020, S. 61–73.

Lewon 2016: Danielle Lewon, *Kagematsu. Deutsche Ausgabe*, Gelsenkirchen 2016.

Lieberoth / Trier-Knudsen 2016: Andreas Lieberoth, Jonas Trier-Knudsen, *Psychological Effects of Fantasy Games on Their Players: A Discourse-Based Look at the Evidence*, in: Andrew Byers / Francesco Crocco (Hrsg.), *The Role-Playing Society. Essays on the Cultural Influence of RPGs*, Jefferson 2016, S. 46–71.

Robertz 2011: Frank Robertz, *Wunderland der Phantasie*, in: Frank Robertz (Hrsg.), *Gewaltphantasien. Zwischen Welten und Wirklichkeiten*, Frankfurt 2011.

Robertz 2020: Frank Robertz, *Kriminologie in der Polizeiausbildung. Neue Wege der Befähigung zum kritischen Denken*, in: *Kriminalistik* 74 (2020), S. 617–621.

Sherrin 2016: David Sherrin, *The Classes they Remember. Using Role-Plays to Bring Social Studies and English to Life*, New York 2016.

Kathrin Fischer, Frank Robertz

Auf ins Abenteuer

### **Ludografie**

*Dog Eat Dog*: Liam Liwanag Burke, *Dog Eat Dog. A Game of Imperialism And Assimilation in the Pacific Islands*, Oakland 2012.

*Follow*: Ben Robbins, *Follow* (Lame Mage Productions 2017).

*Kingdom*: Ben Robbins, *Kingdom. Second Edition* (Lame Mage Productions 2021).

*My Little Pony – Tails of Equestria*: Alessio Cavatore / Jack Caesar / Dylan Owen, *My Little Pony – Tails of Equestria. Das Erzählspiel* (Ulisses 2019).

*The Price of Coal*: Jennifer Adcock, *The Price of Coal* (Unicorn Motorcycle Games – in Entwicklung).

## **„Mache eine Probe auf 1W20 Kirchengeschichte+5!“ – Potenziale von historischen Rollenspielen für die universitäre Kirchengeschichte**

*Jonas Renz*

Obwohl Pen-and-Paper-Rollenspielsysteme zwar seit den 70ern bekannt sind, galten sie doch lange als Nischenspiele, die vor allem in „nerdigen“ WGs an Universitäten gespielt würden. Spätestens der Sprung in das Programm von „FUNK und den Kirchen“<sup>1</sup> dürfte jedoch gezeigt haben, dass sich dieses Medium in der Gesellschaft und zunehmend auch als Teil der außerschulischen Bildung<sup>2</sup> etabliert. Das Format von „FUNK und die Kirchen“ möchte spielerisch in unterschiedliche Epochen und Problemstellungen einführen und so gerade Jugendliche und junge Erwachsene für historische Themen begeistern und für ethische Fragen sensibilisieren. Dass dies gelingt, zeigt sich an der Langlebigkeit des Formates und der aktiven Beteiligung der Konsument:innen.

Trotzdem scheint diese Art Rollenspiel noch keine größere Rolle in der (kirchen-)geschichtlichen Didaktik zu spielen. Man begnügt sich meist mit dem herkömmlichen Rollenspielmodell (im Folgenden zur Abgrenzung vom Pen-and-Paper-Rollenspiel als „Schauspiel“ bezeichnet), in welchem man ohne Regelwerk beispielsweise Figuren aus einer Perikope (Bibelstelle) durch eine vorgegebene Szene zum Leben erweckt. Natürlich hat dies auch mit der üblichen Skepsis gegenüber neuen Medien zu tun, die überwunden werden will.<sup>3</sup> Zudem scheint dieses Medium aber auch denkbar ungeeignet für den Gebrauch in einem institutionellen Bereich wie Schule oder Universität zu sein. Mit Pen-and-Paper verbindet man komplexe, fiktionale Welten, die ein hohes Maß an Einarbeitung und „Einleben“ erfordern, um verstanden und bespielt werden zu können; daraus resultierte wohl auch der Vorwurf, ein Spiel für Menschen ohne Sozialleben zu sein – auch wenn dieses Vorurteil durch den interaktiven und kommunikativen Charakter des Rollenspiels eigentlich ad absurdum geführt sein sollte.

Die Entwicklungen der letzten Jahre haben denn auch aufgezeigt, dass man mit „Stift und Papier“ ein breiteres Publikum erreichen kann als zuvor angenommen. Mittlerweile tummeln sich neben den „Klassikern“ in fantastischen Universen (bspw. „*Dungeons &*

<sup>1</sup> Siehe bspw. <https://www.youtube.com/watch?v=8qOXngLc9v8&t=1s> [Zugriff am 07.10.2021].

<sup>2</sup> Siehe bspw. <http://waldritter-nrw.de/projekte/> [Zugriff am 07.10.2021].

<sup>3</sup> Vgl. Pappe 2011, S. 173 f.



*Dragons*“ oder „*Das Schwarze Auge*“) allerlei Ableger, die in utopischen oder dystopischen Zukunftsszenarien (bspw. „*Entaria*“) oder auch in Horrorwelten (bspw. „*Call of Cthulhu*“) beheimatet sind. Wer nach an der Realität orientierten, historischen Systemen sucht, tut dies meist vergebens und ist auf Eigeninitiative angewiesen. Auch dies mag Pädagog:innen und Didaktiker:innen abgeschreckt haben. Auf der anderen Seite sind Pädagog:innen stets auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, die den Methodenkoffer um eine größere Vielfalt bereichern. So ließe sich fragen, wo Pen-and-Paper im didaktischen Bereich tatsächliche Stärken und Schwächen aufweist, wie dieses Medium gebraucht werden kann und ob es „nur“ ein Medium für außerschulische Bildung bleiben sollte.

### **Grundlagenarbeit im Seminar**

Diesen Fragen ging ein kirchengeschichtliches Hauptseminar des Sommersemesters 2021 an der JLU Gießen nach. Die zehn Teilnehmenden hatten unterschiedliche Erfahrungen mit Rollenspielen. Viele kannten aus ihrem eigenen Religionsunterricht das oben beschriebene Schauspiel, aber lediglich drei Studierende hatten bereits im Vorfeld Berührungspunkte mit regelgestütztem Pen-and-Paper-Rollenspiel gehabt. Der Dozent hatte vorher ein Rollenspielsystem entwickelt, welches explizit ein historisches Setting erlebbar machen sollte. Die Leitfrage des Seminars galt der Brauchbarkeit von Pen-and-Paper für Schule und Unterricht, da die Student:innen des evangelisch-theologischen Institutes hauptsächlich Lehramtsstudierende sind.

Aufgrund der geringen Vorkenntnisse begann man mit grundsätzlichen Reflexionen zu Spieltheorie<sup>4</sup> und Bildungspsychologie<sup>5</sup> Hier konnten eine auf Rollenspiel und Unterricht zugeschnittene Spieldefinition erarbeitet und erste Überlegungen zu problem- und kompetenzorientiertem Lernen, sowie der Gewichtung von deklarativem (Sachwissen) und prozeduralem (Handlungswissen) Wissenserwerb angestellt werden. Darüber hinaus konnte man Parallelen zwischen Pen-and-Paper und dem Spielmotiv der geregelten „Fragewettkämpfe“, die kultisch-philosophischen Charakter aufweisen und in denen kosmologische Grundfragen als Wettstreit inszeniert werden, feststellen.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Vgl. Huizinga 2006, S. 8–51; Eming 2002, S. 129–134.

<sup>5</sup> Vgl. Frenzel/Götz/Pekrun 2010, S. 111–130; Gräsel/Röbken 2010, S. 144–153.

<sup>6</sup> Vgl. Huizinga 2006, S. 118–132.

Bei Pen-and-Paper spielt es eine große Rolle, wer wann wie viel Wissen erwirbt und wo dieses Wissen angewandt werden kann. Während jenes Wissen, das bei Spielen in fiktionalen Settings erworben wird, für die eigene Orientierung in der Geschichte kaum eine Rolle spielt, zeigt sich hier ein erster Vorzug von historisch verorteten Pen-and-Paper-Rollenspielen: Die Spieler:innen beschäftigen sich freiwillig mit geschichtlichen Zusammenhängen, d. h. mit der Kultur, Politik und den Lebensumständen verschiedener Gesellschaftsgruppen, weil sie es als wichtig für ihre eigenen Charaktere und das Vorankommen in der Geschichte innerhalb des Rollenspiels erachten und somit intrinsisch motiviert werden. Dabei kommt es häufig zu Situationen, in denen ein Wissensvorsprung Vorteile im Spiel ermöglicht. So liegt es im Eigeninteresse der Spieler:innen, mehr Wissen zu erwerben - ohne extrinsischen Druck, was wiederum den Wissenserwerb erleichtert.

Ausgehend von diesen Erkenntnissen und Definitionen näherte sich das Seminar dem Pen-and-Paper-Rollenspiel selbst. Dabei konnten sich die Student:innen an einer an der JLU entstandenen Dissertation der Kunstpädagogik orientieren<sup>7</sup> und folgten der Definition von Geschichtskultur von Pandel.<sup>8</sup> In diesem Zusammenspiel ergab sich die Verbindung beider Module. Pen-and-Paper als aktiver Bestandteil gesellschaftlichen Handelns ist per se, so es sich mit einer historischen Fragestellung befasst, Teil von Geschichtskultur und hat damit Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein der Spielenden.<sup>9</sup>

### **Praxistest: Hexenwahn in Gießen**

Nachdem die theoretische Grundlage erarbeitet wurde, befasste man sich einerseits mit dem Schauspiel aus allgemein pädagogischer<sup>10</sup>, sowie aus einer kommunikativ-kulturell orientierter Perspektive<sup>11</sup>, andererseits mit praktisch-theologischen Untersuchungen zu außerschulischen Bildungsmethoden<sup>12</sup> und Live-Rollenspiel<sup>13</sup>, um einen breiter aufgestellten Vergleich anstellen zu können. Im Vergleich wurde deutlich, dass sich außerschulische Bildungskonzepte stärker an intrinsischer Motivation und auf eigener Lebenserfahrung

---

<sup>7</sup> Vgl. Pappe 2011, S.114–156.

<sup>8</sup> Vgl. Pandel 2017, S. 161–177.

<sup>9</sup> Hier sei auf das Projekt „Broadgame Historian“ verwiesen, welches sich mit dem Zusammenhang von Geschichte und Spiel befasst: <https://bghistorian.hypotheses.org/> [Zugriff am 07.10.2021].

<sup>10</sup> Vgl. Mattes 2004, S. 46–47.

<sup>11</sup> Vgl. Caban 2010.

<sup>12</sup> Vgl. Carpino 2011, S. 35–39.

<sup>13</sup> Vgl. Perlini-Pfister 2011, S. 105-115

aufbauenden Methoden orientieren, die mit dem natürlichen „Spieltrieb“ des Menschen umzugehen verstehen.

Neben diesen Betrachtungen ergab sich für das Seminar dankenswerterweise die Möglichkeit die Hauptverantwortlichen des „*FUNK und die Kirchen*“-Pen-and-Paper-Formates in einer Sitzung zu ihrem Konzept und ihren Erfahrungen zu befragen. Auch hier wurde deutlich, dass das Format einen freieren Zugang zu Lerninhalten gewährt und so nach eigener Evaluation das Bildungsziel unerwartet gut erreicht. Dem gegenüber wirken schulische Konzepte wie der Versuch, die Erkenntnisse der Didaktik umzusetzen, ohne diesen wirklich Rechnung tragen zu können, weil der institutionelle Rahmen, wie zeitliche Begrenzungen und der hierarchische Aufbau, dem oft im Wege steht. Daraus ergibt sich einerseits die (schon oft vorgebrachte) Forderung, diesen Rahmen lockern zu können, andererseits die Frage, ob sich Pen-and-Paper-Rollenspiele gerade wegen dieser institutionellen Rahmenbedingungen überhaupt sinnvoll und gewinnbringend im schulischen Kontext anwenden lassen.

Um diese Fragen klären zu können, erklärten sich drei Studentinnen bereit, eine Pen-and-Paper-Runde mit dem auf einen historischen Kontext ausgelegten Regelwerk zu bestreiten. Die Spielleitung wurde vom Dozenten übernommen und als Setting wurde eine fiktive Geschichte zur Thematik des aufkeimenden Hexenwahns im hessischen Raum am Ende des 16. Jhs. in Gießen gewählt. Die Geschichte drehte sich um falsche Anklagen und die Katastrophe um einen Brand im Nordteil der Stadt. Handlung und Personen waren rein fiktiv, während sich alles andere - vom (schwer zu rekonstruierenden) Aufbau der Stadt über die gesellschaftlichen Schichten bis hin zu Anschuldigungen und Theorien zur Gestalt der Hexerei - möglichst nah an der historischen Realität (soweit diese überhaupt abgebildet werden kann) orientierte. Im Vorfeld hatte sich das Seminar mit den historischen Hintergründen, der Region und ihrer Mentalität beschäftigt. Neben Stellen aus dem „Hexenhammer“<sup>14</sup> – einem spätmittelalterlichen Werk, das sich mit „Beweisen“ und „Verfahrensweisen“ gegen Hexerei befasst – wurden auch Prozessakten des Hessischen Hauptstaatsarchives<sup>15</sup> zu Hexenprozessen im mittelhessischen Raum betrachtet, um die Perspektive der Menschen dieser Epoche besser verstehen zu können.

---

<sup>14</sup> Vgl. Sprenger 1997. Die tatsächliche Autorenschaft des *Hexenhammers* ist nicht eindeutig geklärt.

<sup>15</sup> Vgl. <https://arcinsys.hessen.de/arcinsys/start.action?oldNodeId=> [Zugriff am 07.10.2021].

Dies war notwendig, da ein Hauptmerkmal des Pen-and-Paper-Rollenspiels die *mimicry*<sup>16</sup>, das Nachahmen, beziehungsweise Spielen einer Rolle ist. Diese Rolle sollte möglichst ohne Brüche in die Geschichte hineinpassen, da jede Abweichung zu einer Störung des „Spiels“ führt. Was im herkömmlichen Rollenspiel eine Beschäftigung mit der „Lore“ also dem Hintergrund der fiktiven Spielwelt bedeutet, ist im historischen Pen-and-Paper das Studium von historischen Quellen und Fachliteratur. Durch das spielerische Ziel beschäftigten sich die Studierenden tatsächlich auf andere Art und Weise als gewöhnlich mit den Texten. Nicht das „Abarbeiten“ und Durchsuchen nach prüfungsrelevanten Inhalten stand im Vordergrund – Stichwort „träges Wissen“<sup>17</sup> –, sondern das Verstehen der Epoche und der Zusammenhänge. Die Langzeitwirkung kann natürlich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht evaluiert werden, aber die Rückmeldungen am Ende des Seminars bestätigen diese Beobachtung.

### **Fazit: Erfolgreiches Fremdverstehen – mit Hürden**

Die Durchführung verlief dementsprechend erfolgreich. Die Spielerinnen lebten sich schnell in die fremde Welt ein und interagierten natürlich und adäquat mit derselben. In der Nachbesprechung wurden Aspekte benannt, die im Spiel selbst als „gegeben“ anerkannt wurden, für die Spielerinnen aber an sich eine Überraschung waren. Durch kleinere „historische Anekdoten“ konnten so Inhalte vermittelt und zudem in einem „lebenswirklichen“ (der Lebenswelt der Charaktere, die durch die Studentinnen verkörpert wurden) Kontext verpackt werden. Am Ende ergab sich noch eine interessante Situation, als die zuschauenden Student:Innen als „Stadtrat“ über Schuld und Unschuld des Angeklagten zu urteilen hatten. Als Grundlage dienten die Erkenntnisse, die die Spielerinnen im Abenteuer erlangten und vor dem Rat in eigenen Worten vorstellten. Alle Student:Innen erklärten den Angeklagten für unschuldig außer einem, der den der Hexerei Beschuldigten sicherheitshalber verurteilen wollte. Diese Entscheidung begründete er mit seiner Perspektive als Mitglied des Stadtrates Gießens am Ende des 16. Jhs. Der kognitive Sprung von einem „Kind der Moderne“ zu einem Menschen des ausgehenden Mittelalters ist schwierig, kann aber offenbar durch das Pen-and-Paper gelingen.

---

<sup>16</sup> Vgl. Eming 2002, S. 130.

<sup>17</sup> Vgl. Gräsel/Röbken 2010, S. 145.

Die Schwierigkeiten des Rollenspiels im institutionellen Kontext befinden sich vor allem in den starren Rahmenbedingungen der Institution. Das Zeitlimit, die permanente Prüfungssituation und hierarchische Struktur, die ministeriellen Vorgaben und die Vorbehalte von Seiten des Kollegiums dürften die wichtigsten Probleme darstellen, derer sich Pädagog:innen bewusst sein und denen sie begegnen müssen.

Die Vorteile des Rollenspiels auf der anderen Seite liegen in einer problem- und kompetenzorientierten Methode, die wie keine andere sonst den Spagat zwischen „Inhalt“ und „Praxis“ vollbringen kann. Eine spielerische Motivation sorgt für selbstständige Beschäftigung mit den „Fakten“ und den Wunsch, diese in einen Zusammenhang zu bringen. Das „Eintauchen“ in das historische Narrativ ermöglicht eine starke Alteritätserfahrung, die durch das Vorwissen einen Perspektivwechsel erzeugt und zu Fremdverstehen führt. Diese eher abstrakten Kompetenzen sind auf anderem Wege meist nur schwer zu vermitteln, bilden aber den Kern des historischen Pen-and-Paper-Rollenspiels. Die Erkenntnisse aus dem Seminar belegen die Wichtigkeit einer weiteren Beschäftigung mit dieser Thematik für die Didaktiken der Geistes- und Kulturwissenschaften.

**Quellen- und Literaturverzeichnis**

Caban 2010: Agnieszka Caban: *Vermittlung der kommunikativ-interkulturellen Kompetenz im L2-Unterricht anhand von Rollenspielen*, Münster 2010.

Cárpino 2011: Tatjana Cárpino: *Spiel zum Sonntag – Biblische Geschichten anders erfahren*, in: Pezzoli-Olgiati, Daria/Schlag, Thomas (Hrsg.): *Vom Avatar bis zur Zauberei – Religion im Spiel*, Zürich 2011, S. 35–40.

Eming 2002: Jutta Eming: *Das Spiel mit der Angst. Zum phantastischen Erzählen in mittelalterlicher Literatur*, in: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.): *((V)er)spiel(en) : Felder, Figuren, Regeln*, Berlin 2002, S. 123–139.

Frenzel / Götz / Pekrun 2010: Anne C. Frenzel / Thomas Götz / Reinhard Pekrun: *Bildungspsychologie des Sekundärbereichs*, in: Spiel, Christiane (Hrsg.): *Bildungspsychologie*, Göttingen 2010, S. 111–130.

Gräsel / Rübken 2010: Cornelia Gräsel / Heinke Rübken: *Bildungspsychologie des Tertiärbereichs*, in: Spiel, Christiane (Hrsg.): *Bildungspsychologie*, Göttingen 2010, S. 140–153.

Huizinga 2006: Johan Huizinga: *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 20. Aufl., Hamburg 2006.

Mattes 2004: Wolfgang Mattes (Hrsg.): *Methoden für den Unterricht – 75 kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende*, Braunschweig/Paderborn/Darmstadt 2004.

Pandel 2017: Hans-Jürgen Pandel: *Geschichtsdidaktik – Eine Theorie für die Praxis*, 2. Aufl., Schwalbach 2017.

Pappe 2011: Gero Pappe: *P & P-Rollenspiel: der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasie-Konstrukten*, Berlin 2011.

Perlini-Pfister 2011: Denise Perlini-Pfister: *Kainskinder der Nacht – Die Betrachtung eines Live-Rollenspiels bei Tag*, in: Pezzoli-Olgiati, Daria/Schlag, Thomas (Hrsg.): *Vom Avatar bis zur Zauberei – Religion im Spiel*, Zürich 2011, S. 105–115.

Jonas Renz

Potenziale von historischen Rollenspielen  
für die universitäre Kirchengeschichte

Sprenger 1997: Jakob Sprenger: *Der Hexenhammer* = (*Malleus maleficarum*),  
Fotomechanischer Nachdr. der 1. dt. Übers. von J.W.R. Schmidt, erstmals erschienen in 3  
Teilen, Berlin, Barsdorf, 1906, 13. Aufl., München 1997.

### **Ludografie**

*Dungeons and Dragons*: Gary Gygax / Dave Arneson, *Dungeons and Dragons* (Fantasy Spiele  
Verlags-GmbH 1983).

*Das Schwarze Auge*: Ulrich Kiesow, *Das Schwarze Auge* (Schmidt Spiele 1984).

*Call of Cthulhu*: Sandy Petersen / Lynn Willis: *Call of Cthulhu* (Hobby Products 1986).

*Entaria*: Sebastian Schenck: *Entaria* (n. v. 1991).

## Vernünftige Ungeheuer? Podcasten über Rollenspiel und Wissenschaft

*Björn Herzig*

Wer eine wissenschaftliche Perspektive auf analoge Spiele einzunehmen sucht, sieht sich im Fall von Tabletop-Rollenspielen (TTRPGs)<sup>1</sup> mit einem eigentümlichen Missverhältnis konfrontiert. Denn einerseits ist offenkundig: Rollenspiele sind populärer denn je. Während sich Klassiker wie *Dungeons and Dragons*, *Das Schwarze Auge*, *Cthulhu* oder *Shadowrun* seit den 80er Jahren ungebrochener Beliebtheit erfreuen, ist die Rollenspiel-Szene besonders im letzten Jahrzehnt durch eine zunehmende Ausdifferenzierung geprägt, die eine Fülle von Indie-RPGs und Community Content hervorgebracht hat. Abgesehen von originellen Regelmechaniken, Spielwelten, Genres und Themen lässt sich hierbei ein wachsendes Bewusstsein für Fragen der Inklusion und Repräsentation marginalisierter Bevölkerungsgruppen beobachten. Diese Entwicklung wurde begünstigt durch die digitalen Möglichkeiten des 21. Jhs., welche eine Vernetzung der Spielgemeinde durch Chatforen und Online-Conventions befördern, Fundraising und Vertrieb über verlagsunabhängige Internet-Plattformen erlauben und mittels virtueller Tabletops ein Spielerlebnis unabhängig vom räumlichen Standort der Spielenden gestatten.

