

Historische Themen in Spielen: Geschichte spielen oder Holzklötzchen schieben?

von Daniel Bernsen

Beispiel 1: Das Spiel „Troia“ von Thomas Fackler hat 2001 den bisher einzigartigen Preis „Geschichte im Spiel“ durch die Jury „Spiel des Jahres“ verliehen bekommen. In der Würdigung des Spiels heißt es:

„Eine perfekte Simulation der Tätigkeit eines Archäologen und zugleich ein anregendes, interessantes Spiel. [...] Mit dem Sonderpreis Geschichte im Spiel zeichnet die Jury die gelungene und treffsichere Umsetzung ernsthafter wissenschaftlicher Forschung in ein leicht zugängliches Spiel aus. Die Entdeckung unserer geschichtlichen Wurzeln durch beharrliche, tüftelige Arbeit der Archäologen, die ihre Forschungsergebnisse veröffentlichen wollen und dabei im Wettstreit liegen, ist diesem Spiel hervorragend gelungen. [...]“. (<https://www.spiel-des-jahres.de/spiele/troia/>)

Wirft man einen Blick auf Filme oder Literatur, dann finden sich dort neben Auszeichnungen, die an der Gattung oder der Zielgruppe orientiert sind, wie den besten Kurzfilm, Lyrik-Preisen oder der Auszeichnung für das beste Jugendbuch, auch Genre orientierte Auszeichnungen für z.B. Fantasy-, Krimi- oder Horror- Filme bzw. Bücher. Bei Spielen ist das (bislang) nicht so.

Es gibt eine Orientierung an Zielgruppen (z.B. Spiel des Jahres), an der Spielerzahl (z.B. für 2 Spieler: DuAli) oder am Material (z.B. Karten: À-la-carte-Kartenspielpreis). Das sind jeweils formale, äußere Kriterien. Themen scheinen hingegen weniger wichtiger. Eine Auszeichnung für die Umsetzung eines Themas wie oben bei Troia ist eine seltene Ausnahme.

Vor 20 Jahren wäre eine regelmäßige, genrespezifische Auszeichnung im Spielbereich aufgrund der geringen Zahl an Neuveröffentlichungen schwierig gewesen. In einer mittlerweile globalisierten Branche mit jährlich weit über tausend neuen Brett- und Kartenspielen könnten Auszeichnungen anhand thematischer Genres eine wichtige Orientierung vor allem für Spieler*innen, aber auch für Verlage und Autor*innen darstellen.

Beispiel 2: In der Einleitung zum Spiel „Zug um Zug Deutschland“ (Days of Wonder 2012) von Alan R. Moon heißt es:

„Um die Jahrhundertwende in Deutschland ... Inmitten herbstlichen Nieselregens kündigt eine Rauchwolke im Münchener Centralbahnhof die Ankunft des 16:15 Uhr-Zuges aus Nürnberg an [...] mit Ziel Berlin, der Hauptstadt des Deutschen Reichs ...“.

Das Spiel wird zeitlich und räumlich eindeutig verortet. Schaut man sich die dem Spiel als Plan zugrundeliegende Deutschlandkarte an, fällt auf, dass sowohl der Osten u.a. mit der um 1900 fünftgrößten Stadt des Deutschen Reichs, Breslau, fehlt, wie auch dass u.a. Elsaß-Lothringen mit Straßburg, das nach dem Krieg gegen Frankreich 1871 annektiert worden war und bis 1918 zum Deutschen Reich gehörte, als „Frankreich“ auf der Karte gekennzeichnet ist. Auf der Karten lassen sich weitere Anachronismen ausmachen. Diese historische Fehldarstellung beruht vermutlich darauf, dass das Spiel auf die Karte der Märklin-Edition (2006) von *Zug um Zug* zurückgreift, die Deutschland in den heutigen Grenzen mit den Bundesländern zeigt und dessen Karte mit wenigen Änderungen übernimmt. Ob die unkorrigierte Übernahme einer modernen Deutschlandkarte nun schlechte Recherche oder Desinteresse war, lässt nicht entscheiden. Interessant war, dass auch eine Suche in verschiedenen Online-Spielerforen, u.a. zu der Zug-Um-Zug-Reihe keinen Hinweis erbrachten, dass diese fehlerhaften Karte jemandem aufgefallen und öffentlich diskutiert worden wäre.

These 1: In Spielen ist Geschichte nicht wichtig.

