

Geschichte im Brettspiel

Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur

Charlotte Bühl-Gramer

Deutschland verfügt über die weltweit größte Brettspielgemeinde. Das Spielen von Gesellschaftsspielen belegte im Jahr 2020 Rang zehn der beliebtesten Freizeitaktivitäten; rund 33 Mio. Deutsche spielen zumindest ab und zu Gesellschaftsspiele, 5,55 Mio. Personen ab 14 Jahre spielen in ihrer Freizeit sogar regelmäßig Spiele wie *Monopoly* oder *Siedler von Catan*.¹ Die »Internationalen Spieltage« in Essen, erstmals im Jahr 1983 veranstaltet, zählten im Oktober 2019 in vier Tagen 200.000 Besucherinnen und Besucher, 1.200 Aussteller_innen aus 50 Nationen präsentierten ca. 1.500 Neuheiten auf der weltweit größten Besuchermesse für analoge Spiele. Allein in Deutschland kommen jährlich über 1.000 Brettspiele auf den Markt;² »tactile appeal and face-to-face interaction«³ machen im Vergleich zu Computerspielen den spezifischen Reiz von Brettspielen aus, wobei inzwischen auch Crossover-Entwicklungen zu beobachten sind.⁴

Ein Teil dieser Brettspiele thematisiert – in welcher Form, auf welcher Ebene und in welcher Funktion auch immer – Vergangenheitsbezüge; häufig handelt es sich dabei um sog. »Germangames«, deren Stil von Spieledesignern in Europa in der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts übernommen wurde, so dass sich die Bezeichnung »Eurogames« etablierte. Diese Spiele verfügen über eine ausgeklügelte Spielmechanik mit einem indirekten Spielerkonflikt, der einen Wettbewerb um Ressourcen oder Punkte enthält, wenig Zufallselemente vorsieht und bei dem kein_e Spieler_in ausscheidet.⁵

1 IFD Allensbach, 2020.

2 Vgl. Bogen, 2008, 364.

3 Hutchcraft, 2016.

4 Vgl. Panzner, 2017, 15-16.

5 Vgl. Woods, 2012, 88-99.

Das Forschungsinteresse an Brettspielen wächst,⁶ doch auf dem Feld historischer Repräsentationen in Brett- oder Gesellschaftsspielen gibt es bislang nur vereinzelte Publikationen.⁷

Dieser Beitrag befasst sich nicht mit der Geschichte von Brettspielen. Auch wird hier keine kulturhistorische Analyse von Spielen als Massenmedien oder eine Untersuchung ihrer zeithistorischen Relevanz als Reflex auf ihre jeweilige Gegenwart vorgelegt, wie z.B. bellizistische Spiele während des Ersten Weltkriegs oder das in Zeiten des Kalten Kriegs überaus erfolgreiche *Risiko*.⁸ Vielmehr steht hier die Untersuchung von Brettspielen als kommerzielle Produkte der Geschichtskultur im Vordergrund. Davon analytisch zu unterscheiden sind die während des Spielvorgangs hervorgebrachten Spielzüge, -ereignisse und -ergebnisse, die sich nur unter Beobachtung fassen und analysieren lassen.

Einleitend beschreibt der Beitrag (1) die in Brettspielen repräsentierte Vergangenheit als Phänomen der Geschichtskultur und Teilsegment populärer Darstellung von Geschichte. Daraufhin (2) folgen einige begriffliche Klärungen aus ludologischer Perspektive, um das mediale Bedingungsfeld für die Darstellung von Geschichte zu klären. In einem nächsten Schritt werden (3) verschiedene Ebenen der Thematisierung von Geschichte im Brettspiel aufgezeigt und an einigen Beispielen (4) Modi und spezifische Funktionen von historischen Repräsentationen im Brettspiel vorgestellt. Abschließend werden (5) einige medienspezifische Konzepte der Geschichtsdarstellung identifiziert und Schnittstellen von Geschichte und Spiel markiert.

1. Brettspiele als Teilsegment populärer Geschichtsdarstellung

Brettspiele, die sich auf noch näher zu bezeichnenden Ebenen und in verschiedenen Formen auf Ereignisse, Begebenheiten und/oder Personen der Vergangenheit beziehen, sind aufgrund dieser Vergangenheitsreferenz Objekte der Geschichtskultur.⁹ Sie verweisen auf Bestandteile historischen Wissens und sind als ein Teilsegment der großen Produktpalette populärer kommerzieller Geschichtsdarstellungen Teil der Unterhaltungskultur, die ihren Nutzer_innen neben Information auch sinnliches Vergnügen, Spaß und Entspannung bietet.¹⁰

6 Vgl. Wilson, 2017, 43.

7 Vgl. Bernsen, 2020; Bühl-Gramer, 2017; Bernsen, 2016.

8 Vgl. Greiner & Röger, 2019.

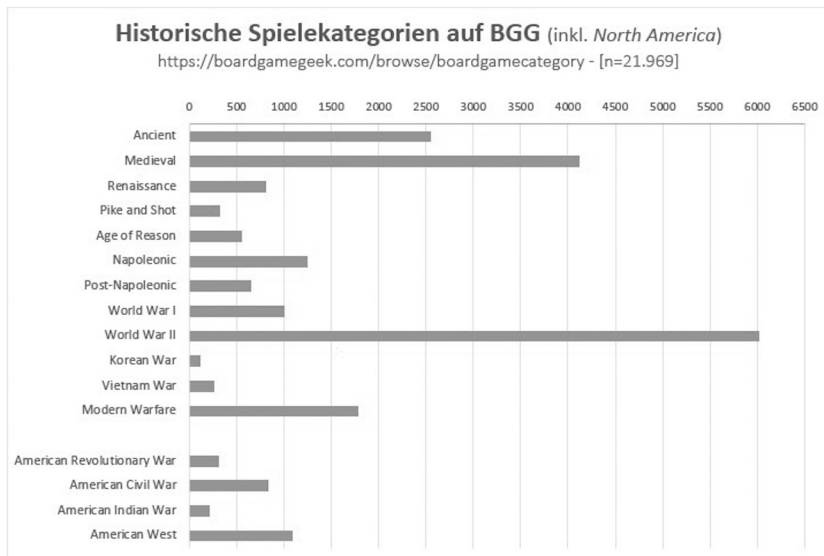
9 Vgl. Pandel, 2009, 27.

10 Vgl. Korte & Paletschek, 2009, 15.

Auf die Bedeutungsvielfalt des Begriffs des »Populären« im Zusammenhang mit kulturellen Phänomenen haben Popp/Schumann hingewiesen.¹¹ Bezogen auf das Medium Brettspiel sind die Aspekte am zielführendsten, die »populär« im Sinne einer kommerzialisierten Kulturindustrie und in einem qualitativen Sinne einer Opposition eines außerakademischen und fachwissenschaftlichen Diskurses fokussieren.

Die englischsprachige Spieledatenbank »BoardGameGeek« hat seit 2000 über 115.000 Spiele (inklusive Spielerweiterungen und Neuauflagen) erfasst. 19,4 % aller dort gelisteten Spiele gehören einer der 16 in der Datenbank hinterlegten, als »historische Spielekategorien« (*historical categories*) bezeichneten Kategorien (von insgesamt 84 thematischen Kategorien) an. Die Kategorisierungen in einzelne Epochen bzw. Themenkreise können hier nicht diskutiert werden, vielmehr soll die Auswertung einen ersten Einblick in Präferenzen für Themen und Zeiträume ermöglichen (Abb. 1).

Abbildung 1: Zuordnung von Spielen zu historischen Kategorien in der Datenbank BoardGameGeek



11 Vgl. Popp & Schumann, 2016, 29-30. Vgl. auch die Definition populärer Geschichtsrepräsentationen bei Korte & Paletschek, 13.

63,5 % der Computerspiele sind nach einer Erhebung von Angela Schwarz im 19. und 20. Jahrhundert situiert.¹² In der Brettspieldatenbank ist mit 54,7 % der Rekurs auf das 19. und 20. Jahrhundert nicht ganz so stark präsent, aber ebenfalls mit weitem Abstand die häufigste Bezugnahme. 18,8 % fallen auf das Mittelalter, 11,6 % auf die Antike.

Die mit dem Preis »Spiel des Jahres« ausgezeichneten bzw. nominierten und empfohlenen Spiele geben einen Einblick in populäre Brettspiele auf dem deutschen Markt. Dieser Kritikerpreis, seit 1979 von einer Fachjury vergeben, ist ohne Zweifel die einflussreichste Auszeichnung der Welt im Bereich »Brettspiele« mit weitreichender Wirkung auf die Verkaufszahlen.¹³ So werden bei einer Nominierung ca. 10 000, bei einem Gewinn ca. eine halbe Million Spiele verkauft.¹⁴

Von den zwischen 1979 und 2020 empfohlenen, nominierten bzw. prämierten 773 Spielen weisen rund 14,5 % der Brettspiele Vergangenheitsbezüge auf, deutlich mehr im Erwachsenensegment als im Kinderbereich (hier liegt die Quote unter 4 %). Als ein Indikator für hohe Verkaufszahlen im Mainstream-Bereich, zeigt eine Auswertung des Preisträgerarchivs andere Präferenzen (Abb. 2):

Abbildung 2: Spiel des Jahres: Zuordnung von nominierten empfohlenen und prämierten Spielen zu historischen Epochen



¹² Vgl. Schwarz 2009, 13-14.