Mit Blick auf diesen anhaltenden Boom – der in den vergangenen Jahren durch die mit der COVID19-Pandemie verbundenen sozialen Einschränkungen nur noch verstärkt wurde – erscheint es andererseits umso erstaunlicher, dass TTRPGs in wissenschaftlicher Hinsicht bislang noch wenig erschlossen sind. Dieser Befund, den Rollenspiele mit Brettspielen teilen, gilt sowohl im Vergleich zu digitalen Spielformen (Videogames) als auch zu den Darstellungsformen der Hoch- oder Popkultur (Literatur, Film, Musik, bildende Kunst). Ein solches Theoriedefizit ist bedauerlich, da eine Untersuchung von TTRPGs in erkenntnistheoretischer, kulturgeschichtlicher, sozialpsychologischer und medienpädagogischer Hinsicht durchaus aufschlussreich sein könnte: Neben einer Analyse des begrifflichen Instrumentariums und der Varietäten des Rollenspiels ließen sich etwa die Geschichtsbilder rekonstruieren, welche durch phantastische Spielwelten vermittelt werden.<sup>2</sup> Vor allem wäre das Verfahren der sozialen Interaktion und sprachlich verfassten Kommunikation auf der Grundlage einer gemeinsamen Vorstellungswelt zu erforschen,

---

<sup>1</sup> Alternativ auch: *pen-and-paper*-Rollenspiele (PnP).

<sup>2</sup> Mit Bezug auf Brettspiele ist das analoge Forschungsinteresse von *Boardgame Historian* zu bemerken, vgl. Boch / Falke 2021, S. 54–57. Hier kündigt sich eine parallele Stoßrichtung an!



welches im Zentrum jeder Rollenspielpraxis steht. Durch eine nähere Analyse dieser Tätigkeit und der damit verbundenen Erfahrung regelgeleiteter Freiheit und Selbstwirksamkeit wäre es möglich, die praktischen Anwendungsmöglichkeiten des Rollenspiels auszuloten und dieses als Methode der Bildung – z. B. in (Hoch-)Schulen und therapeutischen Einrichtungen – fruchtbar zu machen.<sup>3</sup>

Der fehlenden wissenschaftlichen Aufmerksamkeit entspricht eine mangelnde Wertschätzung von TTRPGs als ästhetischer Darstellungs- und Ausdrucksform im öffentlichen Raum: Während Videogames wie die *Assassin's-Creed*-Reihe oder *Red Dead Redemption 2* seit einigen Jahren über Fachmagazine hinaus in allen überregionalen Zeitungen rezensiert werden, sind die innovativen Ableger des Rollenspiels bislang noch nicht im Feuilleton angekommen. Diese allgemeine Unkenntnis verweist auf das Desiderat einer Vermittlung unseres einzigartigen Hobbys an eine interessierte Öffentlichkeit, von der es (beliebten Serien wie *Stranger Things* zum Trotz!) zuweilen immer noch recht skeptisch beäugt wird.

### **Terra incognita**

Erfreulicherweise ist diese Situation gerade im Umbruch. Weltweit wächst die Zahl der Forschenden, die TTRPGs aus dem Blickwinkel verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen erkunden und deren anthropologische, moralphilosophische und bildungspraktische Potenziale aufzeigen. Zu dieser Entwicklung möchte der von Kathrin Fischer und mir im Frühjahr 2021 ins Leben gerufene Podcast *ungeheuer vernünftig – Rollenspiel und Wissenschaft* einen Beitrag leisten. Entstanden ist er aus einer simplen Idee: Befeuert von dem Wunsch, unsere eigene Faszination für Rollenspiele besser zu verstehen, kreisten unsere abendlichen Unterhaltungen auf Zoom während der Wintermonate der Pandemie immer wieder um Monster, Magie, Mythen und mehr. Durch unser Studium haben wir einen jeweils unterschiedlichen Zugang zu diesen Themen, der für überaus anregende und erhellende Diskussionen sorgte. Als der Frühling anbrach, waren wir zuversichtlich, dass unsere Gespräche auch andere interessieren könnten. Daraus erwuchs das Anliegen, den beliebten Themen des Tabletop-Rollenspiels im Rahmen eines Podcasts mit den Waffen der Geistes- und Naturwissenschaften zu Leibe zu rücken.

---

<sup>3</sup> Zu diesem Ansatz vgl. den Blogbeitrag von Robertz / Fischer 2021 und das darin vorgestellte Buchprojekt.



Abbildung 1: Logo des Podcasts (B. Herzig).

In diesem Sinne wollen wir bei *ungeheuer vernünftig* fragen, wie die Erkenntnisse der Philosophie, Psychologie und Soziologie, der Literatur- und Geschichtswissenschaft, aber auch der Biologie, Physik und Informatik den Blick auf unser Hobby schärfen: Womit haben wir es zu tun, wenn phantastische Motive in unseren Abenteuern auftauchen, und wie lassen sich solche Elemente sinnvoll in unsere Szenarien einflechten? Insofern Dämonen, Monster und Fabelwesen den Inbegriff des Phantastischen darstellen und die Begegnung mit ihnen zuverlässig ein Highlight jeder Rollenspiel-Kampagne markiert, bilden sie den Kristallisationspunkt unserer Überlegungen. Unter Bezug auf theoretische Reflexionen und kulturgeschichtliche Beobachtungen wollen wir daher untersuchen, warum wir uns eigentlich Geschichten von Ungeheuern erzählen und welche Bedeutung diese für den Menschen haben. Gibt es Ungeheuer – und wenn ja, in welchem Sinn? Und was sagen die Monster, denen wir im Rollenspiel begegnen, über unser Verständnis der Wirklichkeit aus?

Da Kathrin TTRPGs bereits als Methode in der ergotherapeutischen Spielpraxis anwendet, versuchen wir im Rahmen unseres Podcasts, Theorie und Praxis zu verknüpfen. Die wissenschaftlichen Ausführungen im ersten Teil jeder Folge werden daher im zweiten Teil durch Erfahrungsberichte ergänzt, in denen Kathrin die zuvor gewonnenen Einsichten auf ihre praktischen Anwendungsmöglichkeiten überprüft und Ideen für einen kreativen Umgang mit Monstern im Rollenspiel aufzeigt, der über das reflexhafte Bekämpfen intrinsisch ‚böser‘ Kreaturen hinausweist.<sup>4</sup>

### Nachtseiten der Vernunft

<sup>4</sup> Ein Einblick in Kathrins Tätigkeit findet sich unter [www.edutale.de](http://www.edutale.de) sowie im Blogbeitrag von Robertz / Fischer 2021.

Zugrunde liegt diesen Bemühungen ein genuin aufklärerischer Impuls: Denn wie der zeitgenössische Erfolg des Fantasy- und Horror-Genres zeigt, erfreuen sich Monster in der modernen westlichen Kultur, aller szientistischen Ernüchterung zum Trotz, nach wie vor ungebrochener Faszination und Beliebtheit. Warum ist das so? Offenbar gelingt es ihnen, etwas ein Gesicht zu verleihen, das mit den Begriffen der Vernunft nur schwer zu erfassen ist. Diese Schlüsselfunktion der Monster wollen wir in unserem Podcast erforschen und damit einen Beitrag dazu leisten, die ‚Nachtseiten‘ des menschlichen Bewusstseins aufzuhellen. In diesem Sinne ist der Name unseres Podcasts zu verstehen, der in Anlehnung an Francisco de Goyas Radierung *Capricho Nr. 43: El sueño de la razón produce monstruos (Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer)* von 1799 entstanden ist. Der Titel *ungeheuer vernünftig* steht somit – abgesehen von der ironischen Selbstcharakterisierung – für das Bestreben nach einem rationalen Zugang zum Phantastischen, der die moderne Vernunft kritisch über sich selbst aufklärt.<sup>5</sup>

Ein solcher Wunsch stößt in der Rollenspiel-Szene zuweilen auf Vorbehalte. Oft entspringen sie der Befürchtung, jeder Versuch der Theoriebildung könnte das Hobby in seiner Lebendigkeit und Unmittelbarkeit beeinträchtigen. Das Gegenteil ist der Fall: Die begriffliche Reflexion der phantastischen Elemente im Rollenspiel soll das persönliche Spielerlebnis nicht etwa verwässern, sondern gerade verstärken, indem sie einen bewussteren Umgang mit diesen befördert. Der wissenschaftliche Zugang zum Rollenspiel stellt somit eine besondere Form der Wertschätzung dar, welche die konkrete Spielerfahrung nicht in vagen Gemeinplätzen aufhebt, sondern den Blick für elementare Aspekte des Rollenspiels schärft, ohne die bunte Vielfalt unterschiedlicher Spielweisen auszublenden.

### **Monster und ihre Bauchredner**

Indes besitzt unser Projekt einen Aspekt, der über die theoretische Untersuchung von Rollenspielen hinausgeht und sich nicht in der anwendungsorientierten Beschäftigung mit ihnen erschöpft. Die zentrale Aufgabe unseres Podcasts besteht nämlich darin, die Inhalte jeder Folge in einem strukturierten, aber improvisierten Gespräch an ein interessiertes Laienpublikum zu vermitteln. Damit berühren wir die Frage, wie sich wissenschaftliche Inhalte

---

<sup>5</sup> Vgl. hierzu Blume 2021b.

angemessen kommunizieren lassen.<sup>6</sup> Dieses Anliegen darf als Alleinstellungsmerkmal von *ungeheuer vernünftig* gegenüber anderen TTRPG-Podcasts gelten, die zumeist von Fans für Fans bestimmter Rollenspiele gestaltet werden und sich ganz im Binnenraum der entsprechenden Spielwelten und Regelsysteme bewegen oder allgemeine „News“ aus der Szene aufbereiten. Im Unterschied hierzu soll unser Projekt auch Menschen erreichen, die nicht mit den jüngsten Entwicklungen im Rollenspiel vertraut sind oder sich diesem eher aus einem edukativen Interesse nähern.

Die Aufgabe einer Vermittlung wissenschaftlicher Überlegungen zu Monstern an eine breitere Öffentlichkeit hat uns vor Herausforderungen gestellt. Eine wichtige Lernerfahrung betrifft den professionellen Umgang mit der technischen Ausrüstung und den Programmen für Aufnahme und Nachbearbeitung ebenso wie die Selbstpräsentation auf der Plattform, die unseren Podcast hostet, und den effizienten Einsatz der für unsere Eigenwerbung relevanten sozialen Medien. Der Arbeitsablauf besteht grundsätzlich aus drei Schritten: Vorproduktion (Themenfindung, Recherche, Gliederung); Aufnahme; Nachproduktion (Tonschnitt, Bewerbung, Veröffentlichung).

Eine weitere Lernerfahrung besteht in der Ansprache der Zielgruppe: Anhand des Feedbacks auf unserem Blog und in den sozialen Medien konnten wir erfreut feststellen, dass unser Publikum äußerst divers und heterogen ist. Diese Vielfalt müssen wir im Blick behalten, wenn es um die Aufbereitung unserer Themen sowie die Frage nach einer geeigneten Sprache und Tonalität für unsere Darstellung geht. Grundsätzlich versuchen wir in jeder Folge, eine Balance zwischen der konzentrierten Vermittlung zuvor aufbereiteter Informationen und spontanen, auflockernden Einwüfen herzustellen. Um ein angemessenes Verständnis zu gewährleisten, versuchen wir, das Material in einer anschaulichen Weise zu präsentieren und die theoretischen Erläuterungen stets durch Beispiele und Anekdoten zu illustrieren. In diesen Zusammenhang gehört ebenfalls die Frage nach der Länge der Folgen wie auch nach dem optimalen Verhältnis von Theorie- und Praxisteil.

Insgesamt hat uns die Resonanz auf unseren Podcast seit der ersten Folge überwältigt. Viele Hörer:innen haben uns bescheinigt, dass die Verknüpfung von Rollenspiel und Wissenschaft einen erfrischenden Blick auf unser Hobby eröffnet und die ersten Folgen eine

---

<sup>6</sup> Zu dieser Frage vgl. die aufschlussreiche Diskussion in Folge 58 des vom Online-Magazins *Seitenwaelzer.de* produzierten Wissenschafts-Podcasts *Spontan, Spontan*: „Wie kommuniziert man eigentlich Wissenschaft?“. <https://seitenwaelzer.de/spontan-spontan-58-wisskomm> [Zugriff am 11.10.2021].

zugängliche Darstellung bieten, ohne die in der Sache selbst liegende Komplexität übermäßig zu reduzieren.<sup>7</sup> In diesem Sinne freuen wir uns darauf, viele weitere Folgen von *ungeheuer vernünftig* zu gestalten (auch wir lernen ja immerzu Neues dabei!) und wünschen unseren Hörer:innen jede Menge spannende Erkenntnisse und praktische Anregungen für ihr Rollenspiel.

Die bisher erschienenen Folgen von *ungeheuer vernünftig* könnt Ihr auf allen gängigen Podcast-Apps (Spotify, Google Podcasts, Apple Podcasts, Amazon, Deezer, Pocket Casts, Podcast Addict etc.) hören, außerdem auf unserem Blog bei Podigee oder auf unserem YouTube-Kanal. Alle Ankündigungen, Neuigkeiten und Infos rund um den Podcast findet ihr auf den sozialen Medien. Über Abos, Likes, Kommentare und Rezensionen freuen wir uns natürlich sehr. Viel Spaß beim Hören!

Alle Folgen sind mit Kapitelmarken, Literaturempfehlungen und Inhaltshinweisen versehen. Da es sich hierbei teilweise um nachträgliche Änderungen in den Shownotes handelt, werden diese evtl. nicht in jeder App korrekt angezeigt. Die aktuelle Version findet Ihr auf unserem Blog.

---

<sup>7</sup> Vgl. das Portrait von Michael Blume auf seinem Blog *NATUR DES GLAUBENS – Evolutionsgeschichte der Religion(en)*, Blume 2021a [Zugriff am 11.10.2021]. Blume stellt unser Projekt in einen umfassenden ideengeschichtlichen Kontext und betont im Anschluss an die philosophische Anthropologie Hans Blumenbergs die existentielle Funktion des (phantastischen) Geschichtenerzählens.

**Literatur- und Medienverzeichnis**

Boch / Falke 2021: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Historische Aufgabe. Brettspiele für die Geschichtswissenschaft*, in: Null Ouvert. Magazin für analoge Spielekultur 0 (2021), S. 54–57.

Blume 2021a: Michael Blume, Die Funktionen von Fantasy – Ungeheuer vernünftiges Podcasten, in: Spektrum.de Scilogs vom 12.07.2021. URL: <https://scilogs.spektrum.de/natur-des-glaubens/die-funktionen-von-fantasy-ungeheuer-vernueftiges-podcasten/> [Zugriff am 11.10.2021].

Blume 2021b: Michael Blume, Mitarbeit am Mythos. Fantasy-Rollenspiele in der Bewältigung von Antisemitismus und Klimakrise, in: Boardgame Historian, Beitrag vom 15.10.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1727> [Zugriff am 23.11.2021].

Creman u. a. 2021: Michael Creman [u. a.], *Spontan spontan. Wie kommuniziert man eigentlich Wissenschaft?*, Wissenschaftspodcast von Seitenwaelzer.de vom 20.08.2021. URL: <https://seitenwaelzer.de/spontan-spontan-58-wisskomm> [Zugriff am 11.10.2021].

Fischer / Robertz 2021: Kathrin Fischer / Frank Robertz, Auf ins Abenteuer. Über die Nutzung von Rollenspielen für Bildung und Therapie, in: Boargame Historian, Beitrag vom 18.10.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1459> [Zugriff am 23.11.2021].

## **That belongs to a museum – moderne analoge Spiele als Exponate in musealen Ausstellungen**

*Lukas Boch*

Auf den ersten Blick wird Spiele(n) schon seit längerer Zeit in musealen Kontexten thematisiert. Bei genauerem Hinsehen begegnet man Spielen bisher aber vor allem in zwei Bereichen:

1. Als historische Exponate: Hier werden **historische** Spiele als Exponate im Kontext von musealen Ausstellungen behandelt. So finden sich im Stadtmuseum Münster im Kontext des Themenbereichs „Zweiter Weltkrieg“ zeitgenössische Spiele, die das Fliehen in Luftschutzbunker thematisieren.
2. In der Museumspädagogik: Hier werden vor allem sogenannte *Serious Games* genutzt, also Spiele, die mit dem Anspruch entwickelt wurden, ein bestimmtes (Bildungs-)Ziel zu verfolgen.<sup>1</sup>

Eine Nutzung moderner populärkultureller Spiele, egal ob digital oder analog, bildet im Rahmen von Ausstellung eine seltene Ausnahme. 2013 gab es eine Ausstellung im Kloster Dalheim zur Kultur des Spiels im Kloster, die auch einen Ausblick auf populärkulturelle Spiele bot, in denen Mönche bzw. Nonnen auftreten. Allerdings wurde darauf verzichtet, auf die spezifischen Eigenheiten des Mediums einzugehen oder eine genauere Analyse der in den Spielen vorhandene Vorstellungen von Geschichte zu betreiben.<sup>2</sup> Welcher Mehrwert ungenutzt bleibt, wenn diese Aspekte nicht beachtet werden, soll im Folgenden skizziert und an konkreten Beispielen erläutert werden.

---

<sup>1</sup> Vgl. Schneider 2011; Ghellal u. a. 2020; allgemein zu Serious Games, allerdings im Kontext digitaler Spiele vgl. Göbel 2020.

<sup>2</sup> Vgl. Brehm 2013, S. 176, S. 189, S. 192–193.



Abbildung 1: Das historische Spiel “Fliegeralarm. Ein Unterhaltungsspiel für Jung und Alt”. Ausgestellt im Stadtmuseum Münster (Inventarnummer DR-1144-2) Bild @Lukas Boch.

### Warum moderne analoge Spiele im Museum?

Analoge Spiele entstehen in keinem „kulturellen Vakuum“, sondern werden vielmehr durch die Werte, Normen und Vorstellungen beeinflusst, die ihre Entstehungskontexte prägen. Die vielschichtigen Untersuchungen, die im Zusammenhang dieser Publikation erschienen sind, unterstreichen diese These. Aus diesem Grund sind analoge Spiele wichtige Quellen, deren Untersuchung Rückschlüsse über vergangene und gegenwärtige Gesellschaften erlauben. Weiterhin eröffnen populäre Spiele einen direkten Zugang zur Lebenswirklichkeit von Museumsbesucher:innen. Dadurch haben analoge Spiele das Potenzial, auch Menschen, die nicht zur „typischen“ Museumsklientel gehören, vom Besuch einer Ausstellung zu überzeugen. Während *Serious Games* ständig die Balance zwischen Spaß und Bildungsziel halten müssen und damit Gefahr laufen, anstelle von intrinsisch motiviertem Lernen bloß Langeweile zu evozieren<sup>3</sup>, ist der Spaß oberstes Ziel popkultureller Spiele, da nur hierüber ein ökonomischer

<sup>3</sup> Natürlich gibt es auch vortreffliche Beispiele wie den Spielverlag Playing History aus Berlin, vgl. <https://playinghistory.de/>. [Zugriff am 09.09.2021].



Erfolg gesichert werden kann. Die Vermittlung wissenschaftlich triftiger Darstellungen von historischen Zusammenhängen hat dabei nicht die höchste Priorität. Den bis in die Gegenwart vorgetragenen Bedenken, dass populäre Spiele aufgrund dieser Schwerpunktsetzung, „falsche“ Vorstellungen von geschichtlichen Zusammenhängen verbreiten würden und deswegen keinen Platz in einem Museum hätten, sind an dieser Stelle energisch zu widersprechen und folgende Thesen entgegenzusetzen:

- Durch das Verdrängen dieser Geschichtsrepräsentationen, die selbstverständlich Teil der Geschichtskultur sind, verschwinden diese nicht einfach. Sie nehmen weiterhin Einfluss auf die Vorstellungen von Rezipient:innen.
- Es ist gerade die Aufgabe von Museen, Besucher:innen zu einem reflektierten Umgang mit geschichtskulturellen Produkten zu befähigen.
- Moderne analoge Spiele bieten als Exponate im Kontext von Ausstellungen eine einzigartige Möglichkeit, den Besucher:innen den „Sitz im Leben“ zu zeigen, den historische Themen besitzen. Dies ist sogar ein Kriterium für gute Museen, wie es der Deutsche Museumsbund in seinen Richtlinien festlegt.<sup>4</sup>

### **Analoge Spiele als Exponate in Ausstellungen des Bibelmuseums Münster**

Im Kontext der Arbeit des *Boardgame Historian*<sup>5</sup> bestand schon zweimal die Möglichkeit, analoge Spiele im Kontext von Ausstellungen des Bibelmuseums der Universität Münster einzubinden.

#### **Bruegels Turm zu Babel als Authentizitätsanker**

Die Ausstellung „Wohlauf, lasst uns eine Stadt und einen Turm bauen. Babel in der Bibel“<sup>6</sup> behandelte in sechs Themenbereichen die bekannte Geschichte des Turmbaus zu Babel (Gen 11,1–9), dessen archäologische Vorbilder und die Rezeption der biblischen Geschichte durch die Epochen. Neben den archäologischen Ausgrabungen in Babylon und dem Babel-Bibel-Streit wurde auch die Verwendung des Motivs Babylon als theologischer Kampfbegriff bei Luther vorgestellt. Daran anschließend wurden künstlerische Darstellungen des Turmes von

<sup>4</sup> Vgl. DMB / BVMP 2008, S. 10; ebenso DMB / BVMP 2020, S. 18.

<sup>5</sup> Vgl. Boch / Falke / Krause 2021.

<sup>6</sup> Vgl. Graefe/ Strutwolf 2020.

Lukas Boch

That belongs to a museum –  
moderne analoge Spiele als Exponate

frühen Handschriften bis hin zu modernen Bibeln präsentiert. Erstmals gab es zudem einen eigenen Themenbereich zur modernen Rezeption der Thematik.



Abbildung 2: Blick ins Bibelmuseum (L. Boch).



Abbildung 3: Detailblick ins Bibelmuseum (L. Boch).

Im letztgenannten Themenbereich wurde neben einem digitalen Spiel<sup>7</sup> auch eine Reihe analoger Spiele präsentiert. Neben dem Brettspiel *7 Wonders Babel* wurden das Knobelspiel *Der Turm zu Babel*, eine Miniatur des Tabletopstrategiespiels *Warhammer Fantasy* und eine Illustration aus dem Regelbuch des im gleichen Fantasy-Universum angesiedelten Tabletop-Strategiespiels *Warmaster* ausgestellt.

Allen Spielen gemein war dabei ein Rückbezug zur biblischen Geschichte des Turmbaus zu Babel. So windet sich auf dem Cover von *7 Wonders Babel* ein gigantischer Turm in die Höhe. Der Künstler hat sich dabei offensichtlich an dem berühmten Werk von Pieter Bruegel *Turmbau zu Babel* (1563) orientiert. Den Besucher:innen wird dieser Bezug selbst gewahr, da im vorherigen Themenbereich zur Darstellung des Turms ein Leinwanddruck des Gemäldes präsentiert wurde. Weiterhin waren die Besucher:innen im ersten Themenbereich der Ausstellung aber mit den tatsächlichen Ausgrabungen in Babylon in Kontakt gekommen. Der dort ausgegrabene Stufentempel, eine Zikkurat, gilt als reales Vorbild für die Geschichte in der

<sup>7</sup> Vgl. hierzu ausführlich Boch / Falke 2020b.