Dennoch wurde im Fall von „Zug um Zug Deutschland“ genau diese historische Einkleidung gewählt und nicht einfach ein weißes Brett mit bunten Linien gestaltet. Schaut man sich Ende Februar 2020 die Top 100 der Spiele auf BGG an (Stand: 24.02.2020), finden sich dort insgesamt 46 Spiele, die ein historisches Thema haben. Sichtet man die mit dem Preis „Spiel des Jahres“ ausgezeichneten Spiele für Familien und Kenner, sowie die Nominierungen und Empfehlungslisten in den zehn Jahren von 2010 bis 2019, kommt man auf rund 60 Spiele mit Geschichtsbezug. Daraus lässt sich schließen: *History sells!* Geschichte verkauft sich.

Analoge (wie übrigens auch digitale) Spiele sind Teil eines ständig wachsenden Angebots von alltags- und popkulturellen Repräsentationen von Geschichten, zu denen u.a. sogenannte Mittelaltermärkte, historische Romane, zahlreiche Zeitschriftentitel, Filme und Serien im Fernsehen zählen. Bereits 1993 schrieb der Geschichtsdidaktiker Klaus Bergmann: „So viel Geschichte wie heute war nie“ (Bergmann 1993). Der Boom von Geschichte hält seitdem ungebrochen an. Das Interesse der Verlage, Bücher, Filme oder Spiele zu verkaufen, trifft auf ein breites Interesse der Käufer*innen an historischen Themen. Darüber hinaus scheinen für Spiele historische anders als aktuelle Themen nicht zu „veralten“, sondern können – ein wichtiges Argument für Verlage –

These 2: Geschichte ist für Spiele wichtig.

Wie wichtig Geschichte sein kann, zeigt sich u.a. an der Bewerbung von Spielen. Als Beispiele dienen Auszüge aus Werbetexten für zwei Spiele von Frosted Games - einem Verlag, der einen seiner Schwerpunkte auf der Publikation von Spielen mit historischem Thema hat:

Revolution of 1828: „Frosted Games freut sich **Geschichte lebendig zu machen**¹. [...] Revolution of 1828 ist ein flottes taktisches Duell von Erfolgsautor *Stefan Feld* und **authentisch illustriert** von *Alexander Jung*. 2 Spieler können hier in 30-45 Minuten einen spannenden **Wahlkampf in einer turbulenten Zeit erleben**.“ (<https://frostedgames.de/pm-revolution-of-1828/2019/03/>)

Watergate: „Mit sehr eingängigen Regeln und komplett unterschiedlichen Kartendecks für jeden der beiden Kontrahenten im Spiel, vermag es *Watergate* mit jeder spannungsgeladenen Partie erneut, **Geschichte erlebbar zu machen**. [...] *Watergate* ist ein spielerischer Leckerbissen mit taktischen und strategischen Elementen von Erfolgsautor *Matthias Cramer* und **authentisch illustriert** von *Klemens Franz* **mit echten Fotografien aus der Zeit**. 2 Spieler können hier in 45 Minuten einen geschichtsträchtigen **Skandal nachspielen oder die Geschichte neu schreiben**. (<https://frostedgames.de/pm-watergate/2019/05/>)

Liest man diese Werbetexte, stellt sich die Frage: Was ist Geschichte eigentlich? Zunächst ist festzuhalten, dass Geschichte nicht identisch ist mit „Vergangenheit“. Die Vergangenheit ist vorbei und für uns nicht direkt zugänglich. Geschichte ist nun eine Auswahl von Aspekten der Vergangenheit, an die wir uns erinnern können, weil dafür Quellen (u.a. Briefe, Gesetze, bauliche Überreste, Knochenfunde) überliefert sind, und an die wir uns erinnern wollen, also wo wir aus Interesse Fragen an die Vergangenheit stellen, die wir versuchen mithilfe der Interpretation vorhandener Quellen zu beantworten.

Das heißt, Geschichte zeigt also nicht „wie es gewesen ist“, sondern ist eine Konstruktion und Geschichte ist – entgegen des landläufigen Diktums – lebendig. In einer sich ständig verändernden Welt stellt jede Generation neue Fragen und interpretiert die vorliegenden Quellen aus dem eigenen Erfahrungs- und Wissenshorizont neu. Geschichte besteht aus Erzählungen, die Wandel in der Zeit und dessen Auswirkungen auf die eigene Gegenwart und Zukunft beschreiben. Damit hat Geschichte eine Orientierungsfunktion und ist Teil der eigenen Identitätskonstruktion. Diese Geschichtserzählungen sind aber nicht beliebig, sondern gebunden an die vorhandenen Quellen („Vetorecht der Quellen“ Koselleck).