¹³ Vgl. Woods, 2012, 50; Werneck, 2018, 394.

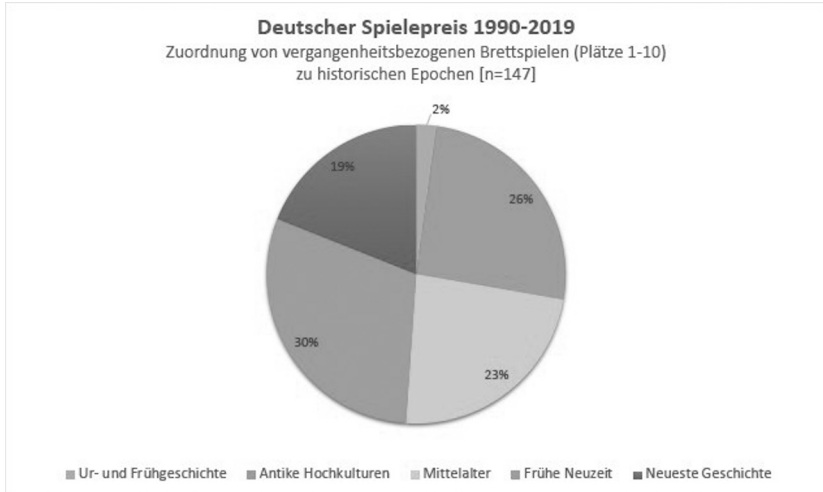
¹⁴ Vgl. Woods, 2012, 221.

Im Unterschied zur internationalen Spieledatenbank ist beim »Spiel des Jahres« das 19. und 20. Jahrhundert nur wenig präsent. 69 % der Brettspiele enthalten Vergangenheitsreferenzen von »Antike« und »Mittelalter«, die Epochenzuschreibung »Mittelalter« rangiert mit deutlichem Abstand an erster Stelle. »Frühe Neuzeit« und »Neueste Geschichte« liegen jeweils bei 13 %, »Ur- und Frühgeschichte« bei 5 %.

Beim Deutschen Spielepreis, ein Fachpublikumspreis, bei dem interessierte Einzelspieler_innen, Spielkreise, Händler_innen und Journalist_innen jährlich zur Abstimmung aufgerufen werden, liegt die Quote bei den jährlich zehn bestplatzierten Spielen (insgesamt 310 seit dem Jahr 1990) für Brettspiele mit Vergangenheitsbezügen mit 45 % noch einmal deutlich höher.

Bei diesen Empfehlungen rangieren Spiele mit Bezügen zur »Frühen Neuzeit« auf dem ersten Platz, »Antike« und »Mittelalter« liegen deutlich vor der »Neuesten Geschichte«, »Ur- und Frühgeschichte« sind auch hier in geringem Umfang vertreten (Abb. 3).

Abbildung 3: Deutscher Spielepreis: Zuordnung der bestplatzierten Spiele zu historischen Epochen



Die Frage nach historischer Authentizität der von Brettspielen manifest wie implizit dargestellten Geschichte, nach Richtigkeit und Validität historischer Aussagen und Sachverhalte ist – wie u.a. bereits in der Forschung im Bereich historisierender Computerspiele immer wieder zurecht festgestellt wurde – auch für Brettspiele wenig ergiebig. Viel zielführender ist es, auch Brettspiele als populä-

re geschichtskulturelle Produkte der Gegenwart aufzufassen,¹⁵ so dass ins Zentrum des Interesses Fragen nach den Darstellungsmodi, Funktionen und medialen Spezifika rücken. Die in digitalen Spielen repräsentierte Geschichte bezeichnen die Medienwissenschaftler Andrew J. Salvati und Jonathan M. Bullinger als *selektive Authentizität*, »in der sich die historische Darstellung mit allgemeinen Konventionen und Publikumserwartungen reduktiv vermischt«.¹⁶ Aus geschichtsdidaktischer Perspektive kann diese Verbindung von Komplexitätsreduktion, kollektiven Wissensbeständen, Gewissheiten und populären Geschichtsbildern auch als Basisnarrativ bezeichnet werden.¹⁷ Auch Brettspiele repräsentieren sehr häufig solche Basisnarrative, übernehmen Geschichtsteleologien, die eher dem 19. Jahrhundert als der Gegenwart entstammen, z.B. der unaufhaltsame Fortschritt von Technik und Wissenschaft, die Naturnotwendigkeit der europäischen Expansion und der Kolonisierung der nicht-europäischen Welt, die »großen« Männer, die Geschichte machen, der Primat von Staaten, Herrschern und Kriegen in der Darstellung.¹⁸

Gründe für diese fortgesetzte »Popularisierung des Populären«¹⁹ können hier nur kurz benannt werden:

- Spieleautor_innen richten die spielbaren Handlungskonzepte nach populären konsensualen Vorstellungen der Käufer_innen aus²⁰, da diese ein Identifikations- und Imaginationspotenzial bieten und eine Immersion in das Spielgeschehen ermöglichen.
- Der Rekurs auf Geschichte bietet Spieleautor_innen ein unerschöpfliches Reservoir an Figuren, Geschichten und Spielhandlungen, das bei Konsument_innen durch hohe Wiedererkennungswerte erfolgreich vermarktet werden kann.²¹
- Referenzen auf Geschichte sind häufig Ergebnis von Gattungswanderungen aus anderen kommerziell erfolgreichen populären Medien und Erlebnisangeboten. Damit ist der Boom, historische Repräsentationen im Brettspiel umzusetzen nicht isoliert zu betrachten, sondern als Teil eines *transmedia storytelling*²² zu verstehen. Die exakte Herkunft der Geschichtsverarbeitung ist dabei nicht immer eindeutig zu fassen. Intermediale Zusammenhänge lassen sich z.B. durch Gattungswanderungen aus dem Film in das Brettspiel beobachten

15 Vgl. Schwarz, 2015, 407.

16 Giere, 2019, 81.

17 Vgl. Mayer, Gautschi & Bernhardt, 2012, 383-390.

18 Vgl. Kerschbaumer & Winnerling 2014, 16.

19 Popp & Schumann, 2016, 33.

20 Vgl. Kerschbaumer & Winnerling, 2014, 12.

21 Heinze, nennt diese beiden Konzepte »Geschichte als Marke« und »Geschichte als Universum«. Vgl. Heinze, 2012, 298-299.

22 Panzner, 2017, 3.

(z.B. das Brettspiel *Ben Hur* aus dem Jahr 1959 im Gefolge des Kinoerfolgs oder das Spiel *Spartacus* von 2012 im Zuge der US-Serie von 2010-2013), oder das Brettspiel ist eines von vielen Medien, das thematische Konjunkturen, wie z.B. den Wikingerboom, medial refiguriert: z.B. Wikingerfeste, Kinderbuch, Zeichentrickserie und Film *Wickie und die starken Männer* und zahlreiche Brettspiele, darunter z.B. *Im Tal der Wikinger* (Abb. 4).

- Autor_innen müssen keine vollständige Spielewelt komplett neu erfinden, und für Nutzer_innen entfällt ein zusätzlicher Lernaufwand. Denn das historische Setting fungiert in spieltechnischer und -mechanischer Hinsicht als Motivationshilfe und »Transmissionsriemen« für die Akzeptanz von als stimmig empfundenen Regelwerken. Bruno Faidutti, Historiker, Soziologe und Spieleautor, verweist in diesem Zusammenhang auf die unterschiedlichen medienspezifischen Funktionen eines thematischen Settings von Brettspielen im Vergleich zu anderen geschichtskulturellen Medien wie Roman, Essay, Theaterstück oder Film:

»When reading a novel or an essay, or watching a movie or theater piece, one does spend most intellectual energy subtleties of it. When playing a game, most of the player's energy is spent in trying to use the rules, the game systems, in order to win. The thematic setting of the game must not detract from »the game itself«, meaning from aiming at victory. It might even be ... just a tool used to make the rules clearer. The setting must therefore be extremely simple, and must be known by the players before the game even starts. In good novels and movies, the storyline is used to explain the meaning of a complex theme. In good games, the light theme is here to help the players create the story. A game's setting must be very simple, very light, and works best when it uses connections already known by the players, not when it tries to reveal hidden ones. Pop culture settings, such as science fiction or heroic fantasy, are great for this, but are not mastered by everyone. Plain exotic settings, be they historical or geographical, are even better, because they are understood by more people. Furthermore, boardgames are often played by adults and children together, and therefore require »childish« settings and imagery, and of a kind that is known by two or even three generations.«²³

Weitere fundamentale Unterschiede zu anderen, rezeptiven populären Medien sind die Interaktivität und der performative Charakter des Brettspiels (wie auch des Computerspiels). Ein Spiel kann nur erzeugt werden, wenn mit ihm auch gespielt und durch Kommunikation operiert wird. Es ist ein soziales Ereignis, bei

23 Faidutti, 2017, 29.

Abbildung 4: Das Brettspiel »Tal der Wikinger« der Firma HABA Sales als Beispiel für die Referenz auf Wikinger als gegenwärtig beliebter geschichtskultureller Bezugsahmen.