Bibel. Während der Zeit des Babylonischen Exils werden die Israeliten das monumentale Bauwerk nicht übersehen haben können.<sup>8</sup>

Der Illustrator des Covers, Miguel Coimbra, hat sich also offensichtlich nicht an den Erkenntnissen des wissenschaftlichen Diskurses, sondern an den Erwartungen der Rezipient:innen bedient, die mit Babylon eine bestimmte Vorstellung verbinden.<sup>9</sup> Die gleiche Idee verbirgt sich hinter dem Wunder namens „Triumphbogen“, das in dem Spiel errichtet werden kann. Vorlage für die Illustration ist dabei eindeutig das Ishtarot, das durch die markanten blauen Ziegel und durch den Nachbau in der Ausstellung des Pergamonmuseum Berlin einer breiten Öffentlichkeit bekannt ist. Wie kaum ein anderes Bauwerk ist das Ishtarot mit den Vorstellungen über das historische Babylon verbunden. Auch diesen Bezug können Besucher:innen selbst dekodieren, denn im ersten Themenbereich hängt ein großes Foto des Ishtarots in Berlin.

Bruegels Turm zu Babel findet sich außerdem auf einer Illustration von John Blanche im Regelwerk des Tabletop-Strategiespiels *Warmaster*. Über einem Kampf zwischen Goblins und Elfen erhebt sich ein schneckenförmiger Turm, der bei genauerer Betrachtung eine Hommage des Künstlers an Bruegel darstellt.<sup>10</sup>

Die Verwendung von Motiven wie dem runden Turm zu Babel oder dem Ishtarot bezeichnet man in der Forschung auch als *selective authenticity*. Autor:innen nutzen hierbei einzelne wirkmächtige Bilder, um ihren Produkten Authentizität zu verleihen.<sup>11</sup> Der Historiker Dr. Nico Nolden nutzt dafür den Begriff Authentizitätsanker.<sup>12</sup> Hier ist darauf hinzuweisen, dass Authentizität kein objektives Kriterium ist. Für Menschen, die den Stand der Forschung nicht kennen, ist der Turm zu Babel rund und somit authentisch.

### **Das Spiel mit dem Leviathan**

Auch in der aktuell laufenden Sonderausstellung des Bibelmuseums Münster "Der Bach Gottes ist voller Wasser - Wasser in der Bibel."<sup>13</sup> wurden analoge Spiele in die Ausstellung

<sup>8</sup> Vgl. Strutwolf 2020, S. 42.

<sup>9</sup> Man muss sich lediglich die Mühe machen, „Turmbau zu Babel“ in die Googlesuche einzugeben, um die Wirkmächtigkeit der runden Version von Bruegel zu erkennen.

<sup>10</sup> Vgl. ausführlich Boch 2020.

<sup>11</sup> Vgl. Bullinger / Salvati 2013, S. 157–158.

<sup>12</sup> Vgl. Nolden 2019, S. 45.

<sup>13</sup> Vgl. Graefe/ Strutwolf 2021.

Lukas Boch

That belongs to a museum –  
moderne analoge Spiele als Exponate

integriert. Im Themenbereich „Wasser als Gefahr“ werden Meeresungeheuer in der Bibel und deren Herkunft behandelt. Neben dem Wal, der den Propheten Jona verschlang, steht vor allem der mythische Leviathan im Fokus. Dieses mächtige Ungeheuer lauert in den Tiefen des Meeres und kann nur von Gott selbst, seinem Schöpfer, besiegt werden. Eine detaillierte Beschreibung des Aussehens des Ungeheuers findet sich in Hiob 4–41.

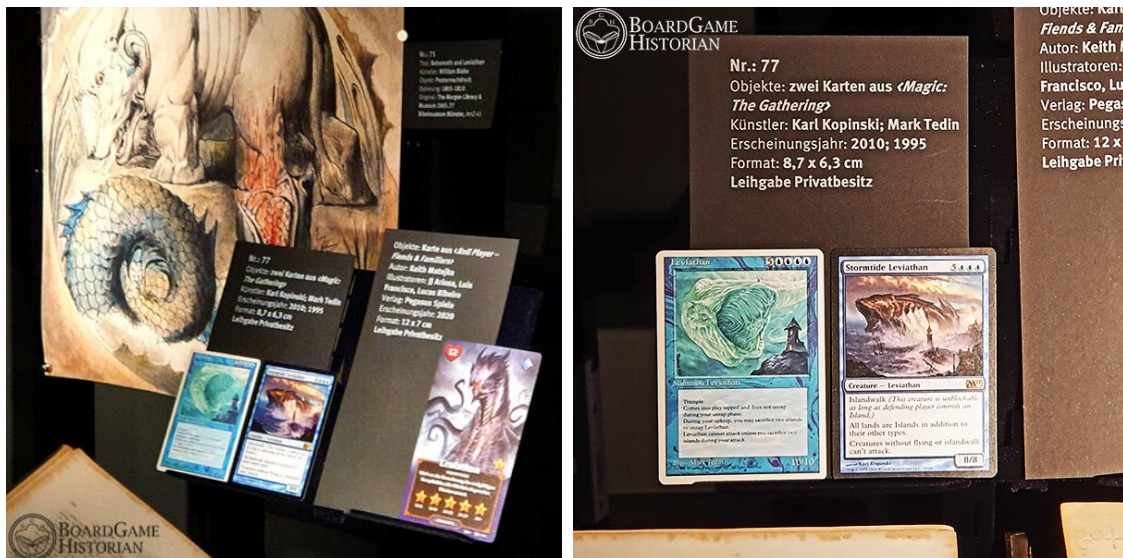


Abbildung 4 und 5: Magickarten von Leviathanen in der Ausstellung (L. Boch).

Der Leviathan ist bis in die heutige Zeit in populärkulturellen Produkten präsent.<sup>14</sup> Im Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* gibt es einen eigenen Kreaturentyp Leviathan. Gemein ist diesen Kreaturen eine besonders hohe Stärke und eine häufige Zuordnung zum Element Wasser. Auch die physische Darstellung als großer Fisch oder Schlange passt zur Typologie des Monstrums. Selbst die Regeln der Leviathane haben häufig einen direkten Bezug zu Attributen des Monstrums aus der Bibel. So verwandelt der *Stormtide Leviathan* alle Länder in Inseln, sobald er ins Spiel kommt, indem er – aus narratologischer Sicht – bei seiner Beschwörung das Spielfeld überflutet. Im Spiel führt dies dazu, dass der/die Gegner:in im schlimmsten Fall keine Karten mehr ausspielen kann.

Dieselben Beobachtungen gelten für die Repräsentation des Leviathans im Brettspiel *Roll Player*. In der Erweiterung *Roll Player. Fiends & Familiars* erhält auch der Leviathan einen Auftritt. Dieser ist klassisch dem Element Wasser zugeordnet und hat die Fähigkeit

<sup>14</sup> Vgl. Boch / Falke 2021, S. 48–50.

Gigantisch, was die monströsen Ausmaße der Kreatur, wie in Hiob beschrieben, unterstützt.<sup>15</sup> Das Spielen mit dem Leviathan ist durch die Einbettung in die moderne Populärkultur nicht mehr Gott alleine vorbehalten.

### **Fazit und Ausblick**

Der große Mehrwert analoger Spiele als Exponate musealer Ausstellungen liegt in der direkten räumlichen Nähe zu Artefakten der Vergangenheit. Nicht nur kann den Besucher:innen so deutlich gemacht werden, dass das Thema der Ausstellung tatsächlich Bedeutung in ihrer direkten Lebenswirklichkeit hat. Sie können außerdem die Konstruktionsvorgänge der Rezeptionen erkennen und dadurch den öffentlichen Umgang mit Geschichte reflektieren, ohne bei der bloßen Überprüfung („richtig“ oder „falsch“) stehen zu bleiben. Im besten Falle erkennen sie außerdem Spezifika der Geschichtsdarstellung in verschiedenen Medien. Am Ende steht die Unterstützung der Ausbildung eines reflektierten Geschichtsbewusstseins. Damit wird durch die Implementierung von populärkulturellen Spielen in Museen der Auftrag der Museen, „im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung“ zu wirken, erfüllt.<sup>16</sup>

Das Projekt *Boardgame Historian* sieht es als eine seiner Hauptaufgaben an, das Potenzial von modernen analogen Spielen in Ausstellungen zu nutzen. Im November 2021 wird auf dem Altenburger Schloss als Teil einer Sonderausstellung ein eigener Teilbereich zu Geschichtspräsentation in modernen Brettspielen betreut und im Sommer 2022 in der Abtei Liesborn eine Sonderausstellung zu Mönchen, Nonnen und Klöstern in modernen Brettspielen kuratiert.

---

<sup>15</sup> Für eine genauere Analysemethodik von analogen Spielen vgl. Boch / Falke 2020a, S. 96–101.

<sup>16</sup> Vgl. Nettke 2016, S. 35.

Lukas Boch

That belongs to a museum –  
moderne analoge Spiele als Exponate**Literaturverzeichnis**

Boch 2020: Lukas Boch, *Chaoszwerge im Bibelmuseum*, in: Brückenkopf 25.08.2020. URL: <https://www.brueckenkopf-online.com/2020/chaoszwerge-im-bibelmuseum/> [Zugriff am 07.09.2020].

Boch / Falke 2020a: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Wikinger im modernen Brettspiel*, in: *Mittelalter Digital 1* (2020), S. 95–117. DOI: <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289>

Boch / Falke 2020b: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Digitale Spiele im Museum? – Ein Let's Play im Bibelmuseum der WWU Münster*, Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (2020). URL: <https://gespielt.hypotheses.org/3752> [Zugriff am 14.09.2021].

Boch / Falke 2021: Lukas Boch / Anna Klara Falke, *Meeresungeheuer in der Bibel. Herkunft, Bedeutung und Rezeption*, in: Graefe / Strutwolf 2020, S. 31–53.

Boch / Falke / Krause 2021: Lukas Boch / Anna Klara Falke / Toni Janosch Krause, *Mehr als nur Zeitvertreib!*, Boardgame Historian 2021, URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1815> [Zugriff am 10.12.2021].

Brehm 2013: Christiane Brehm, *Heiter bis göttlich. Die Kultur des Spiels im Kloster; Katalog zur Sonderausstellung in der Stiftung Kloster Dalheim. LWL-Landesmuseum für Klosterkultur vom 1. Juni bis zum 3. November 2013*, Lindenberg 2013.

Bullinger / Salvati 2013: Jonathan M. Bullinger / Andrew J. Salvati, *Selective Authenticity and the Playable Past*, in: Andrew B.R. Elliot / Matthew W. Kapell (Hrsg.), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of History*, Bloomsbury 2013, S. 153–163.

DMB / BVMP 2008: Deutscher Museumsbund e.V. / Bundesverband Museumspädagogik e.V., *Qualitätskriterien für Museen: Bildungs- und Vermittlungsarbeit*, Berlin 2008.

DMB / BVMP 2020: Deutscher Museumsbund e.V. / Bundesverband Museumspädagogik e.V., *Leitfaden Bildung und Vermittlung im Museum gestalten*, Berlin 2020.

Ghellal u.a. 2020: Sabiha Ghellal [u. a.], *Museum*, in: Olaf Zimmermann / Felix Falk (Hrsg.), *Handbuch Games Kultur. Über die Kulturwelten von Games*, Berlin 2020, S. 130–135.

Lukas Boch

That belongs to a museum –  
moderne analoge Spiele als Exponate

Graefe / Strutwolf 2020: Jan Graefe / Holger Strutwolf (Hrsg.), *"Wohlauf, lasst uns eine Stadt und einen Turm bauen" Babel in der Bibel. Ausstellungskatalog zur Ausstellung im Bibelmuseum vom 25.8.2020 bis 15.11.2020*, Münster 2020.

Graefe / Strutwolf 2021: Jan Graefe / Holger Strutwolf (Hrsg.), *"Der Bach Gottes ist voller Wasser." Wasser in der Bibel. Katalog zur Ausstellung im Bibelmuseum vom 15.06. bis 07.11.2021*, Münster 2021.

Göbel 2020: Stefan Göbel, *Serious Games*, in: Olaf Zimmermann / Felix Falk (Hrsg.), *Handbuch Games Kultur. Über die Kulturwelten von Games*, Berlin 2020, S. 105–109.

Nettke 2016: Tobias Nettke, *Was ist Museumspädagogik? - Bildung und Vermittlungsarbeit in Museen*, in: Beatrix Commandeur / Hannelore Kunz-Ott / Karin Schad (Hrsg.), *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen*, München 2016, S. 31–42.

Nolden 2019: Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin / Boston 2019.

Schneider 2011: Karin Schneider, *Museumbildung und Wissensspiele*, in: Doris Harrasser (Hrsg.), *Wissen Spielen. Untersuchungen zur Wissensaneignung von Kindern im Museum*, Bielefeld 2011, S. 69–94.

Strutwolf 2020: Holger Strutwolf, *Der Turmbau zu Babel in der Genesis 11: Theologische und Wirkungsgeschichtliche Bemerkungen*, in: Graefe / Strutwolf 2020, S. 39–53.



Lukas Boch

That belongs to a museum –  
moderne analoge Spiele als Exponate

### **Ludografie**

*7 Wonders Babel*: Antoine Bauza, *7 Wonders Babel* (Asmodee 2014).

*Der Turm zu Babel*: o. A., *Der Turm zu Babel* (Knobelspiele-Shop o. J.).

*Roll Player*: Keith Matejka, *Roll Player* (Pegasus 2019).

*Roll Player. Fiends & Familiars*: Keith Matejka, *Roll Player. Fiends & Familiars* (Pegasus 2020).

*Warhammer Fantasy*: Bryan Ansell [u. a.], *Warhammer Fantasy* (Games Workshop 1983).

*Warmaster*: Rick Priestly, *Warmaster* (Games Workshop 2000).

## Distinguishing Analog Games

*Evan Torner*

What are analog games? This question turned out to be of burning importance to several of us game scholars at the beginning of the 2010s. At the time, I had submitted papers and panels on non-digital tabletop role-playing games (TRPGs) and live-action role-playing games (larps) to academic conferences such as the Society of Cinema and Media Studies and the Modern Language Association, only to find that work consistently sidelined in favor of digital video games. I was puzzled by this, as were communications scholar Aaron Trammell and performance scholar Emma Leigh Waldron. Together, we founded the journal *Analog Game Studies* (AGS) in 2014 to legitimate and advance discussions around this at-the-time sorely neglected area of game studies.

When we created the journal, we defined analog games as "those products that are not always mediated through computer technologies, but which nevertheless exemplify contemporary cultural forms." (Trammell, Waldron and Torner 2014). In retrospect, this definition stands out to me as particularly opaque. Perhaps this is because, as Jonathan Sterne (2014) points out, the term "analog" only describes a negative condition: not being digital. Everything else about the term is up for grabs, it would appear. Analog presupposes a digital world.

But as digital hybridity becomes the norm in analog design and implementation (Rogerson, Sparrow, and Gibbs 2021, Kankainen and Paavilainen 2019), even the simplicity of *that* negativity is confusing. In this short post, I'd like to muddle through the substance of this "analog game" term that now gains increasing prominence in both scholarly and game industry contexts. If nothing else, we should be aware of the caveats lurking within the terminology that we're pushing on other scholars.

An inelegant-yet-accurate way of describing analog games would be to focus on the brute materials required to play them and/or the physical contexts of play: board games, card games, dice games, TRPGs, and larps. This seems cut-and-dry until several contradictions make themselves known. When we say "card games," for example, there is a glaring difference between classic playing card games such as

euchre and modern collectible card games such as *Yu-Gi-Oh* (1999) or even deckbuilding games such as *Dominion* (2008) or card-based social party games such as *Apples to Apples* (1999). The fact that they all use cards as the primary game element seems to be the only characteristic that binds them together. *King of Tokyo* (2011), classified as a "board game," relies on a Yahtzee-style dice mechanic coupled with cards and the board itself. "Board games" is then such a capacious term that it mostly just describes the packaging: if the box is isomorphic to other board games, then *ergo* the product must be a board game. Edge cases creep into the picture. *Marvel Super Heroes: Advanced Set* (1986), *Red Carnations on a Black Grave* (2021), and *Everway* (1995) are all tabletop role-playing games that fit on the board-game shelf; *Gloomhaven* (2017) is a board game that feels a lot like a role-playing game to play. In fact, the gulf between games like *Gloomhaven* and *Go* or even *Bohnanza* (1997) seems quite large. And don't get me started on the distinction between tabletop role-playing and live-action role-playing when a thing called "freeform" role-playing exists (Stark 2016).

Another way to approach analog games would be through their content, the distinction between what David Parlett (1999) calls "positional games such as *Chess*, *Draughts* or *Backgammon*," and "theme games such as *Monopoly*, *Cluedo*, and *Diplomacy*" (6-7), or effectively the distinction between abstract and representational games. This largely emphasizes the gap between older intellectual-property and print cultures versus the modern era. But perhaps more useful is Parlett's emphasis on *who owns the content*, namely the distinction between traditional games -- which are open source and free to all -- and proprietary games, which require an intellectual property rights holder to consent to the next printing of a particular title. This resembles modern distinctions between "indie" titles, in which the game's creator is presumably the rights holder and nominally in charge of distribution and "corpo" titles, where those things are all managed by a larger conglomerate. Others measure that distinction simply judging the aggregate revenue and personnel of a given game company. Where do we begin, too, when the marker "hobby" or "hobbyist" gaming singles out *specific* proprietary, thematic, "corpo" titles from so-called "family" games which, next to puzzles, nevertheless overwhelmingly dominate the market and public conceptions of board gaming?

Analog games are thus a heterogenous group of game activities and products that somehow distinguish themselves from the digital, although these games' digital origins and hybridity are almost a given nowadays (Trammell 2019). Tag is an analog game. So is the abstract blackbox larp *White Death* (Essendrop and Hansen 2012). Senet is an analog game. So is *Micro Macro: Crime City* (2020).

*Hearthstone* (2014) is a digital game with analog game tropes; *Magic: The Gathering Arena* (2018) is a long-time digital adaptation of an analog game. Slowly but surely, a clear picture forms of analog games as a type of game that requires

(A) humans to serve as the computational platform (Bellomy 2017) and (B) physical materials to perform the primary work of representation and game-state-tracking. The question of whether or not these games are abstract or representational, general domain or privately owned, played by hobbyists or with an all-ages demographic can make "analog games" all seem very different from each other. But the point is to articulate a shared genealogy and importance within the realm of the non-digital, so that we might expand the conversation around "gaming" to include the modern renaissance of game design across all spheres.

*Analog Game Studies* is an open-access, freely accessible online journal that initially grew out of the community itself. We wrote and solicited academic essays that covered topics of direct interest to practitioners and designers: how to deal with the "blues" after a larp weekend (Bowman and Torner 2014), how to publish niche board games (Emigh 2014), how to design a character sheet (Morningstar 2014), how to write good game rules (Yucel 2014), and what the baseline of misogyny in RPGs looks like (Trammell 2014). These years were rough and transitional, as we published monthly or bimonthly and relied on a community ultimately suspicious of academic criticism for our journal content. As more young academics and academically curious designers got onboard, however, the heterogenous space that was a pain to build suddenly became an asset: *Analog Game Studies* was a place to have high-minded discussions of analog games as a platform (Svelch 2016), or simply get down to some real talk about day-to-day exclusionary practices in the gaming community (Jones 2016, Torner 2018). The journal was and is capacious and accepting. Both established and marginalized voices could be given equal space in print. By early 2016, we expanded our operations to include print-on-demand and open-access PDF through ETC Press at Carnegie Mellon

University. More academic submissions poured in. EmmaLeigh Waldron left the main editorial team and we took on Shelly Jones as a new editor. In 2018, we were finalists for a Diana Jones Award for Excellence in Gaming, and in 2019 at Gen Con we started working with board-game giant Asmodee's new academic arm, Game In Lab, to put on a larger analog games conference at Gen Con 2020. This conference, Generation Analog, received a flood of abstract submissions and interest... only to be postponed due to the cancelation of just about everything during the 2020 COVID-19 pandemic. Game In Lab and AGS agreed that any 2021 Gen Con presence would have to be virtual, so we were able to plan a very successful and well-received Generation Analog online conference with 31 presenters, 3 keynotes, and 500 attendees from around the world.

Although we'd all love to meet in-person at Gen Con 2022, as planned, we strongly suspect that the online, global component of the conference will persist in some form. The AGS meanwhile churns along, putting out 3-4 issues a year. We continue to highlight lesser-heard voices and create a space where analog game culture can be both celebrated and critiqued by designers and scholars alike.

To close: My personal investment in this hard-to-define category of games is driven by emotion. As a film studies scholar, I am inundated with arguments about the peculiarities and specificity of the film medium (Cavell 1971). I see similar moves made in video game studies (Backe 2008, Robson and Tavinor 2018). Why, then, do the emotions aroused by the complex interactions of a board game or tabletop RPG deserve less attention? Are these not also media (Zagal and Deterding 2018, Booth 2020), complete with their own rhythms and logics? If experience is, according to John Dewey (1892) "simply what we do," (154) then why should my own experiences as a game organizer and player be diminished in favor of some Bioshock (2007) player, especially when scholars of Bioshock such as Felan Parker (2018) definitely also value analog games as media? Why are some activities academically discussable, and others -- especially in a less-profitable, less-visible industry -- somehow off limits or unworthy? Doing justice to my corpus of experience in analog games and the innovation to be found there is reason indeed for me and my colleagues to pursue our "analog games" project, wherever it may lead us.

**Works Cited**

*Apples to Apples*. 1999. Beverly Enterprises, Inc.

Backe, H.J. 2008. *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Bellomy, I. 2017. "What Counts: Configuring the Human in Platform Studies."

*Analog Game Studies* 4. <https://analoggamestudies.org/2017/03/what-counts/>

*Bioshock*. 2007. 2K Games.

*Bohnanza*. 1997. Rio Grande Games.

Booth, P. 2020. *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury.

Bowman, S.L. and Torner, E. 2014. "Post-Larp Depression." *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>

Cavell, S. 1971. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Dewey, J. 1892. "Syllabus: Introduction to Philosophy." In: Boydston, J.A. *Collected Works of John Dewey: Later Works*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press at Carbondale.

*Dominion*. 2008. Rio Grande Games.