1 Alle Hervorhebungen durch den Autor dieses Beitrags.

Aus Quellen und Darstellungen lassen sich Bedingungen historischer Situationen oder Entwicklungen herausarbeiten und diese dann „durchspielen“: Daher kann man „Geschichte“ erzählen, darstellen, sie also auch „spielen“. Das, was im Spiel passiert, ist immer auf wenige Punkte reduziert und zugleich in hohem Maße abstrahiert. Ein „Erleben“ von Geschichte, oder gar ein „Lebendigmachen der Vergangenheit“ bzw. das „Erleben von Vergangenheit“ ist daher nicht möglich.

These 3: Man kann „Geschichte spielen“, aber nicht „erleben“.

Eine wichtige Unterscheidung der Darstellung von Geschichte im Spiel zu anderen Kulturgütern wie Büchern, Comics oder Filmen besteht darin, dass Spieler*innen im Spiel zu Handelnden werden. Sie treffen Entscheidungen. Damit stellt sich die Frage, welche Rollen die Spieler in Geschichtsspielen einnehmen: Seltener sind es Einzelpersonen, wenn dann nur besonders mächtige, denen man große Handlungs- und Spielräume zuschreibt, oder es sind direkt Abstrakta, die von den Spieler*innen personalisiert werden: ein Land, Staat oder Unternehmen. Einfache Menschen oder weniger einflussreiche gesellschaftliche Gruppen (z.B. Bettler in einer mittelalterlichen Stadt) kommen selten in Spielen vor. Diese scheinen auf den ersten Blick weniger *agency* im Spiel zu haben und damit weniger interessante Entscheidungen zu ermöglichen. Wobei es auch z.B. mit „Agricola“ (Uwe Rosenberg, 2007), in dem die Spieler*innen die Rolle von Bauern in „Mitteleuropa, 17. Jahrhundert“ (<https://lookout-spiele.de/spiele/agricola/>) einnehmen, durchaus erfolgreiche Gegenbeispiele gibt.

Spiele beinhalten zudem ein oder mehrere Spielziele, über die am Ende Gewinner und Verlierer definiert werden. Daraus folgt, dass sich Geschichte im Spiel in der Regel über Wettbewerb und Konfrontation abbildet. Damit findet eine Eingrenzung nicht nur der Spieler-Rollen, sondern auch der Auswahl an Themen statt, die stark repetitiv scheinen, so finden sich zahlreiche Brett- und Kartenspiele, die sich thematisch orientieren an Wirtschaft in Mittelalter und Früher Neuzeit, Eroberungen in der Antike, Mittelalter, am Kolonialismus und besonders beliebt für 2-Spieler-Spiele der Machtkampf zwischen USA und UdSSR im sogenannten „Kalten Krieg“.

In der letzten Ausgabe der Zeitschrift Spielbox 2019 schreibt Harald Schrapers, aktuell auch Vorsitzender der Jury „Spiel des Jahres“, in einer Anmerkung zum Spiel „Watergate“ (Matthias Cramer, Frosted Games 2019):

„Ist es eine Dokumentation oder ein fiktiver Beitrag? [...] Das verwendete Material wirkt dokumentarisch, und ist den Fakten verpflichtet. Aber tatsächlich kann der Ausgang der Watergate-Affäre auf den Kopf gestellt werden. [...] Der Ausgang ist kein Spielergebnis, das von zufällig gezogenen Karten abhängt. Sondern die Akteure orientieren sich an einem mehr oder weniger ausgeprägten moralischem Gerüst oder stehen für bestimmte Interessen. Watergate konnte nur dann als Spiel funktionieren, wenn es darauf verzichtete, den Anschein einer realistischen historischen Darstellung zu erwecken, deren Ausgang ungewiss ist. Hier wurde es versäumt, ein Mindestmaß an Abstraktion vorzunehmen.“

Offensichtlich eine so strittige Position, dass Chefredakteur Matthias Hardel sich genötigt sah, im Editorial dazu Stellung zu nehmen und hinzuzufügen:

„Ein Spiel ist niemals eine Dokumentation, aber es darf, wie ich meine, so aussehen. Mit Papier und Pappe lässt sich nichts simulieren, auch wenn eine ganze Spiele-Gattung dies für sich reklamieren mag.“

Natürlich sind historische Prozesse abgeschlossen: Sieger und Verlierer stehen fest, die Titanic ist untergegangen und Deutschland hat den Ersten und den Zweiten Weltkrieg verloren. Geschichte eignet sich daher zunächst scheinbar nicht für Spiele, weil Spiele notwendigerweise einen offenen Ausgang mit verschiedenen (Spiel-) Verläufen haben müssen, sonst wären sie kein Spiel.