(c) HABA Sales GmbH & Co. KG

Mit freundlicher Abdruckerlaubnis der Firma HABA.

dem ein Geschichtsbild, eine »inhaltlich ausgefüllte Vorstellung von Geschichte«²⁴, vermittelt und figuriert wird.

Im Folgenden sollen einige begriffliche Klärungen zu wesentlichen Strukturelementen von Brettspielen die medienpezifischen Bedingungen präzisieren, die die Darstellung von Geschichte im Brettspiel maßgeblich präfigurieren.

24 Pandel, 2013, 131.

2. Begriffliche Klärungen – Strukturelemente des Brettspiels

Johan Huizingas Definition ist noch immer die am häufigsten zitierte Begriffsbestimmung.²⁵ Als wesentliche Kriterien nennt er: Freiwilligkeit des Handelns, Abgeschlossenheit und Begrenztheit in zeitlicher und räumlicher Hinsicht, bindende Regeln, Zweckfreiheit, das Wissen, dass man »bloß so tut«²⁶, Handlung als Ziel, Spannung und Freude sowie eine Andersartigkeit als das gewöhnliche Leben. Eine Unterkategorie des Spiels sind Brettspiele. Sie gehören zur Kategorie der Gesellschaftsspiele, die von einer überschaubaren Gemeinschaft in direktem Miteinander am Tisch gespielt werden. Brettspiele sind materialgebunden: Bestandteile sind Spielplan oder -brett sowie Spielmaterial, welches das Agieren mit Figuren auf dem Spielbrett, mit Steinen oder anderen Materialien (Würfel, Karten, Artefakte etc.) ermöglicht.

Bis 1995, als die *Siedler von Catan* mit ihrem flexiblen Spielaufbau und einem variablen Spielplan veröffentlicht wurden, bildete das Spielbrett die unveränderliche Konstante jedes Brettspiels;²⁷ seither kann neben den Spielfiguren oder Spielsteinen und weiteren Materialien (z.B. Ereigniskarten) auch der Spielplan als dynamisches Element des Spiels fungieren. Mit den Spielsteinen können die Spieler_innen im Rahmen der spieltechnischen und -mechanischen Möglichkeiten agieren und versuchen, den Sieg zu erlangen. Sie machen aus der graphischen Form des Brettspiels ein plastisches und haptisches Modell und werden zu einer regelgebundenen Verkörperung der Spieler_innen. Die Spielmaterialien zeigen den aktuellen Zustand des Spiels an und ermöglichen ein breites Spektrum von Aktivitäten, wie etwa sammeln, handeln, ordnen, platzieren, kombinieren, weitergeben, transformieren, stapeln, erklären oder leiten.

Die Spielsteine referieren nur auf eine Welt diesseits des Bretts.²⁸ Der Spielplan wird zu einer Spielumgebung, zu einem mit räumlichen Strukturen gestalteten umgrenzten Spielraum. Er ist gestaltet, hat Linien, Flächen, Begrenzungen²⁹ und ist ein besonderer physischer und kultureller Raum. Seine topologischen Informationen sind wichtig für den Spielverlauf. Kartographische Prinzipien erzeugen Felder, um deren Besetzung sich die Spieler streiten.³⁰

Er muss das Thema des Spiels wiedergeben und Aufforderungscharakter haben, denn er ist die hauptsächliche *playing area* des Spiels, in der sich der

25 Vgl. Huizinga, 1972, 15–20.

26 Ebd., 16.

27 Vgl. Melzer, 2013, 25.

28 Vgl. Bogen, 2018, 352–353.

29 Vgl. Fritz, 2018, 318–319.

30 Vgl. Bogen, 2018, 355.

Handlungsraum konstituiert und die zugleich die Bewegungsmöglichkeiten einschränkt.

Im Unterschied zum Spielen mit dem Spielzeug sind Brettspiele Regelspiele mit einer agonalen Struktur. Welche Möglichkeiten des Agierens sich den Spielenden bieten, legen die Spielregeln fest, und somit verbinden sich ein statisches Element (Regelwerk, ggf. ein gemeinsames Spielbrett) und ein dynamisches mit einem regulativen Element.³¹ Die Spielregeln bestimmen den Handlungsrahmen, legen den Ablauf des Spiels fest und definieren das Spielziel: ein festgelegtes Ende bzw. Endzustände und Siegbedingungen, bei denen ein oder alle Spieler_innen das Spiel gewinnen können.³² Das Regelsystem muss also Zustände abbilden, und es muss definieren, wie mit Handlungen Zustandswechsel vollzogen werden können. Die Spielregeln garantieren die Wiederholbarkeit des Spiels mit stets differentem Ablauf und Ausgang, was ihren Reiz ausmacht.³³ Sie legen keine Handlungsdetails fest, sondern beschreiben einen Möglichkeitsraum, in dem die Spielenden agieren und in Konkurrenz zueinander treten können.³⁴

»Es gibt wohl keine Spielgattung, in der die spielspezifische Verschränkung von Konsens und Konkurrenz so räumlich anschaulich wird, wie im Brettspiel.«³⁵

Dabei muss das Spielziel etwas Messbares sein, das relativ einfach gemessen und in einem Spiel dargestellt werden kann.³⁶ Spielmechanismen – »BoardGameGeek« führt 182 verschiedene auf³⁷ – bestimmen die durch Regeln definierten Abläufe und das Ziel des Spiels.

3. Ebenen historischer Referenzen im Brettspiel

Präsentationen und Verarbeitungen von Geschichte werden zu einer Geschichtsdarstellung, wenn Rezipient_innen sie als solche erkennen und eine Bedeutungszuweisung vornehmen können. Dem Medium Brettspiel stehen dafür fünf Ebenen zur Verfügung.

31 Vgl. Fritz 2004, 231.

32 Vgl. ebd., 319.

33 Vgl. Bogen, 2018, 354.

34 Vgl. ebd., 358.

35 Ebd., 356.

36 Vgl. Kramer, 2001, 292.

37 Vgl. Board Game Mechanics.

3.1 Sprachlich-textuelle Referenzebene

Bereits der Name eines Spiels kann auf Geschichte verweisen, z.B. durch Bezeichnungen, in denen historische Epochen, bekannte Orte oder bekannte Persönlichkeiten, manchmal auch in Kombination mit Jahreszahlen (*Pax Renaissance* [2016], *Carcassonne* [2000], *Hansa Teutonica* [2009], *Trajan* [2011], *Radetzky – Milano 1848* [2018], *100 A.D.* [2015]) den Spieltitle bilden.

In den Spielregeln können bei der Beschreibung von Spielinhalt, Spielvorbereitung, Spielablauf, bei Figurennamen und Bezeichnungen von Spielsteinen und des Spielmaterials (z.B. »König«, »Paladin« »Taler« »Zunftwappen«, »Peststein«) ebenso Verweise auf Geschichte gesetzt werden wie über Texte auf Ereigniskarten, die z.B. durch zeittypische Ereignisse in den Spielablauf eingreifen.

In der Spielanleitung können zur Einstimmung auf das Spielgeschehen und zur Plausibilisierung des Spiels Elemente des Spielverlaufs und der -handlung in einen historischen Kontext gesetzt werden. Im Kinderspiel *Stone Age Junior* erfolgt dies z.B. über eine ergänzende fiktive Geschichte, in der zwei Steinzeitkinder vorgestellt und die auf dem Spielplan ins Bild gesetzten verschiedenen Tätigkeiten des Jagens, Sammelns, Tauschens und der Sesshaftigkeit (Hütten bauen) erzählt und erklärt werden. Diese Begleitmaterialien unterschiedlichen Umfangs werden als *Flavour-Texte* bezeichnet, bieten Orientierung in der Spielwelt oder ergänzende Informationen und können gegebenenfalls den Spielspaß erhöhen. Für das Spielgeschehen haben sie keinerlei Relevanz. Zusammen mit der Illustration der Spiele tragen sie maßgeblich zur Atmosphäre des Spiels bzw. des Spielens bei. Nicht zuletzt werden – wie auf dem Sektor der Computerspiele³⁸ – auch in Texten der Produktwerbung historische Bezüge hergestellt sowie Authentizität und ein Immersions- und Erfolgserlebnis versprochen. Auf der Verlagsseite wird das Spiel *Die Staufer* z.B. wie folgt beworben:

»Ihr reist mit Heinrich VI. durch sein Reich. Mit Geschick und Weitsicht setzt ihr euer Gefolge an die Zügel der Macht, was euch spannende Vorteile verschafft. Halte deine Mitspieler in Schach und werde ein einflussreicher Fürst! Werde Teil der Geschichte und lasse deine Mitspieler zur Fußnote dieser verblassen.«³⁹

3.2 Visuelle Referenzebene

Während Filme sehr viele Eindrücke über die visuelle Ebene vermitteln können und Computerspiele visuelle Welten generieren, muss das analoge Brettspiel mit vergleichsweise wenig Bildmaterial auskommen und mit statischen Bildern arbeiten.