Emigh, W. 2014. "Strategies for Publishing Transformative Board Games." *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/09/strategies-for-publishing-transformative-board-games/>

Essendrop, N.R. and Hansen, S. 2012. *White Death*. <https://alexandria.dk/en/data?scenarie=3784>

*Everway*. 1995. Wizards of the Coast. *Gloomhaven*. 2017. Cephalofair Games. *Hearthstone*. 2014. Blizzard Entertainment.

Jones, K. 2016. "A Lonely Place: An Interview with Julia Bond Ellingboe." *Analog Game Studies* 3. <https://analoggamestudies.org/2016/01/a-lonely-place-an-interview-with-julia-bond-ellingboe/>

Evan Torner

Distinguishing Analog Games

Kankainen, V., Paavilainen, J. 2019. “Hybrid Board Game Design Guidelines.” *DiGRA* 2019. [https://www.researchgate.net/publication/336687318\\_Hybrid\\_Board\\_Game\\_Design\\_Guidelines](https://www.researchgate.net/publication/336687318_Hybrid_Board_Game_Design_Guidelines)

*King of Tokyo*. 2011. IELLO.

*King of Tokyo*. 2011. IELLO.

*Magic: The Gathering: Arena*. 2018. Wizards of the Coast.

*Marvel Super Heroes: Advanced Set*. 1986. TSR.

*Micro Macro: Crime City*. 2020. Edition Spielwiese.

Morningstar, J. 2014. “Visual Design as Metaphor: The Evolution of a Character Sheet.” *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/12/visual-design-as-metaphor-the-evolution-of-a-character-sheet/>

Parker, F., ed. 2018. *Beyond the Sea: Navigating Bioshock*. Kingston, ON: McGill-Queens University Press.

Parlett, D. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.

*Red Carnations on a Black Grave*. 2021. Aviatrix Games.

Robson, J. and Tavinor, G, eds. 2018. *The Aesthetics of Video Games*. New York: Routledge.

Rogerson, M.J., Sparrow, L.A. Gibbs, M.R. 2021. “Unpacking ‘Board Games with Apps.’: The Hybrid Digital Boardgame Model.” *CHI '21*, pages 1-17. <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3411764.3445077>

Stark, L. 2016. *Pocket Guide to American Freeform*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Sterne, J. 2014. “Analog/Analogue: A Speculative History of the Not-Digital [DRAFT].” *Culture Digitally*. <https://culturedigitally.org/2014/05/analog-draftdigitalkeywords/>

Torner, E. 2018. “Just (the Institution of Computer) Game Studies.” *Analog Game Studies* 5. <https://analoggamestudies.org/2018/06/just-the-institution-of-computer-game-studies/>

Trammell, A., Waldron, E.L., Torner, E. 2014. "Reinventing Analog Game Studies." *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/08/reinventing-analog-game-studies/>

Trammell, A. 2014. "Misogyny and the Female Body in *Dungeons and Dragons*." *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/10/constructing-the-female-body-in-role-playing-games/>

Trammell, A. 2019. "Analog Games and the Digital Economy." *Analog Game Studies* 6. <https://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy/>

Yucel, I. 2014. "Rules For Writing Rules: How Instructional Design Impacts Good Game Design." *Analog Game Studies* 1. <https://analoggamestudies.org/2014/10/the-rules-for-writing-rules-how-instructional-design-impacts-good-game-design/>

*Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*. 1999. Konami.

Zagal, J.P. and Deterding, S. 2018. *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Foundation*. New York:Routledge.



## **Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen und zur Materialität des Spielens**

*Steffen Bogen*

### **Einleitung**

Das Forschungsprojekt untersucht das Entwickeln von Brettspielen mit Fokus auf der mathematischen Dimensionierung von Materialien und Aktionsmöglichkeiten und den damit verbundenen Wahrscheinlichkeiten und Schwankungsbreiten von Spielverläufen. Der Begriff Dimensionierung bezieht sich auf alles, was im Spiel als Wert unterschieden, gezählt und mit einer bestimmten Häufigkeit zur Verfügung gestellt oder hervorgebracht wird, etwa durch die Beschriftung von Würfeln, durch den Aufbau von Kartensätzen, die Länge einer Laufstrecke oder die (variable) Anordnung von Feldern eines Spielplans. Wie können auf dieser Ebene des Spielsystems (*game*) Wiederholungen angelegt werden, die als Partie (*play*) lange variabel und spannend bleiben?<sup>1</sup> Das Projekt geht nicht davon aus, dass ‚gute Spiele‘ einfach berechnet werden können, ist jedoch der Überzeugung, dass die Frage, wie Wiederholreiz erzeugt wird, auch mathematisch gestellt werden kann. Untersuchungsgegenstand und Fragestellung werden in einem ersten Schritt wie folgt eingegrenzt:

1. Das Projekt konzentriert sich auf Tisch-, Karten- und Brettspiele. Wie werden Materialien dimensioniert und Aktionen reguliert, sodass eine in der Gruppe gewünschte Variabilität des *play* entsteht?
2. Wie kann sich die Normierung von Materialien an vorgegebene Eigenschaften und Interessen von Teilnehmer:innen anpassen, aber auch umgekehrt zu einer überraschenden Entwicklung der Gruppe und Diversifizierung von Spielweisen führen?
3. Wie lassen sich Entwicklungsprozesse modellieren und in dieser Hinsicht ‚gute Spiele‘ definieren, die sich trotz oder gerade wegen gut normierter Materialien an vielfältige Spielgruppen anpassen, nicht langweilig werden und einen mehr oder weniger langen *test of time* bestehen können?

---

<sup>1</sup> *Game* und *play* in Anlehnung an Mead, vgl. Mead 1934.

## Was ist Aleatorik?

Der Begriff ‚Aleatorik‘ wurde mit Bezug auf musikalische Kompositionsverfahren geprägt, die auf dem Prinzip der zufälligen Ziehung beruhen.<sup>2</sup> Die Übertragung auf die Entwicklung von Brettspielen versteht sich als Neuprägung und Chance, das Konzept auszubauen und für allgemeinere Überlegungen des Gamedesigns zu öffnen.<sup>3</sup> Die Forschungsfrage entwickelt sich aus der eigenen Expertise als Designer von Brettspielen.<sup>4</sup> Die Vision besteht darin, das in der Entwicklung moderner Brettspiele gebundene Know-how zu bergen, methodisch zu befragen und an andere Themen anschlussfähig zu machen. Erste Arbeiten hierzu sind publiziert<sup>5</sup> und in forschungsorientierten Lehrprojekten erprobt. Gleichwohl wird das Projekt methodisches Neuland erschließen und sich auf interdisziplinäre Zusammenarbeit stützen. Die Methode greift auf grundlegende, stochastische Modelle und Simulationsmethoden zurück, verschiebt den Fokus der Frage jedoch weg vom Problem, wie innerhalb vorgegebener Regeln, einzelne Parameter maximiert und Spiele gewonnen werden können, hin zur Aufgabe, offene Regeln und Materialien so aufeinander abzustimmen, dass sie für eine variable, differenzierte Chancengleichheit sorgen, sodass Prozesse lange offen und unentschieden bleiben.

Das Material und die Regeln von Brettspielen in Bezug auf deren Design wurde bis dato vor allem archäologisch und historisch untersucht.<sup>6</sup> Es hat sich in den letzten fünfzig Jahren jedoch parallel zu den Computerspielen dramatisch weiterentwickelt und modernisiert. Das Spieldesign der ‚Eurogames‘ entwirft mit der variablen Auslage von Spielplänen und Zuteilung von Spielmaterialien Regelsysteme, die mit unterschiedlichen Strategien erkundet werden können.<sup>7</sup> Mit den Materialien werden Schwankungsbreiten des Spielens dimensioniert, in denen der Zufall nicht allein den/die glückliche:n Gewinner:in von dem/der unglücklichen Verlierer:in unterscheidet<sup>8</sup>, sondern die Teilnehmer:innen untereinander verschränkt und vor geteilte und zufällig gestaltete Herausforderung und Aufgaben stellt. ‚Zufälle‘ und unabhängige Festlegungen können also nicht nur als *kontingent* zugeteilte Ergebnisse für ‚Glück‘ und ‚Pech‘ bzw. Sieg und Niederlage sorgen, sondern über die *arbiträre* Einschränkung von

<sup>2</sup> Vgl. Frobenius 1976 mit Verweis auf Cage / Boulez / Stockhausen.

<sup>3</sup> Vgl. Despain 2013; Garfield 2013; Johnson 2018.

<sup>4</sup> U. a. *Schnappt Hubi!* Kinderspiel des Jahres 2012, *Camel Up* Spiel des Jahres 2014.

<sup>5</sup> Vgl. Bogen 2013; ebd. 2016; ebd. 2018.

<sup>6</sup> Vgl. Pusch 1979; Holländer / Zangs 1994; Fittá 1998; Glonegger 1999; Hellman 1999; Parlett 1999; Bierende 2002; Cazaux 2003; Schädler 2007; Finkel 2008; Mehl 2010; Kobbert 2010.

<sup>7</sup> Vgl. Thole 1992; Buland 1992; Randolph 1999; Woods 2012; Bogen 2018; Teuber 2020.

<sup>8</sup> Vgl. Buland 2005.

Schwankungsbreiten im Spielsystem Aufgaben der Teilnehmer:innen variieren und für Wiederspielreiz sorgen.

### **Das Know-How moderner Brettspiele systematisieren**

Das Projekt versucht, das Know-how, das mit der Entwicklung moderner Brettspiele bereitgestellt wird, systematisch zu analysieren. Es fragt, wie die Einführung von Regeln, die Dimensionierung von Zufällen und die damit verbundene kollektive Einschränkung willkürlicher Festlegungen auf einer materiellen Ebene ansetzt, d. h. mit konstant reproduzierten Spielmaterialien, z. B. passend formatierten Würfeln, Kartensätzen oder variablen Elementen des Spielplans, beginnt. An konkreten Beispielen soll analysiert werden, welche Formen der Hervorbringung und Feststellung eines Spielstands dabei zum Einsatz kommen, wie Werte und Optionen zufällig, unabhängig vom bisherigen Spielstand zugeteilt werden und wie sie passend zur eigenen Stellung und zum Spielziel gewählt werden können. Mit diesen Fragen soll ein Basisvokabular erarbeitet werden, mit dem sich das Verhältnis von *game* und *play* systematisch an konkreten Beispielen beschreiben und analysieren lässt. Sowohl in *Monopoly* als auch in *Catan* beginnt ein Zug z. B. mit dem Wurf von zwei sechseckigen Würfeln, deren Summe bestimmt wird. In beiden Spielen werden Bauplätze bebaut. Damit hören die Gemeinsamkeiten der Spielsysteme aber auch schon auf. Um solche Unterschiede genauer fassen zu können, sollen Grundbegriffe definiert und in der Anwendung geschärft werden. Dazu gehört die Unterscheidung von ‚Dimensionen‘ (wie z. B. ‚Monopolygeld‘ oder ‚Rohstoffressourcen‘), ‚Werten‘, die sie annehmen können, und ‚Wahrscheinlichkeiten‘, mit denen sie im Spiel zirkulieren, die Unterscheidung zwischen kontingenten Spielständen (z. B. dem Besetzen von Bauplätzen) und arbiträr festgelegten Parametern des Spielsystems (etwa der Staffelung von Bau- und Mietkosten in *Monopoly* oder der regulierten Auslage von Zahlenplättchen in *Catan*), und mithin die Unterscheidung und das Zusammenspiel zwischen *bottom up* zugeteilten Optionen, die ohne Rücksicht auf bereits erworbene Eigenschaften von Teilnehmer:innen erfolgt, und der Wahl von Werten, die passend zu den eigenen Spielzielen *top down* vorgenommen wird.

Die Frage nach formatierter Materialität, die ein Kollektiv mit willkürlich eingeschränkten Materialien verbindet, öffnet eine grundsätzliche, noch wenig beachtete Dimension der *game studies*. Viele Aspekte des Modells lassen sich auch auf ‚digitale Spiele‘ übertragen, die die arbiträre Festlegung von Parametern im Programmcode ‚verstecken‘ und die im *play* zirkulierenden Werte elektronisch transformieren. Auch hier ist zu beachten, wie

der Informationsfluss des Spielens von Servern, Datennetzen, Endgeräten, Bildschirmen und Controllern abhängig bleibt.

Die Frage nach dem intrinsischen Feintuning von Dimensionen, die das Spiel robust gegenüber unterschiedlichen Spielweisen machen und zu einer offenen Diversifizierung der Gruppe einladen, macht deutlich, dass gute Normierung der Materialien gerade nicht zur Normierung, sondern zur Ausdifferenzierung eines Kollektivs führen kann. Mit einer neuen Genauigkeit der Beschreibung soll die zentrale Hypothese erhärtet werden, dass sich mit den modernen Eurogames ein Spieldesign durchsetzt, das mit den Regeln nicht die Gewinnstrategie selbst reguliert, sondern dazu auffordert, vorgegebene Ziele auf flexiblen Wegen, mitbestimmt durch die unvorhersehbare Spielweise der Mitspieler:innen und die kontingente Zuteilung von Materialien zu erreichen.<sup>9</sup> Die neue Qualität soll auch im Vergleich mit traditionellen Brett- und Kartenspielen aufgezeigt und analysiert werden.

### **Ausblick**

Wir leben in einer Zeit, in der die Frage, wie mit begrenzten Ressourcen eine Balance zwischen verschiedenen Existenzweisen hergestellt werden kann, zu einer Überlebensfrage wird.<sup>10</sup> Wenn sich die alte Gattung der Brettspiele mit den Zählsteinen und Rechenbrettern der Hochkulturen im Moment des Sesshaft-Werdens entwickelt hat<sup>11</sup>, können wir an der modernen Entwicklung der Brettspiele vielleicht immer noch etwas über diesen offenen und riskanten Prozess lernen: Wie kann eine gute Verschränkung zwischen formatierten und begrenzt zur Verfügung stehenden Materialien und frei agierenden Teilnehmer:innen funktionieren? Hier kann die Entwicklung der alten Gattung der Brettspiele gerade heute zu neuen Fragen und Antworten führen. Bruno Latour fragt am Ende seiner Untersuchung zur ‚Anthropologie der Modernen‘ nach einer neuen Wertschätzung der Buchhaltung und einem neuen Verständnis von Ökonomie, die untersucht, was in einem Prozess mit endlichen Ressourcen für verschiedene Parteien unterschiedlich zählt, und wie die Kontrolle und Steuerung von Parametern nicht in die Hand einer einzigen Partei gelegt oder an einen konkurrenzlosen Algorithmus delegiert, sondern in einer Gruppe verteilt werden kann.<sup>12</sup> Eine Forschung zur

---

<sup>9</sup> Vgl. paradigmatisch Teuber 2020.

<sup>10</sup> Vgl. Haraway 2016.

<sup>11</sup> Vgl. Deleuze 1980; Bogen 2018.

<sup>12</sup> Vgl. Latour 2014, S. 597–637.

Steffen Bogen

Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen

Qualität und Entwicklung von Spielfeldern und Spielmaterialien scheint genau hierfür wichtige Impulse und Inputs liefern zu können.

### Literatur- und Medienverzeichnis

Aydin / Ghosh-Schellhorn / Schlange-Schöningen (2018): Karen Aydin / Martina Ghosh-Schellhorn / Heinrich Schlange-Schöningen (Hrsg.), *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten*, Berlin 2018 (= Transcultural Anglophone Studies 5).

Bierende 2002: Edgar Bierende, *Das höfische Glücksspiel im Spannungsfeld zwischen »arma« und »litterae« – Beobachtungen zu den Prunkspieltischen in der Münchener Residenz*, in: *Pracht und Zeremoniell. Ausstellungskatalog*, München 2002, S. 106–118.

Bogen 2013: Steffen Bogen, *Vom Spiel zum Buch und über das Diagramm mit Zeitachse wieder zurück*, in: Steffen Bogen / Jörg Dünne / Kirsten Kramer unter dem Pseudonym "Passepartout" (Hrsg.), *Weltnetzwerke - Weltspiele*, Konstanz 2013, S. 23–30.

Bogen 2016: Steffen Bogen, *The Diagram as Board Game. Semiotic Discoveries in Alfonso the Wise's Book of Games (1283 CE)*, in: Sybille Krämer / Christina Ljungberg (Hrsg.), *Thinking with Diagrams. The Semiotic Basis of Human Cognition*, Boston / Berlin 2016, S. 179–208.

Bogen 2018: Steffen Bogen, *Mit Regeln spielen. Bericht aus einer Spielewerkstatt*, in: Karen Aydin [u. a.] (Hrsg.), *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und Imperialen Kontexten*, Berlin 2018 (= Transcultural Anglophone Studies 5), S. 349–388.

Buland 1992: Rainer Buland, *Zur Grundlegung einer Spielforschung*, in: Günther Bauer (Hrsg.), *HOMO LUDENS. Der spielende Mensch II*, München / Salzburg 1992, S. 45–65.

Buland 2005: Rainer Buland, *Wenn der Mensch nach dem Glück greift. Über Gewinner und Verlierer*, in: Helga Raulff (Hrsg.), *Spielen zwischen Rausch und Regel. Begleitbuch zur Ausstellung "Spielen. Die Ausstellung", 22. Januar - 31. Oktober 2005, Ostfildern-Ruit 2005*, S. 126–135.

Cazaux 2003: Jean L. Cazaux, *Du Senet au Backgammon. Les jeux de parcours*, Paris 2003.

Steffen Bogen

Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen

Deleuze/ Guattari 1980: Gilles Deleuze / Félix Guattari, *Traité de Nomadologie. La Machine de Guerre in Capitalisme et Schizophrénie*, in: Gilles Deleuze / Félix Guattari (Hrsg.), *Milles Plateaux*, Paris 1980, S. 426–457.

Despain 2013: Wendy Despain {u.a.] (Hrsg.), *100 Principles of Game design*, Berkeley / Calif 2013.

Finkel 2008: Irvin Finkel (Hrsg.), *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, London 2008.

Fittà 1998: Marco Fittà, *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart 1998.

Frobenius 1976: Wolf Frobenius, *Aleatorisch / Aleatorik*, in: Hans H. Eggebrecht (Hrsg.), *Handwörterbuch der musikalischen Terminologie*, Stuttgart [u. a.] 1976, S. 3.

Garfield 2013: Richard Garfield, *Luck in Games*, in: Talk at ITU Copenhagen, 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=av5Hf7uOu-o> [Zugriff am 14.7.2020].

Glonegger 1999: Erwin Glonegger, *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte*, Uehlfeld 1999.

Haraway 2016: Donna J. Haraway, *Staying with the trouble. Making kin in the Chthulucene*, London 2016.

Hellman 1999: Mimi Hellman, *Furniture, Sociability, and the Work of Leisure in Eighteenth-Century France*, in: *Eighteenth-Century Studies* 32 (1999), S. 415–445.

Henning / Mitscherlich-Schönherr / Thomä 2011: Christoph Henning / Olivia Mitscherlich-Schönherr / Dieter Thomä (Hrsg.), *Glück. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart / Weimar 2011.

Holländer / Zangs 1994: Hans Holländer / Christiane Zangs (Hrsg.), *„Mit Glück und Verstand“. Zur Kunst und Kulturgeschichte der Brett- und Kartenspiele, 15. – 17. Jahrhundert. Katalogbuch zur Ausstellung im Museum Schloß Rheydt vom 29. Juli bis 25. September 1994*, Aachen 1994.

Steffen Bogen

Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen

Johnson 2018: Mark R. Johnson, *The Unpredictability of Gameplay*, Bloomsbury, New York 2018.

Kobbert 2010: Max Kobbert, *Kulturgut Spiel*, Münster 2010.

Krämer 2005: Sybille Krämer, *Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit*, in: Rolf Niehoff / Rainer Wenrich (Hrsg.), *Denken und Lernen mit Bildern. Interdisziplinäre Zugänge zu Ästhetischer Bildung*, München 2007 (= Kontext Kunstpädagogik 12), S. 238–254.

Latour 2014: Bruno Latour, *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*, Berlin 2014.

Mahler 2013: Andreas Mahler, *Welt als Spiel. Syntaktik – Pragmatik – Semantik*, in: Passetout (Hrsg.), *Weltnetzwerke – Weltspiele. Jules Verne In 80 Tagen um die Welt*, Konstanz 2013, S. 285–293.

Mead 1934: George H. Mead, *Play, the Game and the Generalized Other. Section 20*, in: Charles W. Morris (Hrsg.), *Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*, Chicago 1934, S. 152–164.

Mehl 2010: Jean Mehl, *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, Paris 2010 (= Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge 97).

Parlett 1999: David Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford 1999.

Pusch 1979: Edgar B. Pusch, *Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten*, München / Berlin, 1979.

Randolph 1999: Alex Randolph, *Homo Ordinator. Opening lecture for the Colloquium on Board Games in Academia, Florenz. Zum 80. Geburtstag des Spieleerfinders*, Uehlfeld 1999, S. 5–37.

Schädler 2007: Ulrich Schädler, *Schicksal – Chance – Glück. Die vielen Seiten des Würfels*, in: Ulrich Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, S. 8–19.

Schlieben 2009: Barbara Schlieben, *Verspielte Macht. Politik und Wissen am Hof Alfons' X. (1252-1284)*, Berlin 2009.

Steffen Bogen

Aleatorik: Zur Dimensionierung von Zufällen

Teuber 2020: Klaus Teuber, *Mein Weg nach Catan*, Stuttgart 2020.

Thole 1992: Bernward Thole, *Umriss einer Spielkritik*, in: Günther Bauer (Hrsg.), *HOMO LUDENS. Der spielende Mensch II*, München / Salzburg 1992, S. 15–42.

Tönnemann 2011: Andreas Tönnemann, *Monopoly. Das Spiel, die Stadt und das Glück*, Berlin 2011.

Woods 2012: Stewart Woods, *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, Jefferson 2012.

Wörner 2009: Ulrike Wörner, *Die Dame im Spiel. Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit*, Regensburg 2009 (= Regensburger Schriften zur Volkskunde / Vergleichenden Kulturwissenschaft 21).

### **Ludografie**

*Camel Up*: Steffen Bogen, *Camel Up* (Eggertspiele / Pegasus 2014).

*Die Siedler von Catan*: Klaus Teuber, *Die Siedler von Catan* (Kosmos 1995).

*Monopoly*: Charles Darrow / Elizabeth Magie, *Monopoly* (Hasbro 2021).

*Schnappt Hubi!*: Steffen Bogen, *Schnappt Hubi!* (Ravensburger 2012).



## „States made war and war made the state“ – *Axis & Allies* und die Kriegslogik Charles Tillys

*Heiko Brendel*

Grundsätzlich haben unsere Bilder von Geschichte viele Voraussetzungen. Erinnerung ist ebenso selektiv wie historische Überlieferung und geschichtswissenschaftliche Publikationen. Die Vergangenheit wird immer vereinfacht und modellhaft abgebildet. Die Frage ist letztlich nur, was auf welche Weise vereinfacht und modelliert wird. Das trifft selbstverständlich auch auf alle Brettspiele zu.