„Spielt“ man nun Geschichte, bedeutet das, dass Geschichte im Spiel anders verlaufen kann, als sie historisch in den Quellen belegt ist. Das nennt man „kontrafaktisch“, das nicht zu verwechseln ist mit „alternativen Fakten“, dem Unwort des Jahres 2017. Es geht nicht um andere Fakten, sondern um ein hypothetisches Gedankenspiel. Man weiß, dass sich die Geschichte so nicht ereignet hat, aber durch andere Entscheidungen oder Ereignisse hätten sie eventuell unter bestimmten, offen zu legenden und damit nachvollziehbaren Bedingungen so verlaufen können.

Genau das ist der Kern dessen, was ein Modell ausmacht. Modelle sind vereinfachte Abbilder unserer Vorstellungen der Wirklichkeit, die gekennzeichnet sind durch einen Verweis auf etwas anderes, z.B. auf die jeweils aktuellen Vorstellungen von den Punischen Kriegen, vom Kalten Krieg oder Handel im Mittelalter. Modelle sind notwendigerweise Verkürzungen: Es werden nur relevante Aspekte herausgegriffen und im Modell berücksichtigt. Sie erfüllen immer bestimmte Funktion, z.B. zur Unterhaltung, zur Veranschaulichung für Besucher*innen im Museum oder zum Geschichtslernen in der Schule.

Es geht dabei nicht um vermeintliche Authentizität. Im Sinne eines Modell-Charakters von Spielen ist es nicht entscheidend, ob historische Details wie Kleidung, Waffen oder Gebäude akkurat im

Spiel z.B. durch Fotos oder Illustrationen abgebildet werden, sondern ob die Kernmechanismen darauf abzielen, ein plausibles Modell eines historischen Systems oder Prozesses abzubilden. Genau hieran scheitert *Watergate*: Der Realismus in der Darstellung kontrastiert mit Spielmechaniken, die nichts mit Entscheidungsmöglichkeiten einzelner Personen zu tun haben. Genau diese Entscheidungen machen aber den Kern der Affäre aus.

Die Möglichkeit dies zu tun, haben Spieler aber. Daher gilt: Wenn also über Kernmechanismen historische Bedingungen und Prozesse verkürzt und vereinfacht abbilden können, dann können Spiele auch modellhaft Geschichte darstellen. Papier und Pappe haben dabei gegenüber digitalen Angeboten sogar einen Vorteil: Die durch die Autor*innen definierten Bedingungen liegen offen und können damit auch Gegenstand von Kritik sein. Es ist also möglich zu prüfen, ob die relevanten Aspekte in einem Modell berücksichtigt wurden, oder wichtige Aspekte fehlen, die die Aussagereichweite des Modells beschränken oder ganz in Frage stellen.

These 4: Spiele können historische Prozesse modellhaft abbilden.

Neben Spielen als Modell bzw. Spielen zum Geschichtslernen lassen sich zwei weitere Funktionen von Geschichte in Brettspielen benennen:

1) Geschichte kann als *Kulisse* dienen: Der historische Bezug auf Namen und in der Gestaltung von Verpackung und Spielmaterial soll dazu dienen, das Spiel zu verkaufen. So bezieht sich z.B. „Dominion“ (Rio Grande Games 2008), das Spiel des Jahres 2009, klar auf das europäische Mittelalter. Dieser Bezug bleibt aber reine Optik. „Dominion“ bedient sich zwar begrifflich und optisch im europäischen Mittelalter, das Spiel könnte aber genauso gut ein völlig anderes Thema haben, ohne dass sich dadurch Regeln oder Ablauf des Spiels dadurch ändern würden.

2) Geschichte liefert die *Story* zum Spiel: Nicht nur die Verpackung, sondern auch die Story sowie eventuell die Figuren bzw. Rollen der Spielenden haben einen historischen Bezug. Regeln und Spielverlauf sollen jedoch keine historischen Prozesse oder Fakten darstellen. Die Informationen zu den historischen Hintergründen erscheinen z.B. auf Rollenkarten, in der Anleitung oder zusätzlichen Materialien. Zu nennen wäre hier z.B. das in der Zeit von Karl V. angesiedelte Spiel „Plus Ultra“ (Meridiano6 2016) oder das Spiel „Schinderhannes“ (Clicker-Spiele 2009).

Ein grünes Quadrat kann im Spiel einen Marktplatz repräsentieren. Mit der Zuschreibung „Marktplatz“ ist für die Spielenden direkt klar, was im Spiel hier zu tun ist: Es ist ein Ort, an dem sich Waren kaufen oder tauschen lassen. Wenn eine graue Figur im Spiel einen Ritter darstellt, werden auch hier sofort abstrahierte, klischeehafte Assoziationen aktiviert: Ein Ritter bewegt sich, weil er ein Pferd hat, schneller als andere Figuren und er kann kämpfen, sonst hätte man die Figur eher als „berittenen Boten“ oder ähnliches bezeichnet.