38 Vgl. Giere, 2019, 43.

39 Die Staufer, Schmidt Spiele (2014), Produktwerbung auf der Website.

Visuelle Verweise auf Geschichte können durch die Gestaltung von historischen Orten, Ereignissen, Personen, Gegenständen und Gebäuden auf der Spielbox, dem Spielplan sowie auf weiteren Spielmaterialien, wie z.B. Spielfiguren und Spielkarten, gesetzt werden. Spielillustrationen sind an der Schnittstelle zwischen künstlerischer Arbeit und Gebrauchsgraphik angesiedelt. Mit dem Spielplan, der mit einem adressatenorientierten Informationsdesign das Spielsystem kommunizieren und die Spielmechanik intuitiv unterstützen soll (z.B. durch gute Farbunterscheidbarkeit, ausreichende Größe von Feldern) wird der Spielraum – falls er realistisch ins Bild gesetzt wird – häufig in perspektivischer Ansicht dargestellt, denn die Überschaubarkeit gewährleistet hier nicht der Computer, sondern muss für alle Spieler_innen von allen Sitzpositionen aus sichergestellt sein.

Die Spielbox muss zum Spielen einladen, Spielspaß und Unterhaltungswert des Spiels vermitteln und das Spielthema in eine piktorale Formel fassen, die einen hohen Wiedererkennungswert aufweist. Bei aller Verschiedenheit der Illustrationsstile repräsentiert die Spielbox das historische Setting anhand visueller Abkürzungen von eingängigen, als epochentypisch erkennbaren ikonischen Zeichen und weist daher nicht selten stereotype und klischeehafte Bildsujets auf. So fungieren z.B. Abbildungen epochentypischer Gebäude, gezeichneter oder gemalter bekannter historischer Bauwerke oder Persönlichkeiten als Verweise auf Geschichte. Häufig werden auch Kunststile der Ära oder Kunstwerke bzw. ikonisierte Bilder oder Bildwelten als Vorlage herangezogen (z.B. die Spielbox von *Hansa Teutonica*, die Kaufmannsporträts dieser Epoche, wie z.B. »Der Kaufmann Georg Giese« von Hans Holbein, zitiert). Bruno Faidutti charakterisiert diesen Illustrationsstil als insgesamt sehr traditionell:

»There is something old-fashioned, charming and romantic, not only in the themes and settings of boardgames, but also in their graphic style. See the covers of *Ticket to Ride* and *Settlers of Catan*, probably the two most influential typical board game designs of these last twenty years.«⁴⁰

Will man diese Attribuierung als »old fashioned« präzisieren, so zeigen viele dieser Spielillustrationen Anknüpfungspunkte zu Bildmotiven und Darstellungskonventionen der Historienmalerei des 19. Jahrhunderts (vgl. z.B. *Die Staufer* [2014], illustriert von Franz Vohwinkel), und erinnern mit ihrer zum Teil modellhaften Abbreviatur von epochentypischen Bildelementen auch an Schulwandbilder, die mit ihrem didaktischen Unterweisungsanspruch ebenfalls modellhafte Ansichten inszenierten (vgl. z.B. das Schulwandbild »Mittelalterliches Bauernleben« [Schulwandbild Geschichte] und das Spiel *Village* [2011], illustriert von Dennis Lohausen). Darüber hinaus lassen sich auch Anleihen von Schulwandbildern in der Gestaltung von Bildsujets aus den Themenfeldern Kolonialismus und Orientalismus

40 Faidutti, 2017, 9.

feststellen (vgl. z.B. *Archipelago* [2012], illustriert von Christoph Boehinger, und das Schulwandbild »Besitzergreifung d. ersten deutschen Kolonie Großfriedrichsburg z.Z. des großen Kurfürsten« [Schulwandbild Geschichte]). Diese Anleihen aus den mimetisch-illusionistischen Historiengemälden werden in einer oft starken Farbigkeit mit verschiedenen Comic-Zeichenstilen kombiniert.

In Brettspielen, die der Kategorie der *Serious Games* zugeordnet werden können (siehe 4.4), wird dagegen ein realistischer Illustrationsstil verwendet, der mit historischen Fotografien oder anderen zeitgenössischen Bildquellen eine dokumentarische Anmutung erzeugt und damit auf die Faktizität von Ereignissen verweist. Kinderspiele, die Geschichte thematisieren, werden dagegen häufig in unterschiedlichen Comic-Zeichenstilen gestaltet.

3.3 Räumliche Referenzebene

Brettspiele sind immer in einem physikalischen und kulturellen Raum situiert. Die Lokalisation der Spielhandlung ist eine weitere Möglichkeit der Konkretisierung des Historischen, indem bestimmte Räume als bedeutsam erklärt werden, die die Spielwelt plausibilisieren helfen. Vadim Oswalts Kategorisierungen folgend,⁴¹ sind historische Raumbezugsebenen im Brettspiel häufig sektoral gegliederte Räume, wobei je nach Spielthema ein politisch-territorialer Raum, ein Wirtschafts- oder Siedlungsraum in Beziehung zum Spielgeschehen gesetzt wird. Auch die dimensionale Gliederung von Räumen, von Mikro- bis Makroräumen können auf Geschichte verweisen, wenn ein Spielgeschehen z.B. in einer mittelalterlichen Stadt (*Brügge*) oder im Mittelmeerraum der römischen Antike (*Concordia*) situiert wird. Der Handlungs- und Geschehensraum, in dem sich das Spielgeschehen entfaltet, wird im Brettspiel durch den Spielplan vorgegeben. Er kann eine Vielzahl von Schauplätzen abbilden oder das Geschehen auf wenige Orte beschränken und eine räumliche Vorstellung von einem bestimmten historischen Ort, von einem Gebäude, einer Stadt, einer Region oder einem Kontinent vermitteln. Durch den Spielplan wird dabei die Vorstellung von historischen Räumen als Container historischen Geschehens befördert. Nicht selten wird im Brettspiel ein historischer Raum durch reduzierte oder schematisierte historisierende Landkarten oder Pläne als Schauplätze (*El Grande*; *Brügge*) des Spielgeschehens visualisiert.

3.4 Gegenständliche Referenzebene

Die kognitiven Aufgaben sind auf die verschiedenen Spielmaterialien verteilt.⁴² Materiale Spielfiguren, die über das Spielfeld bewegt werden, führen die Hand-

41 Vgl. Oswalt, 2010.

42 Vgl. Rogerson, Smith & Gibbs, 2020, 89.

lungen im Spielprozess aus. Die »Anfassfiguren«⁴³ repräsentieren die Spielenden selbst und/oder einen Teil ihrer jeweiligen Mannschaft, so dass während des Spielgeschehens eine Identifikation mit den Spielfiguren bzw. mit ihren Handlungen erfolgt. Referenzen auf Historie erfolgen durch eine Gestaltung von Figuren als verkleinerte Plastiken oder durch die stilisierte Nachbildung von als historisch zu identifizierenden Figuren. Weitere Spielmaterialien sind Spielsteine, die inhaltlich ausgestaltet sind und – wenn auch nicht in ihrer gesamten Materialität – auf historische Gegenstände verweisen: z.B. Münzen, Tintenfässer, Edelsteine, Wikingerschiffe etc. Abstrakte Spielsteine erhalten ihre historische Bedeutungszuweisung hingegen ausschließlich über ihre Benennung (»Bauer«, »Bischof«, »König« »Peststein« etc.) in der Spielanleitung. Auch für die Spielhandlung nicht erforderliche dreidimensionale Materialien können historischen Verweischarakter haben, wie z.B. ein thematisch gestalteter Sichtschutz (z.B. Siedlerhäuschen in *Keyflower*). Die haptische Komponente von Spielmaterialien und die Interaktion mit ihnen beeinflusst die Spielerfahrung ganz wesentlich; deren Materialität ist für Spielende wichtig, sei es als bewunderte Kunstobjekte, als Repräsentationen eines Themas oder als Teil des Spielgenusses.⁴⁴

3.5 Spielmechanische Referenzebene

Spielmechanismen sind Regelsysteme, die den Spielfluss eines Spiels bewerkstelligen, indem sie den Spielenden erlauben, innerhalb dieses Systems Entscheidungen zu treffen, die den weiteren Spielverlauf verändern. Verschiedene Spielmechanismen wie *Worker Placement*, *Set Collection*, *Deck Building*, *Drafting*, *Engine Building*, *Area Control* u.v.m. und ihre Kombination eröffnen Einflussmöglichkeiten und generieren Interdependenzen im Spielverlauf. Wenn historische Wissensbestände in Spielmechanismen übersetzt werden (z.B. bauen, platzieren; Ressourcen kaufen, verwalten, tauschen; Expansion, Gebiete erobern und kontrollieren; Handlungsabläufe optimieren; etwas entwickeln), können die daraus und aus der Agency der Spielenden resultierenden Spielabläufe auf Geschichte verweisen, indem sie auf Verläufe, Entscheidungsmöglichkeiten und Interdependenzen menschlichen Handelns in einer Vergangenheit referenzieren.