Ein Brettspiel ist eine Welt zum Ausprobieren. Ein Brettspiel mit historischen Inhalten ist Geschichte zum Ausprobieren. Aber wie wird Geschichte in Brettspielen repräsentiert? Welche Geschichtsbilder, welche Geschichtstheorien und Modelle von Geschichte spiegeln sich in Brettspielen implizit wider? In diesem Essay werden die grundlegenden Spielmechaniken des Brettspiels *Axis & Allies* – des wohl bekanntesten strategischen Brettspiels zum Zweiten Weltkrieg – dahingehend betrachtet, inwieweit diese der Kriegslogik des US-amerikanischen Soziologen und Historikers Charles Tilly (1929–2008) entsprechen, die oft zum vielzitierten Diktum „War made the state, and the state made war“<sup>1</sup> verkürzt wird.

### Tillys Theorie

Nach Charles Tilly, einem der bedeutendsten Theoretiker zur europäischen Staatsformierung und zu zwischenstaatlichen Kriegen vom Spätmittelalter bis zur Neuzeit, bestimmen vier zentrale, sich gegenseitig beeinflussende Prozesse das Wesen des modernen Staats:

1. Staaten bauen Verwaltungen zur Kontrolle ihres Territoriums und von dessen Bevölkerung auf.
2. Staaten treiben mit diesen Verwaltungen Steuern innerhalb ihres Territoriums ein.
3. Staaten gewähren der von ihnen besteuerten Bevölkerung Schutz.

---

<sup>1</sup> Tilly 1975.

#### 4. Staaten nutzen ihre Ressourcen, um Krieg gegen andere Staaten zu führen.

Dies führt dazu, dass größere Staaten aufgrund ihres größeren Territoriums in der Lage sind, mehr Ressourcen zu extrahieren, mit denen sie größere Armeen mit größerem Einsatzradius aufstellen können, die wiederum militärische Siege gegen die kleineren Armeen kleinerer Staaten ermöglichen, die anschließend annektiert werden – und damit die größeren Staaten noch größer machen.<sup>2</sup> Dieser Logik folgen implizit auch viele Strategiebrettspiele, die sich mit militärhistorischen Themen beschäftigen.

### **Eine kurze Geschichte der modernen Kriegsspiele**

1954 erschien in den Vereinigten Staaten von Amerika das Brettspiel *Tactics*, der Urahn aller modernen Kriegsspiele. Es entstand eine kleine Fangemeinde und dadurch eine Nachfrage nach dieser Art von Spielen, die vor allem von der US-amerikanischen Firma „Avalon Hill“ befriedigt wurde, deren Markenzeichen schon bald Spielpläne mit Hexfeldern wurden, auf denen Pappcounter platziert wurden. Deutlich ausbalancierter und leichter zugänglich – aber auch viel abstrakter – war das Strategiespiel *Diplomacy* aus dem Jahr 1959, bei dem jedoch nicht die militärische Auseinandersetzung auf dem Spielbrett, sondern die Interaktion zwischen den um den Spieltisch versammelten Spieler:innen im Mittelpunkt stand. Kein Kriegsspiel im engeren Sinne, aber von großer Bedeutung für den Massenmarkt war die schon 1957 in Frankreich entwickelte, sehr glücksabhängige und stark abstrahierte Konfliktsimulation *La Conquête du Monde*, in Deutschland besser bekannt als *Risiko*.

Die Entwicklung der Hexfeld-und-Pappcounter-Spiele erreichte in der ersten Hälfte der 1980er Jahre ihren Höhepunkt. Zu nennen wären beispielsweise Avalon Hills *Hitler's War* aus dem Jahre 1981 und das 1985 veröffentlichte *World in Flames* der Australian Design Group, zu dessen Spielmaterial fünf tischfüllende Karten mit insgesamt etwa 6.000 Hexfeldern gehörten, auf denen mit bis zu 1.400 Pappcountern gespielt wurde. Die Spieldauer wurde vom Hersteller mit „bis zu 100 Stunden“ angegeben – in der Praxis dauerten *World in Flames*-Partien länger. Doch die frühen 1980er Jahre markierten nicht nur den Höhepunkt dieser Spiele, sie führten auch zu einer wichtigen Veränderung auf dem Strategiespielmarkt: Als der große

---

<sup>2</sup> Vgl. Tilly 1990.

US-amerikanische Spieleproduzent Milton Bradley („MB Spiele“) im Jahre 1984 *Axis & Allies* in sein Programm aufnahm, wurde erstmalig ein modernes Kriegsspiel massenmarktauglich.

### Der Erfolg von *Axis & Allies*

Man könnte *Axis & Allies* als einen Hybrid aus dem glücksabhängigen *Risiko* und den oft sehr komplexen Avalon-Hill-Konfliktsimulationen beschreiben. Von letzteren unterschied sich *Axis & Allies* auch durch sein ansprechenderes Design deutlich: Anstelle von Pappcountern war es mit etwa 300 Plastiksoldaten, -schiffen und -flugzeugen ausgestattet. Auch Hexfelder gab es keine, stattdessen zeigte der Spielplan Umrissse von Territorien, deren Grenzverläufe teilweise historisch-geografisch, primär aber spielmechanisch begründet waren.



Abbildung 1: Das Spiel *Axis & Allies*, Ausgabe von 1987 (H. Brendel).

Vor allem aber war *Axis & Allies* mit einem – für eine Konfliktsimulation – schlanken Regelwerk ausgestattet. Zwei bis fünf Spieler:innen konnten den Zweiten Weltkrieg nun im Laufe eines langen Nachmittags nachspielen – und mussten keine zwei Wochen Urlaub mehr nehmen, wie etwa bei *World in Flames*. Zudem spielten Würfelwürfe bei *Axis & Allies* eine große Rolle, was es auch weniger erfahrenen Spieler:innen ermöglichte, mit Glück zu gewinnen – ohne jedoch so beliebig wie *Risiko* zu werden. Auch waren die beiden Fraktionen – Achsenmächte und Alliierte – recht gut ausbalanciert, sodass beide Seiten Gewinnchancen

hatten. In späteren Ausgaben des Spiels – *Axis & Allies: Revised* im Jahre 2004 und *Axis & Allies: 50<sup>th</sup> Anniversary Edition* im Jahre 2008 – blieb das Spielprinzip unverändert, während der Spielplan größer wurde, die Zahl der Territorien sowie der Plastikspielfiguren zunahm und die Maximalzahl der Spieler:innen auf sechs erhöht wurde.

Die Spielmechanik von *Axis & Allies* ist vergleichsweise einfach: Die von den Spieler:innen kontrollierten Staaten setzen sich aus Territorien zusammen, die Einkommen generieren, das anschließend eingesetzt wird, um Streitkräfte auszubauen oder in militärische Forschung zu investieren. Mit seinen Truppen kämpft man gegen die Truppen der anderen Kriegspartei, wobei Würfelwürfe über Sieg und Niederlage entscheiden und die Einheitenzahl – also die Truppenstärke – linear die Wahrscheinlichkeit erhöht, eine Schlacht für sich zu entscheiden. Insbesondere mit Blick auf die schlichten Einkommens- und Gefechtsmechanismen hat *Axis & Allies* mehr mit *Risiko* als mit den Hexfeld-und-Pappcounter-Spielen gemeinsam, bei denen die Spieler:innen dazu nicht selten komplizierte Tabellenwerke konsultieren mussten.

### **Die Kriegslogik in *Axis & Allies***

Diese einfachen Spielmechaniken von *Axis & Allies* entsprechen der von Charles Tilly formulierten Kriegslogik: Je größer ein Staat wird, über desto mehr Ressourcen verfügt er. Diese Ressourcen können zum Aufbau militärischer Schlagkraft verwendet werden, was wiederum die gewaltsame Expansion auf Kosten anderer Staaten ermöglicht. Dadurch kann ein sich selbst verstärkender Prozess eintreten. In *Axis & Allies* wird der Zweite Weltkrieg – unter Ausblendung aller politischen und ökonomischen Differenzierungen und der während des Krieges verübten Verbrechen, insbesondere des Holocaust – auf ein solches unterkomplexes strategisches Nullsummenspiel zwischen den Achsenmächten und den Alliierten reduziert: Auf die Eroberung von Territorien, um die Eroberung weiterer Territorien zu ermöglichen.

Dadurch blendet das Spiel zugleich die drei anderen Prozesse aus, die in Charles Tillys Theorie der Staatsformierung neben der Kriegsführung so zentral sind: Den Aufbau von Verwaltungsstrukturen zur Kontrolle des Staatsgebiets, die Besteuerung der Bevölkerung und den Schutz derselben. Der Spielmechanismus, dass die Ressourcen eroberter Territorien faktisch sofort für die eigene Kriegsmaschinerie genutzt werden können, impliziert zwar die Existenz von funktionierenden Verwaltungen in diesen Territorien und der Möglichkeit der

Besteuerung der Bevölkerung ebendort, aber der Abstraktionsgrad ist sehr hoch. Beispielsweise sind den Territorien einfache Zahlenwerte als „Wirtschaftskraft“ zugeordnet, die im Laufe des Spielverlaufs konstant bleiben. Und es gibt auch keinen Widerstand gegen Besatzungstruppen oder Probleme mit Kriegsmüdigkeit. Insgesamt werden Verwaltungsstrukturen sowie der Schutz und die Kontrolle der Bevölkerung der beherrschten Territorien nicht thematisiert. Und schon gar nicht bildet das Spiel die bei Tilly so wichtigen Wechselwirkungen zwischen den genannten Prozessen ab.

Als Fazit kann damit die grundlegende Spielmechanik von *Axis & Allies* durchaus als implizites Modell der Kriegslogik Charles Tillys betrachtet werden. Aber eben nur dieser, und nicht der anderen Aspekte, die bei Tilly eine so große Rolle spielen – und die die bis heute große fächerübergreifende Relevanz seiner Staatsformierungstheorie erst erklären: Den komplexen Prozess der Machtkonzentration durch den modernen Staat, in dem die Kriegführung nur eine – wenn auch wichtige – Variable ist.



Abbildung 2: Das Spiel Europa Universalis (H. Brendel).

Dass komplexere Regeln dieses Problem nicht notwendigerweise lösen können, zeigt idealtypisch das 1993 von Philippe Thibaut entwickelte und von Azure Wish Edition in Frankreich publizierte Globalstrategiespiel *Europa Universalis*, das zusammen mit seiner drei Jahre später erschienenen Erweiterung vermutlich das komplexeste – und eines der am schlechtesten ausbalancierten – Brettspiele aller Zeiten war und bis heute ist. Schon das Spielmaterial wirkte einschüchternd: Zwei farbige Spielpläne mit jeweils tischfüllenden 80 mal

60 Zentimetern, auf denen hunderte „Provinzen“ abgebildet waren. Dazu 1.685 Pappcounter, die Armeen, Flotten, Anführer, Kolonien, Handelsposten und so weiter darstellten. Die Spielregeln umfassten 72 eng bedruckte DIN-A4-Seiten, dazu kommen ein Anhang mit weiteren 48 Seiten sowie 52 Seiten Spielszenarios. Das Spiel bildete die Weltgeschichte von 1492 bis 1792 aus einer sehr eurozentrischen Perspektive ab, jede:r der bis zu sechs Spieler:innen spielte eine der Großmächte der europäischen Frühen Neuzeit. Doch trotz der an Unspielbarkeit grenzenden Komplexität – allein für den Aufbau des „Grand-Campaign“-Szenarios wurde ein halber Tag benötigt – bleibt auch das beeindruckende *Europa Universalis* ein Brettspiel, das trotz aller zusätzlichen Elemente in erster Linie Charles Tillys Kriegslogik abbildet und die anderen von Tilly beschriebenen Prozesse weitgehend außer Acht lässt.

### Literaturverzeichnis

Tilly 1975: Charles Tilly, *Reflections on the history of European state-making*, in Charles Tilly (Hrsg.), *The formation of national states in Western Europe*, Princeton (New Jersey) 1975 (= Studies in political development 8), S. 3–83.

Tilly 1990: Charles Tilly, *Coercion, capital, and European states. AD 990–1990*, Cambridge (Massachusetts) 1990 (= Studies in social discontinuity).

### Ludografie

*Axis & Allies*: Larry Harris Jr., *Axis & Allies* (Milton Bradley 1984; Nova Game Designs 1981).

*Axis & Allies: Revised*: Larry Harris Jr. / Mike Selinker, *Axis & Allies: Revised* (Avalon Hill Game Company 2004).

*Axis & Allies: 50<sup>th</sup> Anniversary Edition*: Larry Harris Jr., *Axis & Allies: 50<sup>th</sup> Anniversary Edition* (Avalon Hill Game Company 2008).

*Diplomacy*: Allan B. Calhamer, *Diplomacy* (Avalon Hill Game Company 1959).

*Europa Universalis*: Philippe Thibaut, *Europa Universalis* (Azure Wish Edition 1993).

*Hitler's War*: Keith Gross, *Hitler's War* (Avalon Hill Game Company 1981).

*La Conquête du Monde [Risiko]*: Albert Lamorisse, *La Conquête du Monde* (Miro Company 1957).

*Tactics*: Charles S. Roberts, *Tactics* (Avalon Hill Game Company 1954).

Heiko Brendel

*Axis & Allies*  
und die Kriegslogik Charles Tillys

*World in Flames*: Greg Pinder / Harry Rowland, *World in Flames* (Australian Design Group 1985).

## Mehr als nur Spielsteine – Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Spielfiguren

*Peter Podrez*

### Von einer spielenden Medienwissenschaft?

Die klassischen Gegenstände der Medienwissenschaft sind Fotografie, Film oder Fernsehen, seit der Jahrtausendwende auch digitale Medien wie das Internet oder das Computerspiel.<sup>1</sup> Das analoge Spiel hat auf dem medienwissenschaftlichen Feld dagegen kaum einen Platz. Warum eigentlich? Schließlich lässt sich nicht nur das Spiel gut mit dem Medienbegriff zusammendenken, auch einzelne Elemente von Spielen sind anschlussfähig für medienwissenschaftliche Ansätze. Ein solches Element ist die Spielfigur. Auch hier lohnt sich wieder ein Blick in das medienwissenschaftliche Umfeld: So gibt es zwar theoretische und analytische Perspektivierungen von Filmfiguren<sup>2</sup> oder von Figuren in Computerspielen<sup>3</sup>, doch kaum Ansätze, sobald analoge Figuren ins Spiel kommen.

Dabei wäre ohne Figuren das Spielen oft nicht möglich, denn sie sind konstitutive Elemente von Gesellschafts- und Brettspielen und erfüllen darin wesentliche mediale und aktorielle Funktionen. Denn sie sind mehr als nur Spielsteine, sie lassen sich in Anlehnung an Akteur-Netzwerk-Theorien<sup>4</sup> als Akteure bezeichnen. Spielende können in (figurenbasierten) Spielen nur durch und mit Figuren handeln und gleichzeitig besitzen die Figuren eigene Formen von *agency*, also Handlungsmacht, die Spielende dazu auffordern, mit ihnen zu interagieren: Die Farbe einer Figur kann Spielende dazu bringen, sie für ein Spiel auszuwählen (,Weiß beginnt!'); eine in den Regeln verankerte Figurenfähigkeit kann Spielende dazu bewegen, ihre Spielstrategie darauf aufzubauen; usw. Nicht nur Spielende tun etwas mit den Figuren, sondern sie tun auch etwas mit den Spielenden. Und erst in gemeinsamen Handlungsvollzügen, an denen Spielende und Figuren beteiligt sind, bei denen sie temporäre und sich stets neu aktualisierende Verbindungen eingehen, mithin zu hybriden ludischen Akteuren werden, entsteht das, was wir Spielen nennen. Grund genug also, um Spielfiguren ernst zu nehmen und einen Blick auf einige ihrer zentralen Aspekte zu werfen.

---

<sup>1</sup> Für Einführungen in die Medienwissenschaft vgl. Grampp 2016; ebd. 2021.

<sup>2</sup> Vgl. Eder 2014.

<sup>3</sup> Vgl. Beil 2012; Schröter 2021.

<sup>4</sup> Vgl. überblicksartig Belliger / Krieger 2006.



### Medientheoretisches: Formen und Funktionen von Spielfiguren

Figuren übernehmen verschiedene Funktionen im Spiel. Aus einer narratologischen Perspektive, die sich für das Spiel als erzählendes Medium interessiert, fungieren Spielfiguren als handlungstragende Instanzen, durch die sich eine Geschichte entwickelt. In diesem Zusammenhang können sie, in Rekurs auf theoretische Ansätze zu Computerspiel-Avataren,<sup>5</sup> *fiktionale agency* erlangen, also Handlungsmacht, die auf der Ebene der diegetischen Welt – wenn eine solche existiert – verortet ist. Hier können Spielfiguren als fiktionale Charaktere mit Elementen der erzählten Welt interagieren, z.B. Beziehungen zu anderen Charakteren aufbauen, Ereignisse in der Narration auslösen usw.

Aus einem ludologischen Blickwinkel, der sich mit spielerischen Facetten auseinandersetzt, erscheinen Figuren als Manifestationen von Regelsätzen, als Werkzeuge, mit denen Spielende im Spiel bestimmte sinnhafte Handlungen ausführen können. In diesem Zusammenhang kann Spielfiguren *instrumentelle agency* zugeschrieben werden,<sup>6</sup> d.h. Handlungsmacht, die auf der Ebene der Spielmechanik lokalisiert ist. Spielfiguren agieren demnach als Kristallisationspunkte spielmechanischer Handlungszusammenhänge, indem sie etwa Bewegungen auf einem Spielbrett vollführen, andere Figuren schlagen o.Ä.

Ästhetisch gesehen, rücken die konkreten Formen von Spielfiguren in den Blick. Diese übernehmen einerseits repräsentative Funktionen – dazu später mehr. Andererseits sprechen sie Spielende auch sinnlich an, z. B. durch ihre Gestalt, Farbe und ihr Material. Die Materialität von Spielfiguren<sup>7</sup> erschöpft sich indes nicht im Sinnlichen, sondern kann auch die Lebensdauer von Figuren bedingen: Man denke etwa an ein Schachspiel mit Eisen- und eines mit Pappfiguren. Und sie kann eine ludische Voraussetzung sein, etwa bei magnetischen Spielen, die mit Holz- oder Plastikfiguren nicht realisierbar wären. Das Material kann also

---

<sup>5</sup> Vgl. Beil / Rauscher 2018, S. 207f.

<sup>6</sup> Vgl. ebd.

<sup>7</sup> Vgl. dazu ausführlicher Podrez [im Erscheinen].

spielbedingend sein;<sup>8</sup> in diesem Fall lässt sich von einer ludo-materiellen *agency* von Spielfiguren sprechen, die dafür sorgt, dass das Spiel überhaupt zustande kommt.

Zudem sind aus einer kulturellen Perspektive Materialien nicht neutral, sondern mit (historisch wandelbaren) gesellschaftlichen Diskursen aufgeladen – so galten Spielfiguren aus Elfenbein im westlichen Kulturkreis lange als hochwertig und fungierten als Ausweis von hohem sozialem Status, wohingegen sie heute tierschutzbedingt in der Regel geächtet sind; Spielfiguren aus Plastik wurden bei ihrem Aufkommen aufgrund ihrer Vielfalt und Ästhetik gefeiert, während der ökologische Fußabdruck von Kunststoff heutzutage bei vielen für Ambivalenzen sorgt und Holz – trotz möglicherweise problematischer Produktionsbedingungen – als ‚natürlicher‘ und nachhaltiger angesehen wird; usw.

Bei alledem ist zu betonen, dass Spielfiguren keine statischen Objekte sind, sondern dynamische Entitäten: Innerhalb von Erzählungen können sie ihren Status als Protagonist:innen oder Antagonist:innen ändern; im Spielverlauf können sie neue ludische Fähigkeiten erlangen, die ihnen andere Aktionsformen erlauben; ästhetisch können sie verschiedene Gestalten annehmen, indem sie umgebaut oder verformt werden; und auf der materiellen Ebene unterliegen sie Änderungen durch Verwendung und Verschleiß bis hin zur Unkenntlichkeit, wie ein Beispiel von *Tipp-Kick*-Figuren zeigt, bei denen der Farblack mit Dauer der Nutzung zunehmend abblättert (vgl. Abb. 1), oder gar bis hin zur Unspielbarkeit, etwa wenn Teile abbrechen. Spielfiguren sind also nie gleich, sondern verwandeln sich durch das Spielen – und durch gezielte Eingriffe von Spielenden.

---

<sup>8</sup> Zu Theorien des Materials vgl. Ingold 2007.



Abb. 1: Verschleiß bei Tipp-Kick-Figuren (P. Podrez, Unterstützung vom Deutschen Spielearchiv Nürnberg).

### Medienpraxeologisches: (Inter-)Aktionen mit Spielfiguren

An diesem Punkt setzt eine medienpraxeologische Perspektive ein. Darin rücken die konkreten Handlungsvollzüge an und mit Spielfiguren in den Mittelpunkt.

Als theoretische Grundlage können dabei die erwähnten *Akteur-Netzwerk-Theorien* (ANT), etwa im Gefolge von Bruno Latour,<sup>9</sup> dienen. Seit Johan Huizinga ist die Metapher des Spiels als magischer Kreis<sup>10</sup> trotz aller Kritik daran gängig. Aber anstatt eines Kreises lässt sich das Spiel auch als ein *ludisches Netzwerk* verstehen. Dieser Perspektivwechsel konstituiert eine neue Topologie des Spielens, macht er doch deutlich, dass im Spiel humane (spielende Personen) und materielle wie immaterielle nonhumane Akteure (Bälle, Karten, Regelwerke, Tische, Spielfelder, aber eben auch Spielfiguren usw.) miteinander interagieren. Allen

<sup>9</sup> Vgl. Latour 2007.

<sup>10</sup> Vgl. Huizinga 1940.

Akteuren kommt dabei ein bestimmtes Ausmaß an Handlungsmacht zu, die Voraussetzung dafür ist allerdings eine Verbindung mit den jeweils anderen Akteuren. Auf welchen Grundlagen solche Verbindungen im Fall von Spielfiguren zustande kommen, können etwa *Affordanztheorien*<sup>11</sup> erklären. Im Kern bezeichnet der Begriff der Affordanz den Angebotscharakter von Objekten in Relation zu (non-)humanen Handelnden. Demnach eröffnen Figuren Spielenden bestimmte Handlungsmöglichkeiten wie eben ‚Spielen‘, das wiederum durch Handlungen wie ‚Greifen‘, ‚Ziehen‘, manchmal ‚Stapeln‘, ‚Ineinanderstecken‘ o.Ä., aktualisiert wird. Spielfiguren wirken also auf Spielende ein, indem sie (Inter-)Aktionen affordieren und Spielende dabei auch geistig (durch das Nachdenken über die nächsten Züge) sowie physisch (durch das Adressieren bestimmter Körperbewegungen) beeinflussen.