Spiele sind immer Abstraktionen. Verknüpft man das Spielmaterial mit einem Thema, z.B. einem historischen, lassen sich die damit verbundenen Vorstellungen nutzen, um abstrakte Regeln in einer Erzählung zu konkretisieren. Daher haben bei vielen Spielen die Mechanismen nichts mit der Darstellung von Geschichte im Spiel zu tun, sondern das Thema – und das gilt nicht nur für Geschichte – dient dazu, Regeln einfacher verständlich und leichter merkbar zu machen. Zudem macht ein Thema ein Spiel meist interessanter und attraktiver.

Historische Settings haben dabei aus Autoren- und Verlagssicht mehrere Vorteile: Es müssen zum einen keine neuen Welten, Namen und Geschichten ausgedacht werden, sondern die historischen Bezüge liefern bereits ein Setting für das Spiel sowie eine Orientierung für die Gestaltung der Materialien, eventuell sogar für die Ausgestaltung der Regeln, um das Spiel „narrativ“ stimmig zu gestalten. Zum anderen findet sich in der Geschichte ein unerschöpfliches Reservoir an zusammenhängenden Elementen, die plausible, glaubhafte Spielwelten liefern.

These 5: Geschichte bietet unzählbar viele, bereits vorhandene und plausible Spielwelten.

Um für die Spieler eine historische Welt zu kreieren, stehen in Brett- und Kartenpielen verschiedene Elemente zur Verfügung. Durch jedes dieser Elemente kann ein historischer Bezug hergestellt werden kann. Einige Spiele nutzen nur eins, andere kombinieren mehrere der folgenden Elemente miteinander:

- **Texte:** Darstellungstexte finden sich z.B. auf Ereigniskarten in einem Brettspiel, in den Spielregeln oder durch zusätzliche erklärende Texte zum „historischen Hintergrund“. Quellenauszüge finden sich manchmal in Form von Zitaten als sogenannte „Flavour“-Texte, um dem Spiel mehr „Authentizität“ zu verleihen. Diese Texte sind nur illustrativ und haben keine Bedeutung für den Ablauf des Spiels.

- **Bilder und Landkarten:** Auch grafisch werden in Spielen Vorstellungen von Geschichte abgebildet. Dargestellt werden Orte, Personen, Gegenstände, Gebäude, Räume, Landschaften, Grenzverläufe usw. Dies geschieht mehr oder weniger in historisch genauer Rekonstruktion, mit Hilfe von Fotos, durch Vereinfachung oder karikatureske Überzeichnung. Der Spielplan kann eine räumliche Vorstellung eines bestimmten Ortes, eines Gebäudes, einer Stadt oder Region, geben. So kann z.B. eine in der Regel auf wenige Elemente reduzierte Landkarte als Spielplan dienen.
- **Zeit:** Brettspiele können durch die Spieldauer, über den Ablauf von Runden, über Leisten, Anzeiger, Uhren oder Karten Zeitabläufe abbilden. Dabei lassen sich verschiedene Zeitmodelle unterscheiden: so u.a. die Zeiterfahrung der Spieler, die narrative Zeitvermittlung oder die spielmechanische Zeitvermittlung.
- **Mechanismen:** Sie machen den Kern von Spielen aus und unterscheiden Spiele von anderen Kulturprodukten. Durch die Mechanismen erhalten die Spielerinnen und Spieler eine *agency*: Sie treffen Entscheidungen, die den weiteren Spielverlauf und die dadurch entstehende Erzählung verändern und die ihnen – wenn das Spiel gut gemacht ist – historische Abhängigkeiten und Zusammenhänge aufzeigen. Verschiedene Ursachen und Faktoren werden dabei je nach Spielart und Zielpublikum unterschiedlich stark berücksichtigt. Simulationen haben beispielsweise den Anspruch möglichst viele relevante Faktoren zu berücksichtigen und möglichst präzise Zusammenhänge abzubilden. Die Autoren von Konfliktsimulationen (kurz: CoSims) verwenden in der Regel wissenschaftliche Fachliteratur bei der Entwicklung der Spiele, um deren Erkenntnisse in Spielmechaniken zu übersetzen. Simulationen sind daher vergleichsweise komplex, mit umfangreichem Regelwerk und verlangen eine entsprechend hohe Spielzeit, so dass sie nur wenige Menschen erreichen. Sie zeigen, inwiefern Spiele als modellhafte Rekonstruktionen einen Einblick in Entscheidungsmöglichkeiten und Interdependenzen in Wirtschaft, Gesellschaft, Politik und Militär geben können.