4. Modi und Funktionen historischer Repräsentationen im Brettspiel

Neben den unterschiedlichen Ebenen, innerhalb derer Brettspiele auf Geschichte verweisen können, lassen sich auch verschiedene Funktionen und Gebrauchswei-

43 Fritz, 2018, 318.

44 Vgl. Rogerson, Gibbs & Smith, 2020, 97.

sen historischer Repräsentationen von Geschichte im Brettspiel unterscheiden. Die vier am häufigsten vertretenen Kategorien werden im Folgenden vorgestellt.

4.1 Geschichte als Kulisse, Dekor und Atmosphäre

In diesen Spielen sind vergangene Lebenswirklichkeiten wenig relevant, das eigentliche Spielgeschehen ist nicht historisch situiert, sondern in einem fiktiven Setting mit historisierenden Ausstattungselementen angelegt, die die Spielidee atmosphärisch unterstützen.

Als Beispiel soll hier das Taktik- und Geschicklichkeitsspiel *Im Tal der Wikinger* angeführt werden (Kinderspiel des Jahres 2019), wo populäre Wissensbestände zur Wikingerzeit als historische Abkürzungen (Seefahrer, Schiffe, Handel und Beutewirtschaft, Münzen, Stärke) mit dem fiktiven Freizeitpaß des Fasskegels auf einem atmosphärisch gestalteten Spielplan kombiniert werden. »Ursprünglich«, so die Verlagswebsite, »sollten es übrigens noch Piraten sein, die zum großen Wettkampf auffordern. Doch dass vor allem Wikinger gerne allerlei Wettkämpfe ausgetragen haben, ist historisch belegt. Wie passend also, dass sie im *Tal der Wikinger* mit uralten Fässern hantieren, um den besten und taktisch klügsten Kegler der Dorfgemeinschaft ausfindig zu machen. So wurden aus Piraten schnell Wikinger« (*Tal der Wikinger*).

Der gegenwärtige Wikingerboom und seine »spezifische Mischung aus Alltagsleben (= Handel), Extremsituation (= Kampf/-spiel) und Fest (= Unterhaltung)«⁴⁵ wurde in diesem Spiel mit der für Kinder besonders attraktiven Spielmechanik eines Geschicklichkeitsspiels und einer *Worker-Placement*-Mechanik kombiniert.

4.2 Geschichte als epochentypisches Handlungsfeld

Die Spielwelt entfaltet sich hier in einem als epochentypisch wahrnehmbaren Szenario mit einer erfundenen Spielhandlung, mit fiktiven bzw. stereotypisierten Figuren (z.B. Bauern, Adelige, Mönche, Händler, Kaufleute etc.), die in zeittypischen Rollen und Aktionsradien agieren. Historisches wird hier v.a. modellhaft vermittelt, d.h. als nach Ort und Datum nicht verifizierbare, aber »prinzipiell« zutreffende historische Lebensweisen.⁴⁶

In dem Kinderspiel *Stone Age Junior* agieren die Spielenden z.B. in einem Setting, das mit seinen wesentlichen Elementen steinzeitlichen Alltagslebens (Jagen, Sammeln, Werkzeuge herstellen, Tauschhandel, Sesshaftigkeit) dem Basisszenario zur Steinzeit entspricht. Das Spielziel (die Definition des Gewinns) liegt jedoch außerhalb des historischen Handlungszusammenhangs: Gewonnen hat die Person,

45 Simek, 2016, 86.

46 Vgl. Heinze, 2010, 85.

die die meisten Waren sammelt und dadurch mehr Hütten als die anderen bauen und damit die Siedlung wachsen lassen kann.

Auch im Brettspiel *Village* (Kennerspiel des Jahres 2012) geht es nicht um Erlebnisse bestimmter historischer Individuen, sondern um epochentypisches Agieren typisierter Repräsentanten einer im Mittelalter angesiedelten dörflichen Gesellschaft. Neben den sprachlich-textuellen, visuellen und gegenständlichen Referenzebenen sind auch die Zufalls- und Störfaktoren der Spielmechanismen historisch grundiert. Auch das Spielziel, die Erwähnung in der Dorfchronik – freilich definiert als ökonomischer Erfolg – hat zumindest eine historische Anmutung. Mit dem Tod von Figuren – da Aktionen im Spiel Zeit kosten und die Figuren älter werden – sowie vier unterschiedlichen Spielfiguren-Generationen werden Zeit und Zeitlichkeit im Spiel ebenfalls zur historischen Referenz und bilden neben der Spielzeit und der historischen Zeitspanne bzw. Epoche zusätzliche temporale Ebenen.

4.3 Geschichte als epochentypisches Handlungsfeld in der Zeit bekannter historisch verbürgter Personen

Im Unterschied zum Computerspiel, wo z.B. präzise einzelne Schlachten gespielt werden, thematisieren die meisten Brettspiele längere Zeitspannen bzw. werden in Epochen situiert, innerhalb derer über verschiedene Runden eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten entwickelt werden können. Wenn in einem wie unter 4.2 charakterisierten epochentypischen Handlungsfeld auch sogenannte berühmte historische Persönlichkeiten genannt und/oder als Spielfiguren agieren, wie z.B. »Ludwig XIV.«, »Magellan«, »Columbus« oder »Wallenstein«, so fungieren diese als weitere Referenz für mit ihrer Lebenszeit und ihren Handlungen oder Tätigkeiten verbundene historische Vorgänge und Entwicklungen (Absolutismus, Entdeckungsfahrten, Dreißigjähriger Krieg).

4.4 Geschichte als *Serious Game*

Geschichtsdarstellungen im Brettspiel erfolgen maßgeblich unter den Bedingungen von Spielmechanismen und deren Kombination. Stellt dies aus geschichts-didaktischer Perspektive ein spezifisches Charakteristikum dieses Mediums dar, so gehen Spieleautor_innen und -illustrator_innen aus ludologischer Perspektive beim Entwicklungsprozess eines Spiels in der Regel anders vor: Hier steht nicht die Darstellung von Geschichte, sondern die spielmechanische und -logische Entwicklung im Fokus; erste Prototypen werden oft noch ohne thematische Einbettung erprobt, das thematische Setting wird erst in einem späteren konzeptionellen Stadium entschieden. »Marktmechanismen im Mittelalter oder der Städtebau im

alten Rom taugen im Zweifelsfall immer als Einkleidung dieser Mechanismen«⁴⁷. Die Dominanz des Spielmechanismus über das Thema zeigt im Ergebnis häufig trivialisierende Stereotypisierungen von Geschichte:

»For the game designer, India or China, Middle Ages or Antiquity, are not geographical places or historical times, they are just topoi, sets of standard references, which must not be more sophisticated than those mastered by the player. The game designer, like the painter, cannot enliven his work by complex and subtle storytelling, and must do it only by winks and nods – a camel here, a helmet there. As a result, he makes heavy use of orientalist, ›medievalist‹ or ›antiquist‹ clichés.«⁴⁸

Die Fokussierung auf Spielmechanismen bei mangelnder Aufmerksamkeit für die Auswahl und Umsetzung eines historischen Themas geriet in den letzten Jahren vermehrt in die Kritik. Viel diskutiert wurde das Brettspiel *Mombasa* aus dem Jahr 2015, das vor allem auf der visuellen und graphischen Ebene Klischees der Kolonialzeit reproduzierte.⁴⁹ Das Spiel *Scramble for Africa* wurde 2019 nach Protesten vom Verlag zurückgezogen.⁵⁰

»Taking violent histories and turning them into resource management/worker-placement games for family audiences creates an ideological fairy tale.«⁵¹

Als Gegenbeispiele können die Spiele *Archipelago* (2012) und *Colonialism* (2013) angeführt werden. Während das erste auf der visuellen Ebene eine stereotype bukolische Szenerie zeigt, auf spielmechanischer Ebene dagegen den Gegensatz zwischen dem europäischen Narrativ der Zivilisierungsmission und seiner brutalen Realität umsetzen kann,⁵² ist das andere spielmechanisch mit dem Ausbau eines Kolonialreichs in Afrika oder Asien ein eher typisches Spiel zum Themenbereich Kolonialismus, setzt aber auf der bildlichen und graphischen Ebene durch düstere Zeichnungen auf den Karten und das Cover, das im Zentrum eine Fußfessel mit Eisenkette zeigt, einen Kontrapunkt, um die Spielhandlung in ihren historischen Bedeutungszusammenhängen bei den Spielenden präsent zu halten und eventuell auch ein Nachdenken über die Bedeutung eines Sieges anzustoßen.⁵³

Beide Spiele können der Spielekategorie *Serious Game* zugeordnet werden, ein Genre, das in den letzten Jahren bei Computerspielen wie Brettspielen ein Trend