Doch im Gegenzug nehmen auch Spielende Einfluss auf die Figuren, auf der basalen Ebene schon dadurch, dass sie diese sorgfältig oder grob behandeln und dadurch für verschiedene Erscheinungsformen von Abnutzung sorgen. Daneben können Spielende Figuren gezielt transformieren. Dies kann in den Regeln festgeschrieben sein, etwa wenn Figuren vor Spielbeginn unterschiedlich zusammengebaut werden können oder wenn das gesamte Spielprinzip darauf beruht, dass Figuren laufend verändert werden. Es kann aber auch in Form eines kreativ-künstlerischen Umgangs mit Spielfiguren erfolgen. Beispielsweise werden in Tabletop-Spielen Figuren oft detailliert bemalt, um ein aufwendiges *world building* zu betreiben. Oder aber ‚Blanko-Figuren‘ können nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden, um den eher abstrakten, *pawn* (im Deutschen Pöppel) genannten Formen, wie sie in *Halma* oder *Mensch ärgere dich nicht* verwendet werden, konkrete Identitäten zu verleihen. Solche Figuren können spielunabhängig käuflich erworben werden, aber auch mit einem Spiel verkoppelt sein, wie etwa bei der 20 Jahre-Jubiläumsedition von *Carcassonne*. Hier können die *meeples* – der menschlichen Gestalt nachempfundene, aber abstrahierte, einfarbige Figuren – mit Stickern versehen werden.<sup>12</sup> Die Palette der Aufkleber reicht von der Königin über den Ritter bis hin zum Piraten, und auch der Klerus ist in einer emanzipierten Lesart in beiden Geschlechtern vertreten, wobei die Äbtissin im Gegensatz zum bekümmert blickenden, weißbärtigen Geistlichen mit freundlicher Mimik und zugewandter Haltung dargestellt wird (vgl. Abb. 2). Werden hier noch vorgefertigte Vorlagen verwendet, kann das kreative Gestalten im Extremfall gänzlich neue Figurenentwürfe hervorbringen, die sowohl analog-manuell durch das

<sup>11</sup> Vgl. etwa Gibson 1982; Norman 2013.

<sup>12</sup> Vgl. dazu Boch 2021.

handwerkliche Arbeiten mit Materialien wie Holz, Modelliermasse o.Ä., als auch mit digitalen Mitteln wie 3D-Druck-Technologien entstehen können.



Abb. 2: Als Äbtissin und Geistlicher gestaltete meeples in der 20 Jahre-Jubiläumsedition von Carcassonne (L. Boch).

### Medienkritisches: Repräsentationsstrategien von Spielfiguren

All diese Gestaltungspraktiken verweisen darauf, dass Spielfiguren nicht in funktionalen Spielzusammenhängen aufgehen, sondern einen Überschuss an (politischen) Bedeutungen aufweisen. Sie medialisieren Identitätsbilder und positionieren sich damit zu gesellschaftlichen Kontexten. Ihre Repräsentationsstrategien gilt es kritisch zu analysieren.

Bereits scheinbar abstrakte Formen kommunizieren klare Botschaften. Der ‚Kegel‘ der *pawns* demonstriert die grundlegende Tendenz, Spielfiguren zu anthropomorphisieren, ihnen also menschenähnliche Gestalt zu verleihen, hier durch die Stilisierung eines Kopfes auf einem Körper; bei den *meeples* tritt das Phänomen durch ihre Gestaltung mit Gliedmaßen noch deutlicher zutage. Neben diesen abstrakten Formen finden sich in einer unüberschaubaren Anzahl an Spielen konkrete Figuren, in die humane Identitätskategorien eingeschrieben sind. Hier ist eine Analyse der Inszenierungen – oder Abwesenheiten – von *gender*, *race*, *class*, *age* oder *(dis-)ability* lohnenswert. Mittels kultureller Kontextualisierung lässt sich herausarbeiten, ob Figuren gesellschaftliche Stereotype transportieren oder sogar sexistische, rassistische usw. Tendenzen aufweisen. Im Gegenzug können Figuren aber auch einen alternativen Umgang mit Identitätskategorien anbieten und Diversität spielbar machen.

Ein Blick auf die Geschlechterthematik soll dies veranschaulichen: So weist ein Spiel wie *HeroQuest (Master Edition)* ein stereotypes Bild von Männlichkeit auf, das sich in der Figur des Barbaren kondensiert: Grimmig dreinschauend, muskelbepackt und in kampfbereiter Pose erscheint er als „[d]er größte aller Krieger“, wie der Charakterbogen klarmacht (vgl. Abb. 3). Solche stereotypen, auch auf Weiblichkeitsbilder (die hilflose, sexualisierte usw. Frau) bezogenen Geschlechterdarstellungen sind in Spielen dominant. Selten finden sich queere Repräsentationen<sup>13</sup> wie im Fall der Figur Simon Simone in *Gloom*. Bereits ihr Name verweist auf eine nonbinäre Geschlechterzugehörigkeit, hinzu kommen der Hinweis auf ihre Androgynität, eine Abbildung mit Bärtchen und Make-Up und ihr mit einschlägigen Geschlechtertheorien lesbare Motto, *gender* sei nur eine Rolle, werde mithin performiert (vgl. Abb. 4).<sup>14</sup> Während hier Queerness als exotisch markiert wird, ist auch eine Normalisierung denkbar, wie in *Winter der Toten – Die lange Nacht*. Hier wird die Figur Hugo Valentine als transgender ausgewiesen, jedoch nicht explizit oder durch ihr betont unauffälliges Äußeres (Mantel, Brille, Kurzhaarfrisur). Vielmehr deutet nur das Szenario auf einer Spielkarte darauf hin: Darin möchte Valentine mit dem Hormon Testosteron versorgt werden (vgl. Abb. 4).



<sup>13</sup> Vgl. zum Folgenden Krause / Sterzenbach 2021.

<sup>14</sup> Vgl. etwa klassisch Butler 1991.

Abb. 3: Stereotype Männlichkeit in HeroQuest Master Edition (P. Podrez, Unterstützung vom Deutschen Spielearchiv Nürnberg).



Abb. 4 und 5: Exotische Nonbinarität in Gloom und normalisierte Queerness in Winter der Toten – Die lange Nacht (T. Krause / B. Sterzenbach).

Schließlich lassen sich trotz der Tendenz zum Anthropomorphismus bei Spielfiguren auch Konstruktionen nonhumaner Identitäten beobachten. Dies betrifft einerseits die Kategorie realer nonhumaner *species*, nämlich Tiere. Die Gestaltung und spielerische Einbettung von animalischen Spielfiguren lassen dabei Rückschlüsse auf das gesellschaftliche Verständnis von Tier-Mensch-Beziehungen zu. Andererseits treten in einer Vielzahl von (Horror-, Fantasy- oder Science-Fiction-)Spielen fantastische nonhumane *species* auf. In sie sind nicht nur die erwähnten Kategorien von Geschlecht, Ethnie usw. eingeschrieben, sondern sie werfen auch Fragen nach dem Umgang und den Machtverhältnissen von Menschen und Anderen auf.

### Für eine spielende Medienwissenschaft!

Wie bereits diese kurzen Ausführungen klarmachen, sind Spielfiguren für eine kulturwissenschaftlich orientierte Medienwissenschaft in vielerlei Hinsicht ein hochinteressanter Gegenstand. Sie bieten die Gelegenheit, eine Medien- und Handlungstheorie des Spiel(en)s neu zu denken sowie verschiedene figurale Formen und Funktionen medienanalytisch zu beobachten. Dazu gehört neben dem bisher Erwähnten auch, inter- und transmediale Konstellationen zu untersuchen, denn Figuren existieren nicht im Vakuum, sondern zirkulieren durch verschiedene Medien: vom analogen ins digitale Spiel und umgekehrt, aus dem Spiel in den Film, aus dem Comic ins Spiel usw. Historisch perspektiviert

ermöglichen Spielfiguren, ihre Jahrtausende alten, alle Kulturräume umgreifenden Traditions- und Entwicklungslinien zu rekonstruieren, von der Muschel bis zum elektronischen Artefakt. Kulturwissenschaftlich bzw. ideologiekritisch fokussiert eröffnet sich der Zugang, Spielfiguren als Repräsentationsmedien von Identitätsbildern zu begreifen. Diese und viele weitere Perspektiven sind denkbar; und sie alle zeigen, dass Spielfiguren mehr sind als nur Spielsteine: Sie sind theoretisch, historisch, ästhetisch und politisch bedeutsam.



### Literaturverzeichnis

Beil 2012: Benjamin Beil, *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, Bielefeld 2006.

Beil / Rauscher 2018: Benjamin Beil / Andreas Rauscher, *Avatar*, in: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden 2018, S. 201–217.

Belliger / Krieger 2006: Andréa Belliger / David J. Krieger (Hrsg.), *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld 2006.

Boch 2021: Lukas Boch, *20 Jahre Carcassonne. Interview mit Klaus-Jürgen Wrede*, in: Boardgame Historian. Über Geschichte in und von Brettspielen, 31.07.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/758> [Zugriff am 06.10.2021].

Butler 1991: Judith Butler, *Das Unbehagen der Geschlechter*, Frankfurt a.M. 1991.

Eder 2014: Jens Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg 2014.

Gibson 1982: James J. Gibson, *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*, München u.a. 1982.

Grampp 2016: Sven Grampp, *Medienwissenschaft*, Konstanz 2016.

Grampp 2021: Sven Grampp, *Medienanalyse*, München 2021.

Huizinga 1940: Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Amsterdam 1940.

Ingold 2007: Tim Ingold, *Materials Against Materiality*, in: *Archaeological Dialogues* 14 (2007), S. 1–16.

Krause / Sterzenbach 2021: Toni Janosch Krause / Barbara Sterzenbach, *Queere Repräsentationen in Brettspielen – Ein Beitrag anlässlich des Pride Month*, in: Boardgame Historian. Über Geschichte in und von Brettspielen, 27.06.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/839> [Zugriff am 06.10.2021].

Latour 2007: Bruno Latour, *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt a.M. 2007.

Peter Podrez

Mehr als nur Spielsteine

Norman 2013: Don Norman, *The Design of Everyday Things. Psychologie und Design der alltäglichen Dinge*, München 2013.

Podrez [im Erscheinen]: Peter Podrez, *Beyond Pawns and Meeples. Material Meanings of Analog Game Figures*, in: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Hanns Christian Schmidt / Raven Rusch (Hrsg.), *Playful Materialities. The Stuff that Games Are Made Of*, Bielefeld [im Erscheinen].

Schröter 2021: Felix Schröter, *Spiel/Figur. Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur*, Marburg 2021.

### **Ludografie**

*Carcassonne*: Klaus-Jürgen Wrede, *Carcassonne: 20 Jahre Jubiläumsedition* (Hans im Glück 2021).

*Gloom*: Keith Baker, *Gloom* (Atlas Games 2005).

*HeroQuest*: Stephen Baker, *HeroQuest: Master Edition* (Milton Bradley / Games Workshop 1989).

*Winter der Toten*: Jonathan Gilmour / Isaac Vega, *Winter der Toten – Die lange Nacht* (Heidelberger Spieleverlag / Plaid Hat Games 2016).

## **Alltagspraxis Brettspielen – digitale Ausformungen einer analogen Spielepraxis**

*Toni Janosch Krause*

Im kürzlich erschienenen Magazin für analoge Spielkultur *Null Overt* findet sich ein spannender Leitartikel. Darin plädiert die Spieleforscherin Melissa Rogerson dafür, beim Reden und Schreiben über unseren Forschungsgegenstand auf das Begriffsduo *analoges Spiel* zu verzichten. Sie argumentiert, dass wir „[d]urch den Fokus auf analoge Merkmale [...] das Nicht-Digitale zum grundlegenden und definierenden Attribut“<sup>1</sup> machen. Oder anders gesagt: Wir definieren mit der Bezeichnung „analoge Spiele“ Brettspiele und Co. nur defizitär, also über die Abgrenzung hin zum Digitalen, aber eben nicht durch sich selbst. Und ja, das Fassen der vielfältigen „analogen“ Spielformen unter einen einzigen Begriff scheint uns durchaus schwer zu fallen. Aber auch wenn ich Rogersons Argumentation folge, möchte ich an dieser Stelle nicht über Alternativbegriffe schreiben oder für bzw. gegen die Verwendung von „analogem Spiel“ als Begrifflichkeit argumentieren. Vielmehr möchte ich die Debatte um einen weiteren Blickpunkt ergänzen und zeigen, weshalb sich Brettspielen als alltagskulturelle Praxis gar nicht als rein analoges Phänomen verstehen lässt.

Mit dem zunehmenden wirtschaftlichen Erfolg von Brett- und Kartenspielen häuft sich in der medialen Auseinandersetzung auch ein „Digital Detox“-Narrativ. Aussagen wie: „Spiele sind ein gern gesehenes Gegenmittel zur Digitalisierung [...]“<sup>2</sup> oder „[schon] in den vergangenen Jahren konnten Brettspiele ein solides Wachstum verzeichnen, weil viele Haushalte einen ‚digitalen Entzug‘ anstreben und weniger Zeit mit Smartphones und Videospielen zubringen wollen“<sup>3</sup>, zeichnen das Bild einer Gegenbewegung weg vom Digitalen hin zum Analogen. Hinzu kommen Aussagen von wichtigen Institutionen, wie beispielsweise bei der Verleihung des Preises Kinderspiel des Jahres 2018. Die Vorsitzende der Jury, Sabine Koppelberg, betonte zu diesem Anlass: „Digitale Medien, wie Fernseher und Handy sind heute die Zeitfresser Nummer eins und damit auch die größten Feinde unseres echten Miteinanders und damit auch des Gesellschaftsspiels“<sup>4</sup>. Diese und ähnliche Aussagen, die das Digitale als Antagonist des Analogen etablieren, komplettieren die fast schon

---

<sup>1</sup> Rogerson 2021, S. 15.

<sup>2</sup> Spieleverlage e.V. 2019.

<sup>3</sup> Matalucci 2021.

<sup>4</sup> Koppelberg 2018.

mantraartige Abgrenzung hin zum Digitalen innerhalb des Feldes. Brettspielen sei trotz Digitalisierung erfolgreich, so das Credo. Neben der offensichtlichen Aussage, dass das analoge Spiel sich mehr und mehr gesellschaftlicher Beliebtheit erfreut, obwohl wir es mit einer Zunahme an Digitalisierung zu tun haben, klingt in der Verwendung des Wortes „trotz“ noch ein gewisser Widerstand an, also wollen die Adressant:innen doch eigentlich auch aussagen: Das Analoge trotz(t) dem Digitalen. Aber ist das denn wirklich so?

Zuallererst lohnt sich ein Blick auf die Zahlen, die gern als Indikator für den Erfolg herangezogen werden. Im Jahr 2020, durch Corona ein starkes Jahr für die Spielebranche, stieg der Umsatz von Brettspielen in Deutschland um 21 % auf über 700 Millionen Euro.<sup>5</sup> Im gleichen Jahr setzte die digitale Spielebranche 5,2 Milliarden Euro um, was sogar ein Wachstum von 36 % im Vergleich zum Vorjahr ergibt.<sup>6</sup> Dass das analoge Spiel so beliebt ist wie noch nie, bedeutet also offensichtlich nicht, dass das digitale Spiel gleichsam einen Rückgang verzeichnet – ganz im Gegenteil: Die digitale Spielebranche wächst sogar deutlich mehr. Ein Rückzug aus dem Digitalen lässt sich also anhand der Zahlen nicht ablesen. Vielmehr ließe sich daraus schließen, dass Spielen generell an Popularität zunimmt.

Jetzt könnte man natürlich sagen, dass das Brettspielen dem Digitalen dennoch trotzt, geht es doch nicht nur darum, wer die größeren Verkaufszahlen hat, sondern auch darum, dass ein analoges Medium im digitalen Zeitalter überhaupt so gut bestehen kann. Spannend erscheint daher die Frage, woran dies liegen könnte, wenn doch nicht an einem allgemeinen Rückzug aus bzw. einer Gegenbewegung zum Digitalen?

Dazu muss man sich die Alltagspraxis des Brettspielens genauer anschauen, denn diese findet gar nicht so rein analog statt, wie es den Anschein hat. Dabei rede ich nicht von der Umsetzung analoger Spiele in einer digitalen Form, bei denen Rogerson zu Recht fragt, ob wir sie eigentlich „digitale analoge Spiele“ nennen sollen<sup>7</sup>, sondern von den Handlungen und Praktiken, die über das eigentliche Spielen hinausgehen und dennoch zu einer Alltagspraxis des Brettspielens gehören. Brettspielen allein auf die Handlungen des Figurenbewegens und Kartenablegens zu beschränken, wäre zu kurz gedacht, um die komplexe Kulturtechnik des Brettspielens zu fassen. Neben dem eigentlichen Spielen gehören auch das Entwickeln, das Verlegen, das Mit-Spielen-Handeln, das Sich-Informieren, das Kaufen, das Rezensieren, das

---

<sup>5</sup> Vgl. Wenzel 2021.

<sup>6</sup> Vgl. Game 2021.

<sup>7</sup> Rogerson 2021, S. 16.

Sammeln, das Über-Spiele-Reden – kurz gesagt, alles rund um das Spielen, mit zu einer Alltagspraxis des Brettspielens. Vieles davon hat sich zu großen Teilen in den digitalen Bereich verschoben.

Auf Crowdfunding-Plattformen sind Brettspiele eine der erfolgreichsten Kategorien, womit die Digitalisierung quasi eine neue Art des Finanzierungsmodells ermöglicht hat. Dadurch kann das Interesse an einem Produkt im Vorfeld abgeschätzt, das finanzielle Risiko für die Produzent:innen minimiert und verlagsunabhängig publiziert werden. An dieser Stelle ließe sich über die Notwendigkeit oder die Qualität redaktioneller Bearbeitung von Spielen und eben das Fehlen derselben bei einigen Crowd-finanzierten Spielen debattieren – das soll aber nicht Aufgabe dieses Textes sein. Wichtig ist, dass hier digitale Plattformen dazu beitragen, die Vielfalt an Spielen zu erhöhen, und es vereinfachen, Spiele (selbst) herauszubringen. Dadurch können Spiele realisiert werden, die evtl. nur einen kleinen Nutzer:innenkreis ansprechen und von denen sich Verlage keinen wirtschaftlichen Erfolg versprechen. Dass für ein solches Modell Bedarf besteht, zeigt der Erfolg der deutschen Crowdfunding-Plattform Spieleschmiede, die speziell für die Veröffentlichung von Brettspielen geschaffen wurde.

Auch die Vermarktung und der Verkauf von verlagsproduzierten Spielen haben sich zunehmend ins Digitale verlagert. Auch wenn die Zunahme von Onlinekäufen kein alleiniges Phänomen der Brettspielbranche ist, trägt dies doch dazu bei, einfacher und manchmal kostengünstiger an das Medium Brettspiel heranzukommen. Wer ein Spiel kaufen möchte, ist so nicht mehr darauf angewiesen, dass die Spielwarenabteilung im Kaufhaus oder eines der seltenen Fachgeschäfte am anderen Ende der Stadt das gewünschte Spiel gerade auf Lager hat, sondern kann aus einer Vielzahl von Onlinehändlern wählen, die die Spiele direkt nach Hause liefern.

Auch die Werbung zu Brettspielen hat sich verändert, finden wir diese doch kaum mehr im Print- oder TV-Bereich. Der Junge mit dem MB-Gong ist durch Influencer:innen ersetzt worden, die auf ihren Social-Media-Kanälen über Neuigkeiten berichten, Regeln erklären, Spiele rezensieren und diese in Let's-Plays für Interessierte vorspielen. Multiplikatoren, wie Blogger:innen, YouTuber:innen und andere, sind zu zentralen Figuren innerhalb der Brettspielszene geworden, durch die sich das Publikum über Spiele informiert, Neuigkeiten aus der Branche erfährt und auf deren Empfehlungen hin Kaufentscheidungen trifft.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Vgl. Krause 2021.

Gleichzeitig bieten diese sozialen Netzwerke die Möglichkeit, über das Medium und die Praxis des Brettspielens in den direkten Austausch zu treten. Dieser Austausch findet einerseits zwischen den Multiplikator:innen und den Konsument:innen statt, um beispielsweise Themen mitzubestimmen – Partizipation ist ein wichtiges Thema im Feld.<sup>9</sup> Auf der anderen Seite treten hier die Spielenden untereinander in Kontakt. So lassen sich sehr einfach Menschen mit dem gleichen Spleen bzw. der gleichen Leidenschaft fürs Spiel(en) finden. Es ist also nicht mehr nötig, Familie und Freunde zu einer Runde *Magic: The Gathering* zu überreden, da sich über Soziale Netzwerke einfach Gleichgesinnte oder sogar ganze Spielegruppen finden lassen, denen man nicht erklären muss, was an diesem Fantasy-Sammelkartenspiel so toll ist.

Gerade in Pandemie-Zeiten hat sich gezeigt, dass digitale Medien eine Möglichkeit bieten, über eine Distanz hin „analoge“ Spiele mit anderen zusammen zu genießen. Gestaltet sich das bei Brettspielen vielleicht etwas schwerer, haben vor allem Pen & Paper-Runden mehr und mehr digitale Plattformen für sich entdeckt. Die Nutzung von Sprach- und Videokonferenz-Diensten (bspw. Discord, Zoom usw.) oder Onlinediensten, die speziell für das Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen entwickelt wurden (bspw. Roll20, Astral usw.), zeigt die Verknüpfung analoger Spielformen mit digitalen Medien sehr deutlich. Neben der eigentlichen ludischen Tätigkeit besteht das Phänomen „analoges Spiel“ also aus einer Reihe digitaler Handlungspraktiken.

Mit der hier ausgeführten Betrachtung möchte ich also eine Gegenthese formulieren: Die Rolle digitaler Medien innerhalb der Alltagspraxis Brettspielen zeigt gerade nicht, dass Brettspiele und Co. trotz digitaler Medien erfolgreich sind, sondern gegenteilig, dass diese auf Grund der Digitalisierung einen derartigen Erfolg zu verzeichnen haben. Analoge Spielformen und digitale Praxis gehören zusammen gedacht. Die gedankliche und auch sprachliche Abgrenzung von Brett-, Tisch-, Gesellschaftsspielen oder wie auch immer, hin zum Digitalen entspricht nämlich nicht der alltagskulturellen Realität dieser komplexen Kulturtechnik und der darin handelnden Akteur:innen.

---

<sup>9</sup> Vgl. Ebd. 2021, S. 115 ff.