Der Geschichtsboom, der seit ca. 40 Jahren anhält und von Mittelaltermärkten über Romane und Filme bis hin zu eben digitalen wie analogen Spielen reicht, wird oft erklärt mit dem Wunsch nach Zerstreuung, Entspannung und Unterhaltung, die Möglichkeit eines Abtauchens in fremde, oft vorindustrielle Welten, also Formen des Eskapismus und Exotismus. Das erklärt die

wiederkehrende Themen und relativ verengte Auswahl historischer Orte und Zeiten. Zugleich ist Geschichte immer auch Teil von Identitätskonstruktionen sowohl der persönlichen wie von gruppenbezogenen. Es geht bei Geschichte also immer auch um Orientierung und Identitätsstiftung. Je zeitlich und räumlich näher, desto mehr wissen wir über die Geschichte und desto spielt mehr auch eine Rolle, dass diese Geschichte identitätsprägend ist. Je näher zeitlich daher ein Thema liegt und je relevanter es für die Identitätskonstruktion von insbesondere medial präsenter Gruppen ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es zu Konflikten bzw. Kritik an der historischen Darstellung im Spiel kommt. Umgekehrt ließe sich daraus die These entwickeln:

These 6: Je weiter das Thema in Raum und Zeit entfernt ist, desto „exotischer“ wirkt es und desto mehr „Spielraum“ scheint vorhanden.

Das ist meiner Beobachtung nach allerdings nicht zutreffend. Das möchte ich an zwei Beispielen, die in den letzten Jahren für besonders heftige Kontroversen gesorgt haben, aufzeigen.

Dem Spiel „Mombasa“ von Alexander Pfister (Eggert-Spiele 2015) wurden die Verharmlosung der Ausbeutung Afrikas durch Europäer im Kolonialismus durch Auslassen zentraler Aspekte vorgeworfen. Im Spiel „Five Tribes“ von Bruno Cathala (Days of Wonder 2014) wurden nach Protesten vor allem in den USA die „Sklaven“-Karten durch „Fakire“ ersetzt.

Der Exotismus ist bei beiden Cover-Bildern offensichtlich, übrigens ebenso wie bei dem 2014 mit dem Preis „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichneten „Istanbul“ von Rüdiger Dorn (Pegasus Spiele 2014). „Five Tribes“ und „Istanbul“ sind Teil des als „Orientalismus“ bezeichneten Phänomens, das in einer langen Tradition seit dem 19. Jahrhundert einen eurozentrischen, stark romantisierenden Blick auf die Gesellschaften des Nahen Ostens und der arabischen Welt beschreibt.

Es scheint zunächst, dass ein historisches Setting mit seiner oft räumlichen, immer aber zeitlichen Ferne die moralischen Grenzen dessen, was im *magic circle* des Spiels von einer Mehrheit der Spieler*innen akzeptiert wird, zu erweitern. Handlungen, die im Spiel für Kriegführen, Ermorden, Betrügen, Plündern oder Rauben stehen, wären in Spielen, die thematisch in der eigenen Gegenwart angesiedelt sind, für viele Spieler*innen schwierig und führten gegebenenfalls sogar zur Ablehnung des Spiels treffen. Viele hätten vermutlich Probleme damit, einen Warlord im heutigen Afghanistan oder Kongo zu spielen, anders als in einem historischen Setting, wie z.B. in einem der zahlreichen Spiele mit Bezug zur Wikinger-Zeit. Dort werden diese Aktionsmöglichkeiten in der Regel akzeptiert, weil die Spielenden davon ausgehen scheinen, so war das damals halt und das hat nichts mehr mit uns heute zu tun.

Die beiden erst genannten Spiele sind zeitlich und räumlich relativ weit entfernt – trotzdem gab es hier heftige Kontroversen: Woran liegt das?

Zu nennen sind im wesentlichen zwei Ursachen: Da ist zum einen die Globalisierung der Spiele-Branche. Spiele werden nicht schon lange nicht mehr für einen nationalen Markt produziert, sondern zunehmend weltweit vertrieben. Die Kritik an „Five Tribes“ kam vor allem aus den USA. Dort ist Sklaverei bis heute ein zentrales identitätsstiftendes Thema – sowohl für große Teile der Bevölkerung und auch für das Selbstbild als Nation. Wichtig ist, in einer globalisierten Welt ist es nicht nur die eigene Gruppe, sondern auch andere gruppenbezogene Identitäten, die bei der Wahl eines Themas und dessen Umsetzung in den Blick zu nehmen sind.