47 Blum, 2015.

48 Faidutti, 2017, 25.

49 Vgl. Felber, 2016; Bernsen & Mombasa, 2016.

50 Vgl. Bolding, 2019.

51 Robinson, 2016, 61.

52 Vgl. Bowman, 2020, 148.

53 Vgl. Brettspielradio, 2019.

geworden ist. In diesen Spielen dient Geschichte nicht ausschließlich der Unterhaltung. Als Spielzweck werden auch Wissen und Vermittlung definiert, Spielmechanik und Inhalt sollen im Einklang miteinander stehen, bislang nicht thematisierte historische Szenarien für das Brettspiel erschlossen werden.⁵⁴ In der quadratischen historischen Reihe des Spielverlags Frosted Games erschienen u.a. mit *13 Tage* (2016), das die Kubakrise thematisiert, und *Watergate* (2019) zwei *Serious Games*, die historisch verbürgte Ereignisse in ein Spielgeschehen und einen Spielfluss übersetzen. Thema und Spielmechanik (kartengetriebene Strategiespiele) gehen hier Hand in Hand: In beiden Spielen geht es um einen historischen Konflikt, ein Duell und ein politisches Tauziehen, das sich in einem Zwei-Personen-Spiel entwickelt, in dem »zwei Kontrahenten um die historische Deutungshoheit«⁵⁵ kämpfen. Die Definition des Spielziels bzw. des Sieges wird hier den historischen Figuren angepasst: Entspricht der Sieg nicht dem historisch verbürgten Geschehen, endet das Spiel in einem kontrafaktischen Szenario.

5. Medienspezifische Konzepte der Geschichtsdarstellung – Schnittstellen von Geschichte und Spiel

Auf der Basis der hier vorgestellten Befunde sollen abschließend Spezifika der Thematisierung und Präsentation von Geschichte im Brettspiel angeführt und Schnittstellen von Geschichte und Spiel identifiziert werden.

5.1 Handlungsorientierung

Geschichte im Brettspiel ist handlungsorientiert. Im Gegensatz zur klassischen Historiographie, aber auch zu populären Medien wie Geschichtsmagazinen, historischen Romanen oder Filmen wird ein historisches Narrativ im Brettspiel nicht nur gelesen oder gesehen, sondern es wird »gehandelt«.⁵⁶ Damit weist dieses Medium eine Nähe zu performativen Geschichtsdarstellungen von Reenactments auf. Durch die Interaktion mit Spielmaterialien und mit Mitspielenden wird Bedeutung erzeugt (»thinking through doing«⁵⁷). Dabei sind die Handlungsmuster der im Spiel repräsentierten Vergangenheit – noch stärker als bei Computerspielen – durch das Regelwerk und die Spielmechanismen, die eine eindeutige Ursachen-Folge-Kette aufweisen, begrenzt, so dass nur ausgewählte Teilbereiche erfasst wer-

54 Vgl. Schwarz, 2020, 42.

55 Wüllner, 2019.

56 Vgl. Giere, 2019, 89.

57 Rogerson, Gibbs & Smith, 2020, 104.

den.⁵⁸ Trotz dieser Einschränkungen können Brettspiele durch ihre Interaktionsmöglichkeiten im Sinne eines »doing history« situiertes historisches Verstehen und erfahrungsbasiertes Lernen ermöglichen.

5.2 Materiale und quantifizierbare Dimensionen von Geschichte

Da die historischen Referenzen den medialen Strukturen des Brettspiels angepasst werden müssen und historische Repräsentationen vor allem über Bilder und dreidimensionale Spielmaterialien sichtbar gemacht werden, ist auch im Brettspiel die Bezugnahme auf materielle Kultur und eine Fokussierung auf quantifizierbare Elemente aus Infrastruktur, Handel, Produktion oder Militär zu beobachten.⁵⁹

5.3 Personalisierung von Geschichte

Fast immer erlebt man als Spieler_in Geschichte durch die Augen einer anderen Person/Figur. Das Spiel ist also über die Figur an die machtvoll Position des Subjekts gebunden und unterstreicht damit die Bedeutung der Persönlichkeit für die geschichtliche Welt,⁶⁰ die den Fortgang der Ereignisse bestimmt. Die Spieler_innen haben immer die Kontrolle über ihr Handeln. Demzufolge werden vor allem die Aspekte in Spielhandlungen übersetzt, die Einfluss auf das Agieren der Spielfigur haben, Ursachenvielfalt und sachliche Umstände bleiben unberücksichtigt. Die Teilnehmer_innenzahl ist je nach Spiel auf zwei bis sechs Personen begrenzt und limitiert den Kreis historischer Akteure. Gegebenenfalls »verfügen« die Spieler_innen aber noch über weitere Figuren, wenn die Spielwelt in historischen gesellschaftlichen Hierarchien situiert ist. Der Großteil einer Gesellschaft bleibt dabei in der Regel abstrakt oder typisiert. Im Brettspiel wird demzufolge eine Vorstellung von Geschichte als eine Abfolge personeller Entscheidungen und Aushandlungen gefördert, die zum Erfolg führen, einen eindeutigen Sieger hervorbringen und diesem die Anerkennung der Mitspieler_innen sichern. Alle Figuren/Spieler_innen sind mit möglichst ähnlichen Aktionsradien und Handlungsspielräumen auszustatten, da Spiellust und Spielfluss erhalten werden müssen. Dies erfordert zudem eine gleichmäßig hohe Ereignisdichte und das möglichst lange Offenhalten von Siegmöglichkeiten. Zugleich besteht diese beherrschende Stellung des Subjekts im Spiel letztlich nur vordergründig, vielmehr »spielt das Spiel die Spieler_innen«,⁶¹ indem es ihnen eine Rolle zuweist, die erfüllt werden muss, damit das Spiel seine Wirkung entfalten kann.

58 Kühberger, 2017, 232.

59 Vgl. Heinze, 2012, 299.

60 Vgl. Bergmann, 1972, 16.

61 Gadamer zitiert in Borit, 2018, 30.

5.4 Zeit- und Historizitätsbewusstsein

Im Spiel existieren verschiedene Zeitebenen: Die Spielzeit des Spielvorgangs steht in Abhängigkeit zur Komplexität des Spiels und des Alters der Adressat_innen. Das Spiel selbst verfügt über eine grundsätzliche Zeitlichkeit: In einer rundenbasierten Zeit werden Entscheidungen gefällt, und diese Spielhandlung führt jedes Mal zu Veränderung. Das Spielsystem muss also Zustände abbilden können und definieren, wie mit Handlungen Zustandswechsel vollzogen werden können⁶² – im historischen Setting bewirkt also das Spielhandeln historischen Wandel in einer im Spiel evozierten und zumeist als Epoche grob zeitlich markierten Vergangenheit sowie in der durch das Spiel sich verändernden vergangenen Zeit. Dafür ist Historizitätsbewusstsein die Voraussetzung.⁶³ Zugleich ist das Spiel endlich, und mit dem Spielende wird auch ein Ende der Geschichte definiert – ein Zustand ist erreicht, der zugleich als Sieg fungieren kann.

5.5 Fortschrittsgeschichte und Geschichte als Abfolge von Kausalketten

Zustandsveränderungen durch Spielzüge werden in historischen Settings häufig mit ökonomischem Erfolg (Warentransfer/Handel, Tausch), mit Fortschritt von Technik und Wissenschaft und/oder räumlicher Expansion (Eroberungen, Industrialisierung) verbunden. Damit wird im Brettspiel eine Vorstellung von Geschichte als einer Abfolge personeller Entscheidungen und Aushandlungen gefördert, die in überschaubarer Spielzeit und Personenanzahl regelbasiert zum Erfolg führen und einen eindeutigen Sieger hervorbringen. Doch wer ist Gewinner, wer ist Verlierer? Das lässt sich im Augenblick des Geschehens so schwer erkennen wie in der historischen Reflexion, doch im Brettspiel sind Sieg und Niederlage, sind Gewinner und Verlierer klar definiert. Geschichte erscheint Zug um Zug als Abfolge von Kausalketten, ggf., je nach Spielmechanismus, durch den Faktor Zufall beeinflusst.