**Literatur- und Medienverzeichnis**

Game 2021: Game. Verband der deutschen Games-Branche, *Deutliches Plus im Corona-Jahr: Deutscher Games-Markt wächst um 32 Prozent*, in: Game, 12.03.2021. URL: <https://www.game.de/deutliches-plus-im-corona-jahr-deutscher-games-markt-waechst-um-32-prozent/> [Zugriff am 14.09.2021].

Koppelberg 2018: Sabine Koppelberg, *Verleihung Kinderspiel des Jahres 2018*, in: YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uM8tAFPBksU> [Zugriff am 13.09.2021].

Krause 2021: Toni Janosch Krause, *Analoges Spiel im digitalen Zeitalter. Das Brettspiel – Eine Nische zwischen YouTube und Wohnzimmertisch* Graz 2021 (Masterarbeit). URL: <https://unipub.uni-graz.at/download/pdf/5707404> [Zugriff am: 15.12.2021].

Matalucci 2021: Sergio Matalucci, *Brettspiele boomen in der Pandemie*, in: Deutsche Welle, 07.02.2021. URL: <https://www.dw.com/de/brettspiele-boomen-in-der-pandemie/a-56420599> [Zugriff am 14.09.2021].

Rogerson 2021: Melissa Rogerson, *Analoge Spiele. Zwei Worte, viele Probleme*, in: Null Overt. Magazin für analoge Spielkultur 1, 2021, S. 15–17.

Spieleverlage e.V. 2019: Spieleverlage e.V., *Spiele werden immer beliebter*, 2019. URL: <https://www.spieleverlage.com/spiele-immer-beliebter/> [Zugriff am 13.09.2021].

Wenzel 2021: Sebastian Wenzel, *Umsatz mit Spielen und Puzzles im Corona-Jahr 2020 um 21 Prozent gestiegen*, in: Kulturgutspiel, 05.02.2021. URL: <https://kulturgutspiel.de/wirtschaft/umsatz-mit-gesellschaftsspielen-und-puzzles-2020-um-21-prozent-gestiegen/> [Zugriff am 13.09.2021].

## **Auf dem Weg zur automatischen Erkennung und Beschreibung von Spiel-Design-Elementen in Brettspielanleitungen**

*Alexander Schneider*

*Zusammenfassung* — Im Rahmen des Forschungsprojektes EMPAMOS wird empirisch die Verwendung von Spiel-Design-Elementen in Gesellschaftsspielen erforscht. Es wird hier der Stand eines Teilprojektes vorgestellt, das auf Ebene natürlichsprachlicher Datenverarbeitung den Aufbau von Spiel-Design-Elementen analysiert und in Kooperation mit der Cognitive-Systems-Gruppe der Universität Bamberg durchgeführt wird. Ziel ist es, eine formale Beschreibung von Spiel-Design-Elementen zu erhalten, die als Basis einer Mustersprache für Spiel-Design-Elemente auf rein empirisch erhobenen Daten dient. Als Zwischenergebnisse wurden Neuronale Netze darauf trainiert, typische Spielentitäten zu erkennen, und annotierte Datensätze mit bereits bekannten Spiel-Design-Elementen angelegt.

*Keywords* — Gesellschaftsspiele, Named Entity Recognition, Spiel-Design-Elemente, Natural Language Processing, Mustererkennung

### **Einleitung**

Die Entwicklung von neuen Spielen ist eine Aufgabe, deren Erfolg in hohem Maße von Intuition und Erfahrung abhängt. Eine Methode zur Ideenfindung, die von Fullerton<sup>1</sup> empfohlen wird, ist die Analyse bestehender Spiele, um deren formale Elemente zu dekonstruieren. Die Analyse digitaler Spiele kann jedoch mühsam sein, da ihnen in der Regel keine Beschreibung der Spielmechanik beiliegt. Daher erschließt sich ihr Spieldesign nur durch das Spielen selbst und wesentliche Design-Aspekte bleiben im oft proprietären Software-Code verborgen.

Bei Brettspielen hingegen müssen schon vor Spielbeginn die Spielanleitung gelesen und die Regeln des Spiels verinnerlicht werden, um es überhaupt spielen zu können. Was bei jedem Spieleabend eine unliebsame Aufgabe ist, macht gerade Brettspiele zu einem interessanten und lohnenden Forschungsgegenstand: Durch das Lesen der Spielanleitung kann ihr Spielkonzept nahezu vollständig verstanden und nachvollzogen werden.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. Fullerton 2014, S. 167.

<sup>2</sup> Vgl. Voit u. a., 2020, S. 330.



Diese Erkenntnis war der Ausgangspunkt für das Forschungsprojekt EMPAMOS<sup>3</sup>, das die TH Nürnberg seit 2017 in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg<sup>4</sup> durchführt. Dieses Archiv ist mit über 30.000 Gesellschaftsspielen die weltweit größte Sammlung ihrer Art und dokumentiert die Entwicklung dieser Spiele in Deutschland von 1945 bis heute. Ziel des Projekts EMPAMOS ist es, Brettspiele mithilfe qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden zu analysieren, um die motivierenden Elemente der Spielgestaltung und deren häufigste Kombinationen zu ermitteln.

In der ersten Phase wurden ausgewählte Brettspiele gespielt und auf die verwendeten Spiel-Design-Elemente hin untersucht. Diese Spiel-Design-Elemente wurden als bewährte Lösungen für wiederkehrende Entwurfsprobleme auf Grundlage der Mustertheorie von Alexander u. a.<sup>5</sup> und der Vorarbeiten von Björk und Holopainen<sup>6</sup> als Game Design Patterns beschrieben.

In der zweiten Phase werden Suchmaschinentechnologien und maschinelle Lernverfahren zur Textanalyse eingesetzt, um die Relevanz und Häufigkeit der Verwendung einzelner Spiel-Design-Elemente empirisch zu untersuchen.<sup>7</sup>

Im dritten Schritt werden die Spiel-Design-Elemente und ihre häufigsten Kombinationen in einer Mustersprache zusammengefasst, die gewissermaßen die gemeinsame DNA von Brettspielen darstellt. Bis heute wurden ca. 8.300 Spiele digitalisiert und darin über 48.000 empirische Belege für die Verwendung von rund 100 Spiel-Design-Elementen gefunden. Zudem wurden mehr als 1.800 spezifische Elementkombinationen identifiziert und beschrieben.

## **Problemstellung**

Für Menschen mit persönlicher Erfahrung in einer Fachdomäne ist es leicht wiederkehrende Muster, wie z. B. Spiel-Design-Elemente in den Anleitungen der Spiele, zu erkennen. Die manuelle Suche nach Evidenzen, die die Hypothese für ein neues Spiel-Design-

---

<sup>3</sup> Vgl. TH Nürnberg 2019.

<sup>4</sup> Vgl. Stadt Nürnberg 2019.

<sup>5</sup> Vgl. Alexander u. a. 1977.

<sup>6</sup> Vgl. Björk / Holopainen 2005.

<sup>7</sup> Vgl. Voit u. a. 2020, S. 331.

Muster untermauern, ist zeitaufwändig und bei einem Datenbestand von über 30.000 Spielanleitungen nicht vollständig durchführbar. Es kommen jedes Jahr neue Spiele auf den Markt, in denen bekannte oder auch neue Spiel-Design-Elemente verborgen sein können. Der Suchraum vergrößert sich ständig.

Die bereits ermittelten Elementkombinationen basieren auf der Auswertung der manuell ermittelten Spiel-Design-Elemente und der Spiele, in denen sie gefunden wurden. Auf Grundlage dieser Basis wurde für jedes bekannte Spiel-Design-Element ein Klassifikationsmodell erstellt, das in der Lage ist, zu bestimmen, ob eine Spielanleitung das Element enthält.<sup>8</sup> Werden alle auftretenden Kombinationen von Spielelementen in Gesellschaftsspielen statistisch betrachtet, treten Korrelation von Elementen auf, die sehr häufig verwendet werden und auch typisch für bestimmte Genres von Spielen sind. Nach aktuellem Forschungsstand im EMPAMOS-Projekt ist es nicht möglich, automatisch zu bestimmen, wie zwei Spiel-Design-Elemente in einem konkreten Spiel semantisch aufeinander bezogen sind. Sie können entweder direkt miteinander gekoppelt sein oder in unterschiedlichen Phasen des Spiels unabhängig voneinander verwendet werden. Es kann z. B. noch nicht automatisch unterschieden werden, ob der in der Spielanleitung erkannte *Zufall* nur enthalten ist, um die Person zu bestimmen, die das Spiel beginnt, oder ob der *Zufall* dazu dient, in jeder Runde verfügbare *Ressourcen* zufällig zu verteilen.

### **Arbeitshypothese**

Den auftretenden Problemen ist gemein, dass eine formale Beschreibung von Spiel-Design-Elementen in allen Fällen Abhilfe schafft. So hilft es den Fachleuten, wenn sie sich auf ein gemeinsames Vokabular verständigen, das die gesuchten Elemente konkret und eindeutig beschreibt. Ebenso hilft es auf technischer Ebene, da nun automatisch die Textstellen erkannt werden können, die Beschreibungen dieser Spiel-Design-Elemente enthalten.

Für die Suche nach Spiel-Design-Elementen wird zusätzlich angenommen, dass diese durch die in den Spielen verwendeten Entitäten ausgedrückt werden können, um sie von anderen Textstellen wie z. B. Danksagungen, Hintergrundgeschichten usw. abgrenzen zu

---

<sup>8</sup> Vgl. Voit u. a. 2020, S. 331.

können. In Abbildung 1 ist ein Beispiel aus dem Spiel *Die Dracheninsel* dargestellt, in dem exemplarisch für ein Brettspiel die spielrelevanten Entitäten und Aktionen markiert wurden.

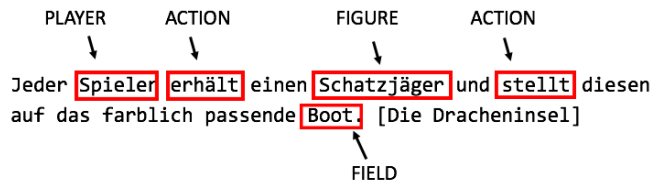


Abbildung 1: Beziehungen zwischen Entitäten in Sätzen.

Es wird als Arbeitshypothese angenommen, dass jedes Spiel-Design-Element durch einen abstrakten Satz von Aktionen und Beziehungen zwischen Objekten beschrieben werden kann. Lassen sich diese Aktionen und Beziehungen identifizieren, bilden sie die Basis einer formalen Beschreibungssprache für Spiel-Design-Elemente.

### Vorverarbeitungsphase

Es wurden aus dem gesamten Datenbestand 42 Spielanleitungen ausgewählt, die bis einschließlich 2020 den Kritikerpreis Spiel des Jahres gewonnen haben. Die Auswahl wurde getroffen, um ein möglichst weit gestreutes Spektrum an möglichen Spiel-Design-Elementen in den Spielanleitungen zu gewährleisten. Alle Spielanleitungen wurden mittels automatisierter Texterkennung (OCR) in Text umgewandelt und im Anschluss manuell lektoriert.

### Annotation: Named Entities

Es wurden neun typische Entitäten eines Gesellschaftsspiels, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, ausgewählt, die für die manuelle Annotation der Spielanleitungen verwendet wurden.

- Spielbrett (BOARD)
- Feld/Bereich auf dem Spielbrett (FIELD)
- Karte (CARD)
- Kachel (TILE)
- Spielstein (TOKEN)
- Würfel (DICE)
- Spielschachtel (BOX)

- Spielanleitung (INSTRUCTION)
- Spielende/Agierende Person (PLAYER)

Die Textstellen, die den Entitäten in den Spielanleitungen entsprechen, wurden mit Hilfe der Inception-Plattform<sup>9</sup> in den Anleitungen annotiert.

10964	Annotierte Entitäten
7042	Sätze insgesamt
4928	Sätze, die Entitäten enthalten

Tabelle 1: Anzahl annotierter Named Entities im Referenzdatensatz aus 42 Spielanleitungen.

Für die Überprüfung der Arbeitshypothese werden nur manuell annotierte Daten verwendet. Anschließend wurde ein Neuronales Netz darauf trainiert, die Entitäten automatisch zu erkennen. Mit dessen Hilfe ist es nun möglich, in der gesamten Sammlung der ca. 8.300 Spielanleitungen Entitäten automatisch annotieren zu lassen.

### Annotation: Spiel-Design-Elemente

Für den Proof of Concept wurden 36 Spiel-Design-Elemente aus dem EMPAMOS-Projekt ausgewählt, für die bereits ein hinreichend guter Konsens unter den Spielefachleuten vorhanden war und für die eine ausreichend große Zahl an ermittelten Spielen als Evidenzen zur Verfügung standen.

The image shows a screenshot of a game instruction text with several annotations. The text is: "Wird eine Wertungskarte aufgedeckt, findet sofort, also bevor der nächste Spieler seinen Spielzug beginnt, die Wertung statt. Die Wertungskarte wird vor den Spieler gelegt, der als Nächster an der Reihe ist. Sind alle Punkte". The annotations are: "Ereignis" above the first sentence, "Zug um Zug" above the second sentence, "Ereignis" above the third sentence, "Zug um Zug" above the fourth sentence, "Zug um Zug" above the fifth sentence, and "Gewinnpunkte" above the sixth sentence.

Abbildung 2: Annotationen von Spiel-Design-Element in Spielanleitung.

Die Texte der 42 ausgewählten Spielanleitungen wurden manuell mit den Spiel-Design-Elementen annotiert, die darin beschrieben werden. Es kam auch hier die Inception-Plattform zum Einsatz. In „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ ist exemplarisch

<sup>9</sup> Vgl. Klie u. a. 2018.

die Annotation von Spiel-Design-Elementen im Spiel *Alhambra* dargestellt, mit Beispielen für die Elemente *Ereignis*, *Zug um Zug* und *Gewinnpunkte*.

Nach Abschluss dieser Vorverarbeitung stehen Referenzdatensätze mit Textstellen zur Verfügung, die jeweils ein oder mehrere Spiel-Design-Elemente repräsentieren.

### Information Extraction

In dieser Phase der Vorverarbeitung werden linguistische Merkmale der Texte mit spaCy<sup>10</sup> bestimmt. Um die Beziehungen zu bestimmen, wie sie in „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ dargestellt sind, werden die Merkmale Part of Speech (POS) und Dependency Relation (DEP) extrahiert.

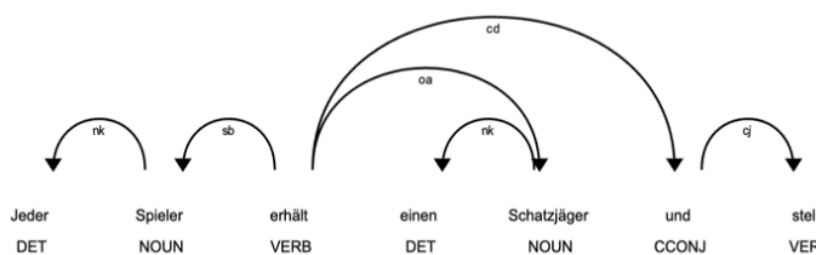


Abbildung 3: Beispiel linguistische Merkmale DEP und POS.

In „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ ist das Ergebnis der Verarbeitung am Beispiel des Verbs (POS) „erhält“ mit dem damit referenzierten Subjekt (DEP) „Spieler“ und dem Objekt (DEP) „Schatzjäger“ zu erkennen. Zur Extraktion der Relationen wird ein Satz von Regeln aufgestellt, der unterschiedliche Fälle der Grammatik und Satzkonstruktionen berücksichtigt, analog dem Vorgehen von Hearst.<sup>11</sup> Zur Formulierung der Regeln werden Semgrex<sup>12</sup> verwendet, die auf dem DEP-Baum arbeiten.

Extrahiert werden Informationen ausgehend vom Verb als Startpunkt. Kombiniert mit Informationen zu den Entitäten (siehe „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“), die im Satz enthalten sind, entstehen Tupel, die eine abstrakte Sicht auf die Semantik des Satzes erlauben. Aus dem Beispiel aus „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht**

<sup>10</sup> Vgl. Honnibal u. a. 2020.

<sup>11</sup> Vgl. Hearst 1992.

<sup>12</sup> Vgl. Chambers u. a. 2007.

**gefunden werden.**“ lassen sich damit folgende Tupel mit Informationen ableiten, wenn die Verben auf die Grundform gebracht werden:

- PLAYER „erhalten“ FIGURE
- PLAYER „stellen“ FIGURE

Probleme treten aktuell noch bei der Erkennung von Referenzen wie z. B. Pronomen auf, die für die deutsche Sprache von spaCy in der aktuell vorliegenden Version noch nicht automatisch aufgelöst werden. An einer Lösung wird jedoch gearbeitet.<sup>13</sup>

### Auswertungsphase

Die Auswertungsphase ist aktuell in Bearbeitung und es wird versucht, damit die Arbeitshypothese zu beweisen.

Basierend auf der Annahme, dass die annotierten Textstellen, die Spiel-Design-Elemente beschreiben, sollten sich für diese Elemente charakteristische Merkmale erkennen lassen, z. B., dass es immer um ein „Bewegen“ oder „Stehlen“ geht, bzw. den Gebrauch bestimmter Materialien ein- oder ausschließt.

Der letzte Schritt ist die Überführung der Ergebnisse in ein formales Regelsystem, wie es z. B. auch als Basis für ein medizinisches Entscheidungssystem mit verbaler Erklärungskomponente zur Tumorerkennung verwendet wird.<sup>14</sup>

### Ausblick

Das angestrebte formale Regelsystem kann genutzt werden, Spiel-Design-Elemente zu

- **definieren:** Bestehende Elemente dokumentieren und Hypothesen für neue Elemente erstellen.
- **überprüfen:** Die Existenz von Spiel-Design-Elementen in Texten nachweisen.

Dies eröffnet neue Möglichkeiten, bekannte Elemente zu bestätigen und semantisch zu überarbeiten. Es ersetzt die manuelle Suche nach Evidenzen von Fachleuten durch eine

---

<sup>13</sup> Vgl. *NeuralCoref 4.0* 2017/2021.

<sup>14</sup> Vgl. Bruckert u. a. 2020.

automatisierte Suche auf Basis von abstrakten Regeln anstelle von Textbausteinen und kann genutzt werden, nach bislang unbekanntem Elementen zu suchen. Hierzu kann der gesamte Datenbestand an Spielanleitungen nach auffälligen Mustern in Form abstrakter Regeln gesucht werden. Geplant sind ebenso Analysen, um die Vielfalt unterschiedlicher Materialien zu identifizieren, mit denen die Spiel-Design-Elemente in den Spielen umgesetzt wurden.

**Literaturverzeichnis**

Alexander u. a. 1977: Christopher Alexander / Sara Ishikawa / Murray Silverstein, *A pattern language. Towns – buildings – construction*, New York 1977 (= Center for Environmental Structure series 2.3).

Björk / Holopainen 2005: Staffan Björk / Jussi Holopainen, *Patterns in game design*, Hingham 2005.

Bruckert u. a. 2020: Sebastian Bruckert / Bettina Finzel / Ute Schmid, *The Next Generation of Medical Decision Support. A Roadmap Toward Transparent Expert Companions*, in: *Frontiers in Artificial Intelligence* 3 (2020). DOI: <https://doi.org/10.3389/frai.2020.507973>.

Chambers u. a. 2007: Nathanael Chambers [u. a.], *Learning alignments and leveraging natural logic. Proceedings of the ACL-PASCAL workshop on textual entailment and paraphrasing*, ORT 2003, S. 165–170. URL: <https://aclanthology.org/W07-1427> [Zugriff am 15.12.2021].

Fullerton 2014: Tracy Fullerton, *Game design workshop. A playcentric approach to creating innovative games*, Boca Raton 2014.

Hearst 1992: Marti A. Hearst, *Automatic acquisition of hyponyms from large text corpora. COLING 1992 The 14th International Conference on Computational Linguistics*, Stroudsburg 1992, S. 539-545. URL: <https://aclanthology.org/C92-2082> [Zugriff am 15.12.2021].

Honnibal 2020: Matthew Honnibal [u. a.], *spaCy. Industrial-strength natural language processing in python*, Ort 2020. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.1212303> [Zugriff am 15.12.2021].

Klie u. a. 2018: J. C. Klie [u. a.], *The INCEpTION Platform. Machine-Assisted and Knowledge-Oriented Interactive Annotation. Proceedings of the 27th International Conference on Computational Linguistics. System Demonstrations*, Ort 2018, S. 5–9. URL: <http://tubiblio.ulb.tu-darmstadt.de/106270/> [Zugriff am 15.12.2021].

NeuralCoref 4.0 2021: *Coreference Resolution in spaCy with Neural Networks. [C]. Hugging Face*. <https://github.com/huggingface/neuralcoref> (Original work published 2017).



Alexander Schneider

Auf dem Weg zur automatischen Erkennung  
und Beschreibung von Spiel-Design-Elementen

Stadt Nürnberg 2019: Deutsches Spielearchiv Nürnberg. Deutsches Spielearchiv Nürnberg, 2019. URL: <https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/> [Zugriff am 15.12.2021].

TH Nürnberg 2019: *Empirische Analyse motivierender Spielelemente*, EMPAMOS 2019. URL: <https://empamos.in.th-nuernberg.de> [Zugriff am 15.12.2021].

Voit u. a. 2020: Thomas Voit / Alexander Schneider / Mathias Kriegbaum, *Towards an Empirically Based Gamification Pattern Language using Machine Learning Techniques* in: *2020 IEEE 32nd Conference on Software Engineering Education and Training (CSEET)*, 2020, S. 1–4. DOI: <https://doi.org/10.1109/CSEET49119.2020.9206223>.

### **Ludografie**

*Alhambra*: Dirk Henn, *Alhambra* (Queen Games 2003).

*Die Dracheninsel*: Tom Schoeps, *Die Dracheninsel* (AMIGO 2003).

## Die Entropie der Brettspielbox

### *Ein System zur Generierung von Schnittvorlagen für individuelle Inlays*

*Philipp Jenke*

#### **Einleitung**

Aus der Physik weiß man, dass die Entropie – also der Grad an Unordnung – in einem geschlossenen System in der Regel zunimmt.<sup>1</sup> Überspitzt könnte man daraus ableiten, dass eine der Konstanten der Menschheitsgeschichte es seit jeher war, dem entgegenzuwirken: Der Ackerbau brachte Ordnung in das Getreidewachstum, die Kartografie Ordnung in die Navigation und Kallax brachte Ordnung in die Brettspielsammlung. Im Geiste dieser Aufzählung gelangt man schlussendlich zur Informatik, deren Kernaufgabe die Abstraktion und damit die Mustererkennung ist. Wer Muster im Chaos erkennt, macht den ersten Schritt in Richtung Ordnung.