Zum anderen ist in dem konkreten Fall von „Mombasa“ die koloniale Vergangenheit Deutschlands, die lange Zeit weitgehend in Vergessenheit geraten schien, wieder zu einem gesellschaftlichen Thema geworden durch zahlreiche postkoloniale Projekte in größeren Städten, der Klage von Herero und Nama wegen der deutschen Kolonialverbrechen und der Diskussion um eine „Wiedergutmachtung“ ebenso wie die gesellschaftlichen Debatten über Rückgabe von Kunst und Kulturobjekten aus Museen. „Kolonialismus“ und seine Folgen waren immer hoch relevant für die Menschen und Staaten der ehemaligen Kolonialgebiete, nun berühren die damit verbundenen Verbrechen auch das Selbstbild der Deutsche, die diesen Teil der Geschichte mehrheitlich lange ausgeblendet hatten.

In der Verantwortung stehen hier Autoren und Verlage gleichermaßen. Sie sollten prüfen, ob das gewählte Thema bzw. Aspekte davon den Kern der eigenen oder anderer Gruppenidentitäten ausmachen. Dazu braucht es eine gedankliche Sensibilisierung und Diversität. Die Brettspielszene ist weiterhin überproportional stark geprägt von weißen europäischen und nordamerikanischen Männern. Es braucht mehr Vielfalt bei Autor*innen, Redakteur*innen und, für Spieleautor*innen relevant, nach Möglichkeit auch in den Testgruppen.

Unabhängig von der Art und Weise wie Geschichte im Spiel repräsentiert wird: Spiele mit Geschichtsbezug sind – genauso wie Romane, Comics oder Filme – Teil der populären Geschichtskultur und damit vermitteln sie auch immer Geschichtsbilder. Dem können sie gar nicht entgehen. Deshalb ist es in dem Zusammenhang irrelevant danach zu fragen, ob ein Spiel „authentisch“ ist, ob es auf Quellen beruht und Geschichte „richtig“ abbilden will oder nicht, zu welchen Teil es fiktional ist oder nicht.

Das ist meines Erachtens auch das, was Verlag und Autor bei „Mombasa“, das ursprünglich ja mal „Afrika 1830“ hieß, angesichts der frühen und klar formulierten Kritik bis zur Veröffentlichung des Spiels nicht verstanden haben. Es ist löblich, bei Spielen mit historischem Hintergrund ein Beiheft

dazuzulegen, um das Spiel einzuordnen und Interessierten Informationen dazu zu liefern. Bei „Mombasa“ ist das ein kurzer Abschnitt unter dem Titel „Spiel und Geschichte, der der Anleitung vorangestellt ist. Dort steht folgende Erklärung:

„Auch wenn Mombasa lose in diesem Zeitraum [= Zeitalter des Kolonialismus] angesiedelt ist, so handelt es sich dabei jedoch in keiner Weise um eine historische Simulation. Mombasa ist ein Strategiespiel mit einem wirtschaftlichen Fokus, das sich nur sehr grob historischer Kategorien bedient und diese in ein fiktionales und oberflächliches Handlungsgeflecht einbettet.“

Der kurze Textauszug zeigt das Missverständnis: Jedes Spiel mit historischem Setting vermittelt ein Geschichtsbild, auch oder sogar gerade durch Auslassungen. Dass Geschichte im Spiel hier nur als vordergründige Kulisse dient, verhindert das nicht wie ein anderes Beispiel zeigt. So spiegelt auch das zunächst unverdächtig erscheinende „Catan“ koloniale Denkmuster von vermeintlich menschenleeren Gebieten, deren Ressourcen ausgebeutet werden können.

Die Wahl eines Themas ist eine bewusste Entscheidung von Autor*in und/oder Verlag und soll in der Regel dazu dienen, das Spiel besser zu verkaufen. Die Entscheidung darüber, ob Spiele, die ein problematisches oder falsches Geschichtsbild vermitteln, gespielt werden, treffen aber am Ende die Spieler*innen.

These 7: Spiele mit historischem Thema vermitteln immer auch Geschichtsbilder.

Geschichtsbilder sind standort- und personengebunden. Das lässt sich nicht verhindern, sollten wir als Autor*innen aber reflektieren, in dem wir in die gewählten Themen ein Mindestmaß an Recherche investieren und diese Arbeit in den Spielvorschlägen an die Verlage einbringen. Um zu verdeutlichen, was damit gemeint ist, dient die Steinzeit als letztes Beispiel. Die Steinzeit bietet ein beliebtes Setting für Spiele („Stone Age“, „Paleo“, „Tribes“, „Honga“, „Jäger und Sammler“ u.v.a.m.). Für die Steinzeit gibt es eine populäre, medial oft reproduzierte Vorstellung, dass es bereits eine Geschlechtertrennung für bestimmte Aufgabenfelder gegeben habe. Dafür gibt es keine Belege. Stand der Forschung ist, dass Frauen und Männer dieselben Arbeiten und Aufgaben in der Steinzeit übernommen haben.