5.6 Fakten und Fiktionen

Geschichtsspiele sind ein Als-ob-Handeln in einer fiktiven vergangenen Welt ohne reale Konsequenzen. Auch Brettspiele wollen Immersion in die Spielwelt erreichen, wenngleich sie im Vergleich zum Computerspiel ihre »Gemachtheit« offener ausstellen (müssen). Dabei changiert die Spielwelt zwischen Fakten und Fiktionen: Denn es gibt eine eigene Wirklichkeit des Spiels – die in der realen Gegenwart

62 Vgl. Heinze, 2012, 37.

63 Vgl. ebd., 85.

des Spielens – und eine fiktive Spielwirklichkeit, die aber zugleich von allen Teilnehmenden als verbindlich akzeptiert wird, obwohl sie um deren Unwirklichkeit wissen.⁶⁴ Spielwelten sind grundsätzlich mit der Wirklichkeit vergleichbar, da es die gleichen Faktoren sind, die den Ablauf der Wirklichkeit und den Ablauf der Spielwelt regeln: Gesetze/Spielregeln, Zufälle, eigenes Handeln, Wettbewerb, ein unbekannter Ablauf und ein unbekanntes Ende. Trotz dieser Gemeinsamkeiten ist die Spielwelt nie die Alltagswelt, die Wirklichkeit ist nie die Spielwelt.⁶⁵ Wenn diese fiktive Spielwelt in einer Vergangenheit situiert ist und Brettspiele dem Bedürfnis entsprechen, sich von der Unmittelbarkeit der konkreten Lebenswelt zu lösen und sich zugleich in ihr wiederfinden zu können,⁶⁶ so bildet Geschichte im Brettspiel weniger eine konkrete vergangene Lebenswelt ab, als vielmehr in ihr wirkende Grundstrukturen menschlichen Handelns und zentrale Ordnungsprinzipien. Ob und inwieweit von Spielenden das Agieren in der Spielwelt als ein Agieren in einer im Spiel repräsentierten Vergangenheit wahrgenommen wird oder ob der Spielmechanismus das zentrale Spielerlebnis darstellt, dürfte individuell sehr verschieden sein und bedarf empirischer Untersuchungen.

5.7 Schnittstellen von Geschichte und Spiel: Offenheit, Kontingenz und kontrafaktische Szenarien

Vergangenheit, Gegenwart und Spiel haben keinen vorherbestimmten Ausgang. Wie das Leben, so ist auch der Ablauf des Spiels ungewiss. Das Spiel ist allerdings beliebig wiederholbar, der Ablauf aber immer ein anderer, der Sieger ist immer unbekannt.⁶⁷ Die Gemeinsamkeit von menschlichem Leben und Spiel besteht in der Offenheit von Zukunft, im Geschichtsspiel tritt die Offenheit vergangener Zukünfte hinzu, da immer eine andere vergangene Zukunft den Sieg in der nächsten Runde ermöglichen kann. Damit macht Geschichte im Brettspiel kontingente vergangene Zukunft deutlich, erscheint als ein handlungsoffener Prozess, nicht als festgelegte Chronologie der Ereignisgeschichte.⁶⁸ Freilich ist diese prinzipielle Offenheit begrenzt, denn Spielmechanik und Regeln setzen – wie schon beim Agieren der Figuren – den Rahmen und beschränken Risiko und Optionen.

Unter anderem hat Hermann Lübke auf die Verwandtschaft des Spiel- und des Kontingenzbegriffs verwiesen. In seinem elementaren Sinn meint Kontingenz, »dass alles Wirkliche die Verwirklichung eines, aber nicht des einzigen Möglichen

64 Vgl. Schäfer, 2014, 16.

65 Vgl. Kramer, 2001, 296.

66 Vgl. Fritz, 2018, 320.

67 Vgl. Kramer, 2001, 293.

68 Vgl. Bernhardt & Historia, 2018.

darstellt«⁶⁹. Kontingenzerfahrung und -bewältigung sind eine kulturelle Funktion des Spiels – Spielende müssen innerhalb des Regelwerks Handlungsspielräume erkennen, sich in der Spiellogik orientieren und die Unsicherheit im Hinblick auf die Folgen eigenen Spielhandelns bewältigen. In Spielen mit historischen Themen nimmt die spielimmanente Kontingenzbewältigung besondere Formen an,⁷⁰ da Geschichtsabläufe durch Kontingenz – auch hier immer auf der Basis des Regelwerks – unterbrochen und verändert werden. Ob Spieler_innen diese spielimmanente Kontingenz in Geschichtsspielen mithilfe der Verarbeitung zeitlicher Kontingenzerfahrungen durch historisches Denken besser bewältigen können, ist von Fall zu Fall sowie von Brettspiel zu Brettspiel zu untersuchen und hängt natürlich davon ab, ob und inwieweit ein Rückgriff auf Kenntnisse und Vorerfahrungen im Spielmechanismus überhaupt vorgesehen ist. Dass sich Spieler_innen über die Relevanz spielexterner Vorstellungen von Vergangenheit für den Spielverlauf und die Siegbedingungen austauschen, zeigt eine Diskussion über das Brettspiel *Village* in einem Internetforum:

[Florian-SpieLama]: »Hallo Leute. Ich hab jetzt ein paar Runden Village hinter mich gebracht und frag mich, ob man ohne die Kirche gewinnen kann... Ich glaube bisher hat immer jemand gewonnen (sehr häufig ich) der viel mit der Kirche gearbeitet hat. Thematisch passt es. Im Mittelalter hat die Kirche sehr viel Einfluss und Macht. Deswegen ist das auch keine ›Beschwerde‹, sondern eher eine Frage, ob ihr das auch so seht, oder ob ihr Erfahrungen gemacht hat, dass man auch komplett ohne Familienmitglieder in der Kirche gewinnen kann...«

[Re: Kim]: »Wenn das Spiel einigermaßen flott läuft (also in der 3. Runde endet), erhält man durch die Kirchenhoheit insgesamt 6 Punkte. Das kann ein gutes Geschäft auf dem Markt schon ausgleichen und ist somit kein Garant für einen sicheren Sieg. Also, ja, man kann definitiv ohne die Kirche gewinnen.«⁷¹

Kontingenzbewältigungen im Sinne von Gedankenspielen sind dagegen kontrafaktische Szenarien. Isabel Kranz bezeichnet sie als »retrospektive, spielerische Interventionen«⁷², die Geschichte ergebnisoffen halten, um vergangene Zukunft neu zu durchdenken.

»Die nicht eingetretenen Möglichkeiten haben selbst keinen Belang, liefern uns aber die notwendige Folie, vor der wir die Bedeutung des wirklichen Geschehens erst erkennen.«⁷³

69 Walter, 2016, 96.

70 Vgl. Körber, 2018, 23–24.

71 Brettspielforum [Ausschnitt] über Village, 2014.

72 Kranz, 2017, 15.

73 Demandt, 1984, 39.

Das besondere Potenzial des kontrafaktischen Gedankenexperiments im Brettspiel liegt – wie auch beim Computerspiel⁷⁴ – in der Interaktivität und Performativität des Mediums: In *Serious Games* können alternative Geschehensverläufe der Vergangenheit durchgespielt werden, natürlich auch hier nur in den Grenzen von Spielregeln und -mechanik. Beim Strategiespiel *Watergate* sind Spielmechanik und Spielinhalt – Amtsmissbräuche im Weißen Haus und investigativer Journalismus – im kontrafaktischen Szenario als Quasi-Laborsituation aufeinander abgestimmt. Im Spiel kann Nixon also noch gewinnen, die Spieler_innen wissen oder erfahren über den *flavour text*, in diesem Fall ein ausführliches booklet, dass dies nur im Spiel möglich ist. Ob ein Sieg als Nixon-Figur Spaß macht, ist allerdings eine ganz andere Frage – vor allem dann, wenn kontrafaktische Geschichte im Brettspiel auch Gegenwarts- und Zukunftsbezüge evoziert:

»Wer sich für den Watergate-Skandal interessiert, darf ein deutlich tieferes Spielerlebnis erwarten, bei dem die Thematik mehr greift als die Mechanik. Das ist dann auch der Grund, warum ich nicht gerne die Nixon-Administration spiele. Ich möchte einfach kein Präsident sein, der lügt, seine Gegner denunziert und sein Amt dafür missbraucht, seinen persönlichen Vorteil daraus zu ziehen.«⁷⁵

6. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Apperley, T. (2018). Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History. *Open Library of Humanities*, 4(1), 1-22.
- Bergmann, K. (1972). *Personalisierung im Geschichtsunterricht: Erziehung zur Demokratie?* Stuttgart: Ernst Klett.
- M. Bernhardt (2018). Historia magistra vitae? Zum Gegenwarts- und Zukunftsbezug des Geschichtsunterrichts. In T. Sandkühler, C. Bühl-Gramer, A. John & A. Schwabe (Hg.), *Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert. Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung* (S. 131-142). Göttingen: V& R Unipress.
- Bernhardt, M. A. (2018). *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. 3. Aufl., Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Bernsen, D. (2016). *Geschichte in Brettspielen*. Verfügbar unter <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/10/20/geschichte-in-brettspielen/>.
- Bernsen, D. (2016). *History sells! – Kleinere Anmerkungen zu (Brett-)Spielen/Geschichte*. Verfügbar unter <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/01/26/gesellschaftsspiele/>.