Auch Brettspieler:innen, insbesondere die Vielspieler:innen komplexer Spielsysteme, beschäftigen sich mit Ordnung; nicht zuletzt mit der (Un-)Ordnung in einer Brettspielbox. Im schlimmsten Fall haben die Einzelteile darin keine Ordnung und fliegen lose durch die Schachtel. Hilfe suggerieren kleine Plastiktütchen. Die Sammlung der Tüten selbst wirkt aber wieder meist ausgesprochen unordentlich. Außerdem nervt das Eintüten. Dass der Wunsch nach mehr Ordnung in der Spielebox allgegenwärtig ist, erkennt man nicht zuletzt an dem breiten Angebot für Brettspiele-Inlays auf dem Markt. Leider sind diese üblicherweise nur für die bekannteren Spiele verfügbar, lassen keinen Freiraum für individuelle Anpassungen und das Preisniveau übersteigt die Materialkosten oft deutlich. Ein Quadratmeter Multiplex-Platte der Stärke 3 mm, aus dem man mit dem vorgeschlagenen System ein komplexes Fachsystem für ein Spiel aus der Größe der *Andor*-Klasse schneiden könnte, kostet zum Vergleich unter 10 Euro. Findet man einen lokalen Maker-Space mit Lasercutter, reicht mit dem hier vorgeschlagenen System für das Zuschneiden möglicherweise eine Spende in die Kaffeekasse.

---

<sup>1</sup> Zweiter Hauptsatz der Thermodynamik, vgl. Baehr / Kabelac 2012.

## Vorhaben und Theorie

In diesem Beitrag wird ein System und eine damit umsetzbare Vorgehensweise beschrieben, wie Ordnungssysteme für Boxen maßgeschneidert entworfen und mit Produktionsformen des *Rapid Prototyping* einfach, kostengünstig und sehr genau hergestellt werden können. Beim Rapid Prototyping kommen unterschiedliche Herstellungsverfahren zum Einsatz, die sich durch kostengünstigen Einsatz, schnelle Umsetzung und einfache Bedienung auszeichnen. Beispiele sind der 3D-Druck oder das Laser-Cutting. Den Kern des Systems bildet die hierarchische Raumunterteilung einer zweidimensionalen Grundfläche. Diese Unterteilung legt das Layout für das Inlay fest, das dann algorithmisch in eine zweieinhalbdimensionale Repräsentation mit Trennwänden und deren Verbindungen überführt wird. Anschließend kann daraus ein physisches Produkt hergestellt werden.

Die Erstellung eines Inlays setzt sich aus den folgenden Teilschritten zusammen:

1. **Bestandsaufnahme:** Messen des verfügbaren Volumens und Ermittlung des Bedarfs an Teilräumen
2. **Layout:** Interaktives Modellieren eines Layouts
3. **Produktion:** Überführen des CAD-Modells (Computer Aided Design: rechnerunterstütztes Konstruieren) in eine physische Repräsentation durch Schneiden (CNC-Fräse, Laser-Cutter, manuell) oder 3D-Drucken

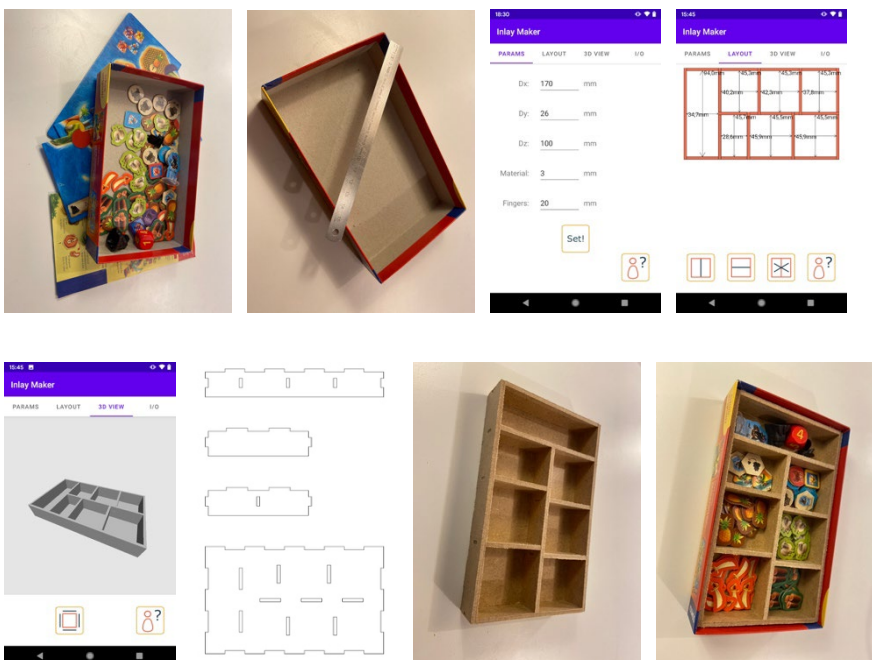


Abbildung 1: (von links nach rechts, oben nach unten). Überblick über das System und Vorgehensmodell: a) Box mit Einzelteilen. b) Vermessen des Box-Innenvolumens. c) Eingabe der Dimensionierung des Inlays. d) Layout des Inlays. e) Vorschau für das Inlay als 3D-Modell. f) CAD-Zeichnungen der Silhouetten (Ausschnitt). g) Gefräste und zusammengesetzte Seitenteile. h) Befülltes Inlay in Box.

Das Herzstück des Systems ist eine mathematisch-formale Beschreibung der Unterteilung, darauf aufbauend ein Modellierungsansatz. Die Modellierung wird zweidimensional vorgenommen, obwohl im Ergebnis ein dreidimensionales Volumen befüllt wird. Dazu werden Räume, von der Grundfläche des Volumens ausgehend, schrittweise hierarchisch unterteilt. Die Literatur hält für die Unterteilung von Räumen eine Vielzahl von Ansätzen bereit, beispielsweise die Unterteilung durch Kugeln<sup>2</sup>, durch Würfel<sup>3</sup> oder mithilfe von Trennungshyperebenen<sup>4</sup>. Da die Trennungsstrukturen später zu den Seitenwänden des Inlays werden, bieten sich Hyperebenen an. Während eine Hyperebene mathematisch eine unendliche Ausdehnung hat, stellt sie hier ein Trennungssegment dar, das durch den Rand des zu trennenden Raumes begrenzt wird. Wir beschränken uns auf achsenparallele Raumbegrenzungen und Trennungsebenen. Die Grundfläche spannen wir durch die x- und z-Achse auf, während die y-Achse die Höhenrichtung in dem Kartesischen Koordinatensystem angibt (Abbildung 2, links). Die Trennungsebenen unterteilen einen Raum demnach immer entlang der x- oder der z-Achse.

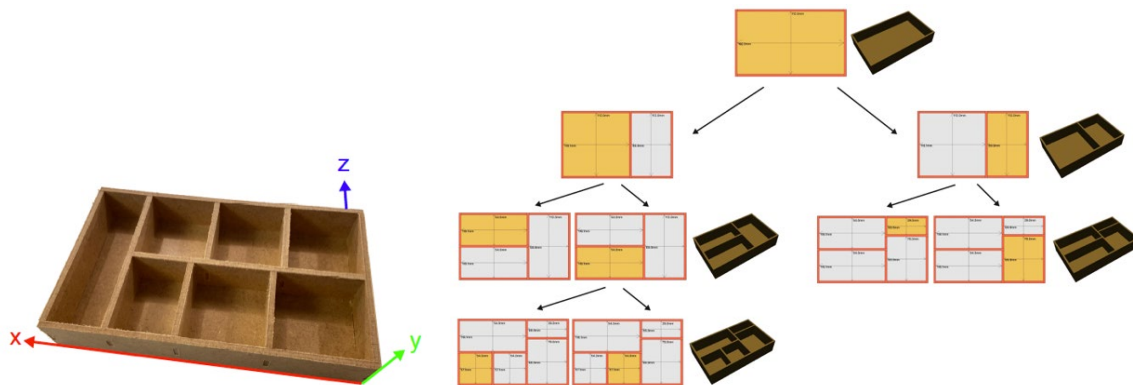


Abbildung 2 Koordinatensystem für die mathematisch-formale Beschreibung des Inlays (links) und Baumstruktur der Teilräume eines Inlays (rechts).

Wir legen die Größe eines Raumes durch vier Parameter fest: die minimalen und maximalen x- und z-Koordinaten  $x_{\min}$ ,  $z_{\min}$ ,  $x_{\max}$  und  $z_{\max}$ . Im Vergleich zu einer rein mathematischen Raumunterteilung muss aber bedacht werden, dass die Trennungswände eine

<sup>2</sup> Vgl. Quinlan 1994.

<sup>3</sup> Vgl. Meagher 1980.

<sup>4</sup> Vgl. Fuchs u. a. 1980.

Ausdehnung  $\delta$  haben.  $\delta$  ist dabei die Dicke des bei der Produktion verwendeten Materials. Damit verringert sich die Fläche jedes Raumes um  $\delta$  auf  $(x_{\max} - x_{\min} - \delta) \times (z_{\max} - z_{\min} - \delta)$ . Die Hierarchie der Räume bildet eine Baumstruktur (Abbildung 2, rechts), genauer einen Binärbaum. Dabei handelt es sich um einen Baum, bei dem jeder Knoten keinen oder zwei Kindknoten hat. Die Blattknoten sind dabei die nicht weiter unterteilten Räume, der Wurzelknoten ist der initiale Raum, der die gesamte Grundfläche des Inlays beschreibt. Die inneren Knoten des Baumes haben je zwei Kinder und eine Trennungshyperebene. Diese wird durch die Trennungsrichtung (x oder z) und durch den Trennungswert  $\delta$  aus  $[x_{\min} + \delta, x_{\max} - \delta]$  (z analog) festgelegt. Das Offset um  $\delta$  ist notwendig, damit die Verbindungen zwischen den Seitenwänden später bei der Produktion umgesetzt werden können.

Beim Generieren von Schneidevorlagen für Laser-Cutter und CNC-Fräsen haben sich für die Verbindungen Keilzinken als Quasi-Standard etabliert. Dieser Verbindungstyp zeichnet sich dadurch aus, dass die verbundenen Elemente sich ähnlich wie Klemmbausteine oder Puzzleteile ineinanderstecken lassen. Damit ist zum einen die Positionierung entlang der Verbindungskante eindeutig und zum anderen die Verbindung verstärkt. Für die Generierung der Verbindungen wird aus der hierarchischen Raum-Datenstruktur zusätzlich ein planarer Graph  $G$  generiert. In  $G$  sind die Knoten die Trenn- und Außenwände. Die Kanten repräsentieren die Verbindungen. Zu unterscheiden sind dabei Verbindungen am Rand (z. B. zwischen zwei Außenwänden) und Verbindungen innen (z. B. zwischen einer inneren Trennwand und einer Außenwand). Bei den Verbindungen am Rand müssen an den beiden verbundenen Teilen zueinander passende Zinken in die Schnittkante der Silhouette eingepasst werden. Bei den inneren Verbindungen hat ein Teil Zinken in der Silhouette, das andere Teil dazu passende Aussparungen im Inneren (Abbildung 3). Das Ergebnis dieses Schrittes ist eine Silhouette für jedes Außen- und Innenteil inklusive der notwendigen Zinkenmuster und Aussparungen. Die Ziellänge für die Zinken ist ein Eingabeparameter des Algorithmus. Allerdings wird die tatsächliche Zinkenlänge für jedes Verbindungssegment so berechnet, dass alle Zinken der Verbindung die gleiche Länge haben. Außerdem wird sichergestellt, dass es pro Verbindung immer mindestens drei Zinken gibt.

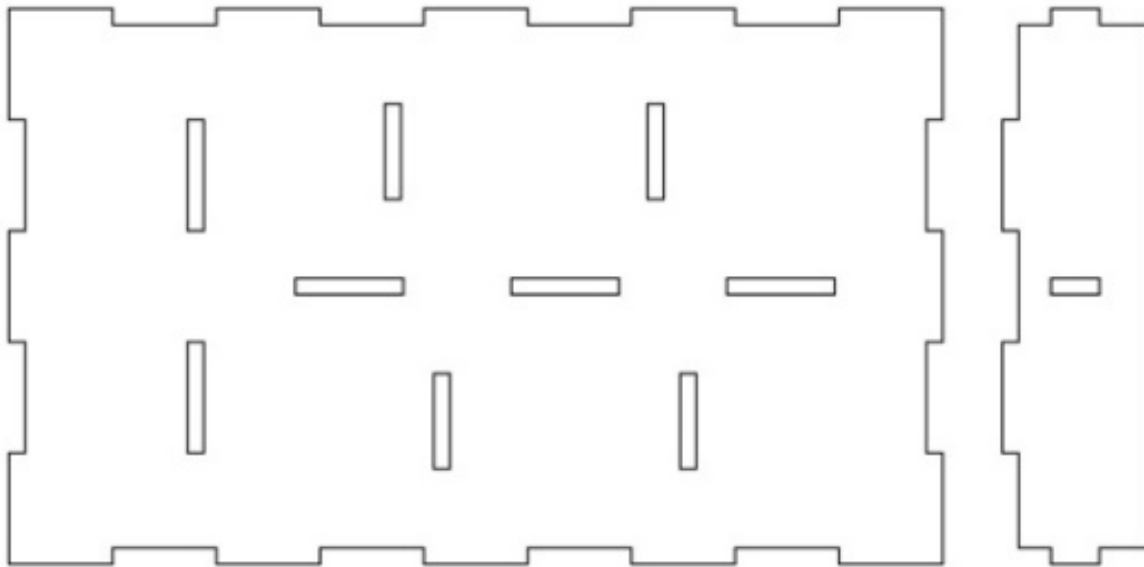


Abbildung 3: Silhouetten mit Zinken für äußere und innere Verbindungen.

Sowohl für die Visualisierung des Ergebnisses als auch für den Volumenexport (etwa für einen 3D-Druck) muss das Inlay in ein Volumenmodell überführt werden. Eine typische und hier verwendete Repräsentation basiert dabei auf einer Unterteilung in Dreiecke. Dreiecke und daraus gebildete Dreiecksnetze bilden sehr häufig die Basis für Oberflächenbeschreibungen von 3D-Modellen. Grund dafür sind die einfache Struktur eines Dreiecks (die drei Eckpunkte definieren im Prinzip immer eine Ebene) und die sehr guten Approximationseigenschaften von Dreiecksnetzen (Fehler im Vergleich zu einer entsprechenden gekrümmten Oberfläche). Die Kanten der 3D-Modelle für jedes Teil des Inlays ergeben sich aus der Verschiebung der Silhouette, einmal um  $-\delta/2$  und einmal um  $+\delta/2$  in Normalenrichtung der Silhouette. Die Normale zeigt hier senkrecht aus der Silhouettenebene heraus. Dann werden die Silhouetten mit dem *Ear-Cutting-Algorithmus* mit Löchern, basierend auf dem *2-Ears-Theorem*<sup>5</sup>, trianguliert (Abbildung 3). Dieses besagt, dass es in einem Polygon immer zwei Punkte gibt, die man durch Verbinden der jeweiligen Nachbarpunkte „wegschneiden“ kann und dabei Dreiecke entfernt, die das restliche Polygon nicht überlappen. Bei diesem Triangulierungsschritt muss die Orientierung der Dreiecke einer der beiden Silhouetten invertiert werden, um eine konsistente Orientierung aller Dreiecke des Volumenmodells zu erhalten. Die beiden Triangulierungen werden außerdem an benachbarten

<sup>5</sup> Vgl. Meisters 1980.

Punkten ihrer Außenpolygone mit je zwei Dreiecken verbunden, um das Volumen wasserfest zu verschließen.

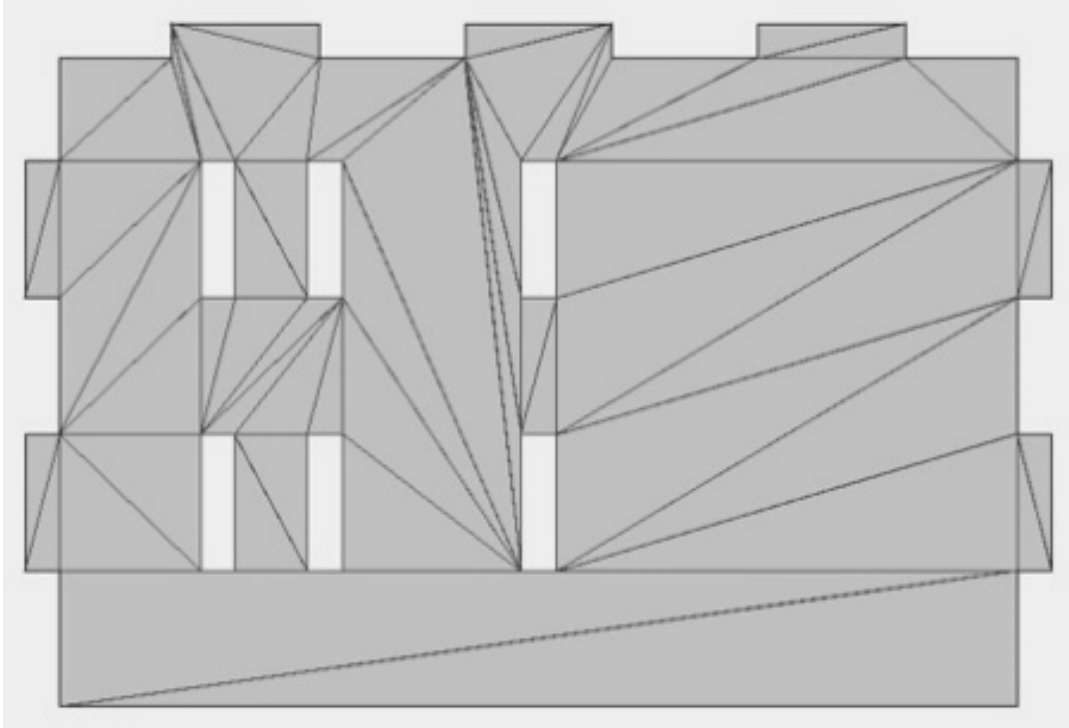


Abbildung 4: Triangulierung einer Silhouette.

### Anwendung in der Praxis

Das beschriebene System wurde nicht nur als theoretische Machbarkeitsstudie entwickelt, sondern soll auch als App praktisch zum Einsatz kommen. Dazu muss die Software einfach zu verbreiten und vor allem einfach zu bedienen sein. Bisher existiert ein Prototyp als Desktop-Anwendung. Eine Umsetzung als Smartphone-App ist in Arbeit.<sup>6</sup> Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Benutzerfreundlichkeit, insbesondere durch Reduktion gelegt: Die Modellierung des Layouts beschränkt sich auf das Verschieben der Trennungsebenen in einer 2D-Darstellung. Dabei stellt die Software sicher, dass keine ungültigen Konfigurationen modellierbar sind, die sich später nicht physisch produzieren lassen. Mit lediglich drei Operationen lassen sich alle Konfigurationen erstellen: Unterteilung eines Raumes in x- und z-Achse sowie das Entfernen einer Unterteilung und damit aller Kindteilträume (siehe Abbildung 1.d). Als Exportformate sind das *Portable Document Format* (PDF, Darstellung des Layouts zur Qualitätssicherung), das *Scalable Vector Graphics Format* (SVG für die CAD-Zeichnungen

<sup>6</sup> <http://www.codedreieck.de>.

der Silhouetten) und das *Standard Triangle Language Format* (STL, Volumen-Export) umgesetzt. Diese werden von fast allen gängigen entsprechenden Ausgabe- und Rapid Prototyping-Systemen unterstützt. Falls kein Zugang zu einem Laser-Cutter, einer CNC-Fräse oder einem 3D-Drucker besteht, können passende Anbieter in lokalen Maker-Spaces oder bei Internetdienstleistern gefunden werden. Die Silhouetten können aber auch auf Materialien wie Leichtschäumplatten übertragen und selbst ausgeschnitten werden.

Insgesamt steht mit dem beschriebenen System bereits ein mächtiges Werkzeug zur Verfügung. Dieses, so die Hoffnung des Autors, kann in Form einer mobilen Anwendung einfach durch Ausprobieren und Herumspielen erlernt und dann unmittelbar für die eigenen Zwecke eingesetzt werden. Die Unterstützung verschiedener Produktionsformen (Laser-Cutter, CNC-Fräse, 3D-Druck, manuelles Ausschneiden) nährt die Hoffnung, dass eine passende Produktionsform für jede:n Anwender:in verfügbar ist.

Es ist eine ganze Reihe von Erweiterungen denkbar, die auf dem beschriebenen Kern aufbauen. So ließen sich in die Außen- und Trennwände Einkerbungen setzen, um einfacher nach dem Inhalt eines Teilraumes greifen zu können. Auch klingt es spannend, die strikte Anforderung aufzuweichen, dass Räume und Trennungshyperebenen immer achsenparallel und planar sein müssen. Dann ließen sich vielfältigere Layouts, etwa mit Hex-Strukturen modellieren. Ein weiterer interessanter Untersuchungsgegenstand ist die Automatisierung des Layouts. Damit reichte es, wenn der/die Anwender:in die Anzahl und Größe der Teilräume angäbe, und ein Algorithmus könnte selbständig ein passendes Layout entwerfen. Diese Fragestellung ist allerdings eng verwandt mit dem in der theoretischen Informatik als äußerst komplex eingestuften Bin-Packing-Problem.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Vgl. Korte / Vygen 2006.



### Literaturverzeichnis

Baehr / Kabelac 2012: Hans Dieter Baehr /Stephan Kabelac, *Thermodynamik: Grundlagen und technische Anwendungen*, Berlin / Heidelberg <sup>15</sup>2012, S. 93–176.

Fuchs u. a. 1980: Henry Fuchs [u. a.], *On Visible Surface Generation by A Priori Tree Structures*, in: SIGGRAPH '80 Proceedings, New York 1980, S. 124–133.

Korte / Vygen 2006: Bernhard Korte / Jens Vygen, *"Bin-Packing". Combinatorial Optimization: Theory and Algorithms*, Berlin / Heidelberg 2006 (= Algorithms and Combinatorics 21), S. 426–441.

Meagher 1980: Donald Meagher, *Octree Encoding. A New Technique for the Representation, Manipulation and Display of Arbitrary 3-D Objects by Computer*, Troy 1980 (= Rensselaer Polytechnic Institute, Technical Report IPL-TR-80-111).

Meisters 1980: G. H. Meisters, *Principal vertices, exposed points, and ears*, in: American Mathematical Monthly 87 (1980), S. 284–285.

Quinlan 1994: S. Quinlan, *Efficient Distance Computation between Non-Convex Objects*, in: IEEE International Conference on Robotics and Automation, 1994, S. 3324–3329.