Ein Spiel, das grafisch und/oder spielmechanisch Frauen ausschließlich bei Tätigkeiten wie Kochen, Kinderbetreuung und Beerensammeln abbildet, während Männer auf die Jagd gehen, würde heute zurecht kritisiert werden, denn auch hier geht es um Identität, nämlich

Geschlechteridentität. Wie andere Medien können Spiele Klischees und Stereotypen reproduzieren, die rückwirkend in historische Settings hineinprojiziert, somit wiederholt, verstärkt und dauerhaft in vielen Köpfen verankert werden.

Einschränkend muss allerdings hinzugefügt werden, dass die Rezipientenforschung, also ob und wie Geschichtsdarstellungen in Spielen von Spieler*innen aufgenommen, verarbeitet und behalten werden, noch in den Kinderschuhen steckt. Erste Untersuchungen gibt es hierzu jetzt für Geschichte in Computerspielen. Überhaupt ist die Forschung zu digitalen Spielen in vielen Bereichen weiter und wird intensiver betrieben – wobei einiges von den Erkenntnissen dort, speziell für die Darstellung von Geschichte – auch für Brett- und Kartenspiele Geltung hat.

Spiele sind Abstraktionen, arbeiten mit Verkürzungen und klischeehaften Vorstellungen. Sie sind keine wissenschaftlichen Abhandlungen, wollen und sollen keine sein. Spiele haben als Medium eigene, spezifische Ausdrucksformen und Grenzen. Nichtsdestotrotz sollten wir als Autor*innen ebenso wie die Verlage im Blick behalten und kritisch prüfen, welche Bilder wir durch das Thema und seine Umsetzung vermitteln.

Da, wie am Beispiel der Geschlechterrollen bei Spielen zur Steinzeit kurz aufgezeigt, eine einfache Unterteilung in problemlose und potentiell problematische historische Themen nicht möglich ist, wäre es auch im Sinne der Anerkennung von analogen Spielen als Kulturgut wünschenswert, wenn Autor*innen und Verlage sich mehr trauten, vermeintlich schwierige historische Themen in Spielen zu bearbeiten. Stärker im Bereich der digitalen als der analogen Spiele gibt es aus den letzten Jahren bereits spannende und ganz unterschiedliche Beispiele wie „This War of Mine“ (bereits auch als Brettspiel nach Vorlage des Videospiels umgesetzt), „Valiant Hearts“ oder „Through the Darkest of Times“, die zeigen, dass Spiele als vergleichsweise neue Darstellungsform von Geschichte noch ein Potential für innovative Entwicklungen bieten.

Zum Weiterlesen

Klaus Bergmann: „So viel Geschichte wie heute war nie“ – Historische Bildung angesichts der Allgegenwart von Geschichte, in: Angela Schwarz (Hrsg.), *Politische Sozialisation und Geschichte. Festschrift für Rolf Schörken zum 65. Geburtstag*, Hagen 1993, S. 209-228.

Daniel Bernsen, „Mombasa – fiktional und „nur“ ein Spiel?“, in: <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/10/31/mombasa/> [zuletzt aufgerufen am 30.03.2020].

Daniel Bernsen / Till Meyer, „Geschichte in Gesellschaftsspielen“, in: Felix Hinz / Andreas Körber / Andreas (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte lernen und Gesellschaft*, Göttingen 2020 (im Druck).

Uli Blennemann, „Die Geschichte der CoSims“, in: <https://ghs-kosim.de/index.php/2019/07/14/die-geschichte-der-cosims/> [zuletzt aufgerufen am 30.03.2020].

Charlotte Bühl-Gramer, „Per Brettspiel in die Vergangenheit“. Historische Realität in Spielwelten, in: *Public History Weekly* 2 (2014) 25, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2014-2253](https://doi.org/10.1515/phw-2014-2253) [zuletzt aufgerufen am 30.03.2020].

Bruno Faidutti, „Décoloniser Catan. Postcolonial Catan“, in: <http://faidutti.com/blog/?p=3780> [zuletzt aufgerufen am 30.03.2020].

Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Schwalbach/Ts. 2019.

Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin/Boston 2019.

Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel. In: Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele „gespielt“ 18.05.2017, <http://gespielt.hypotheses.org/1334> [zuletzt aufgerufen am 30.03.2020].

Angela Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, in: Klaus Sachs-Hombach / Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 398–447.

Felix Zimmermann, *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game*. Masterarbeit, Universität zu Köln 2018, online abrufbar: <https://kups.ub.uni-koeln.de/8286/>