74 Vgl. Schwarz, 2017.

75 Tomiak, 2019.

- Bernsen, D. (2016). *Mombasa – fiktional und »nur« ein Spiel?* Verfügbar unter <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/10/31/mombasa/>.
- Bernsen, D. (2020). Historische Themen in Spielen: Geschichte spielen oder Holzklötzchen schieben? Verfügbar unter <https://geschichtsunterricht.files.wordpress.com/2020/03/saz-fachtagung-historische-themen-in-spielen-zusammenfassung-1.pdf>.
- Bernsen, D. & Meyer, T. (2020). Gesellschaftsspiele. In F. Hinz & A. Körber (Hg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte* (S. 238–260). Wien, Köln & Weimar: Böhlau.
- Blum, U. (2015). *Worüber wir sprechen, wenn wir über Spiele sprechen*. Vortrag Weiburg 2015, verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=L5A33NKISzY> (21.12.2020).
- Bogen, S. (2018). Mit Regeln spielen: Überlegungen aus einer Spielwerkstatt. In K. Aydin, M. Ghosh-Schellhorn & H. Schlange-Schöningen (Hg.), *Games of Empires: Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 349–388), Münster, LIT.
- Board Game Mechanics. Verfügbar unter <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic> (21.12.2020).
- Bolding, J. (2019). *A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games*. Verfügbar unter https://www.vice.com/en_us/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games (21.12.2020).
- Borit, C., Borit, M. & Olsen, P. (2018). Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. *Open Library of Humanities*, 4(1), 1–40.
- Bowman, D. (2020). Guilt Trips for the Cardboard Colonialists: The Function of Procedural Rhetoric and the Contact Zone in *Archipelago*. In D. Brown & E. MacCallum-Stewart (Hg.): *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies* (S. 144–160), Jefferson, NC: McFarland.
- Brettspielradio mit Uli Blennemann (2019). Verfügbar unter [https://www.spielbar.com/wordpress/2019/09/11/18907/\(21.12.2020\)](https://www.spielbar.com/wordpress/2019/09/11/18907/(21.12.2020)).
- Bühl-Gramer, C. (2014). »Per Brettspiel in die Vergangenheit«. Historische Realität in Spielwelten. *Public History Weekly*, 2(25).
- Chapman, AD (2017). *Digital Games as History: How Videogames represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York & London: Routledge.
- Demandt, AL (1984). *Ungeschehene Geschichte: Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn...* Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Faidutti, B. (2017). Postcolonial Catan. In E. Torner, L. Waldron & A. Trammell (Hg.), *Analog Games Studies*, (Vol. II, S. 3–34). Pittsburgh: ETC Press.
- Felber, T (2016), *Der Kolonialist in uns*. Verfügbar unter <https://www.nzz.ch/lebensart/spiel/spiele-kritik-zu-mombasa-der-kolonialist-in-uns-ld.6298> (21.12.2020).

- Fritz, J. (1989). *Spielzeugwelten: Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel*. Weinheim & München: Juventa.
- Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen: Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim & München: Juventa.
- Fritz, J. (2018). *Wahrnehmung und Spiel*. Weinheim & Basel: Beltz.
- Giere, D. (2019). *Computerspiele, Medienbildung, historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Greiner, F. & Röger, M. (2019). Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation. *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, 16(1).
- Heinze, C. (2012). *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: transcript.
- Historical categories on BGG (2020). Verfügbar unter <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1050/ancient> (21.12.2020).
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Hamburg: Rohwolt.
- Hutchcraft, J. (2016). *It's Official, Everyone: Board Games Are Cool Now*. Verfügbar unter https://www.vice.com/en_us/article/9bkj7z/rise-of-board-games (21.12.2020).
- IFD Allensbach (2020). Anzahl der Personen in Deutschland, die in der Freizeit Gesellschaftsspiele (z.B. Monopoly, Siedler von Catan) spielen, nach Häufigkeit von 2016 bis 2020, zitiert nach de.statista.com. Verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171127/umfrage/haeufigkeit-des-spielens-von-gesellschaftsspielen-in-der-freizeit/> (21.12.2020).
- IFD Allensbach (2020). Beliebteste Freizeitaktivitäten, Hobbies und Sportarten in Deutschland nach häufiger Ausübung in den Jahren 2018 bis 2020, zitiert nach de.statista.com. Verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171168/umfrage/haeufig-betriebene-freizeitaktivitaeten/> (21.12.2020).
- Jolin, D. (25.9.2016). The Rise and Rise of Tabletop Gaming. *The Guardian*. Verfügbar unter <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/25/board-games-back-tabletop-gaming-boom-pandemic-flash-point> (21.12.2020).
- Kerschbaumer, F. & Winnerling, T. (2014). Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo. In Dies. (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (S. 11-26). Bielefeld: transcript.
- Körber, A. (2018). Geschichte – Spielen – Denken: Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten«. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 19-35.
- Korte, B. & Paetschek, S. (2009). Geschichte in populären Medien und Genres: Vom historischen Roman zum Computerspiel. In Dies. (Hg.), *History goes pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (S. 9-60). Bielefeld, transcript.

- Kramer, W. (2001). Was macht ein Spiel zu einem Spiel? Erfahrungen und Ansichten eines Spieleautors. *Zeitschrift für Semiotik*, 23(3/4), 285-300.
- Kranz, I. (2017). Was wäre wenn? Alternative Gegenwarten und Zukunftsprojektionen um 1914. In Dies. (Hg.), *Was wäre wenn? Alternative Gegenwarten und Zukunftsprojektionen um 1914* (S. 11-32). Paderborn: Wilhelm Fink.
- Kühberger, C. (2017). Computerspiele als Teil historischen Lernens. *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 229-236), Bonn: bpb.
- Mayer, U., Gautschi, P. & Bernhardt, M. (2012). Themenbestimmung im Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I. In M. Barricelli & M. Lücke (Hg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts. Historisches Lernen in der Schule* (Band 1, S. 378-404). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Nolden, N. (2020). *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Oldenbourg: De Gruyter.
- Oswalt, W. (2010). Das Wo zum Was und Wann: Der »Spatial turn« und seine Bedeutung für die Geschichtsdidaktik, *GWU*, 61, 220-233.
- Pandel, H.-J. (2009). Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig. In V. Oswalt & H.-J. Pandel (Hg.), *Geschichtskultur: Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart* (S. 19-33). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Pandel, H.-J. (2013). *Geschichtsdidaktik. Eine Theorie für die Praxis*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Panzner, S. (2017), Antike erfahren – Analog, Partizipativ, Kritisch: Ein Gespräch mit den Ausstellungsmachern von »Spiel mit der Antike«. *Thersites*, 5, 1-18.
- Parett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Pasternak, J. (2010). »Just do it«: Konzepte historischen Handelns in Computerspielen. In M. Padberg & M. Schmidt (Hg.), *Die Magie der Geschichte: Geschichtskultur und Museum* (S. 101-120). Bielefeld: transcript.
- Popp, S. & Schumann, J. (2016). Geschichtsmagazine und Wissensvermittlung: Eine geschichtsdidaktische Perspektive. In S. Popp, J. Schumann et al. (Hg.), *Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive: Interdisziplinäre Zugriffe und ausgewählte Fallbeispiele* (S. 27-52). Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Raupach, T. (2016). Geschichte im Computerspiel, *ApuZ*, 51, 33-38.
- Robinson, W. (2016). Orientalism and Abstraction in Eurogames. In E. Torner, E. Leigh Waldron & A. Trammell (Hg.), *Analog Games Studies* (Vol. I, S. 55-63). Pittsburgh: ETC Press.
- Rogerson, M., Gibbs, M. & Smith, W. (2020). More Than the Sum of Their Bits: Understanding the Gameboard and Components. In D. Brown & E. S. MacCallum (Hg.), *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies* (S. 88-108). Jefferson North Carolina: McFarland.
- Schäfer, A. & Thompson, C. (2014). Spiel – eine Einleitung, In Dies. (Hg.), *Spiel* (S. 7-34). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

- Schulwandbild Geschichte. Saarländisches Schulmuseum, »Mittelalterliches Bauernleben«. Verfügbar unter <http://saarland.digicult-museen.net/objekte/6052> (20.12.2020).
- Schulwandbild Geschichte. Saarländisches Schulmuseum, »Besitzergreifung d. ersten deutschen Kolonie Großfriedrichsburg z.Z. des großen Kurfürsten«. Verfügbar unter <http://saarland.digicult-museen.net/objekte/6122> (20.12.2020).
- Schwarz, A. (2009). Computerspiele, ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In Dies. (Hg.), »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (S. 7-28), Münster: LIT.
- Schwarz, A. (2015). Game Studies und Geschichtswissenschaft. In K. Sachs-Hombach & J.-N. Thon (Hg.), *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspieleforschung* (S. 398-447). Köln: Herbert von Halem.
- Schwarz, A. (2017). Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkriegs vereitelte: Kontrafaktische Gedankenexperimente im Computerspiel. In I. Kranz (Hg.), *Was wäre wenn? Alternative Gegenwarten und Zukunftsprojektionen um 1914* (S. 181-200). Paderborn: Wilhelm Fink.
- Schwarz, A. (2020). Quarry – Playground – Brand: Popular History in Video Games. In M. Lorber & F. Zimmermann (Hg.), *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (S. 24-45). Bielefeld: transcript.
- Setzer, M. (23.10.2019). Das ganze Leben ist ein Spiel. Verfügbar unter <https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.spielemesse-in-essen-vor-neuem-rekord-das-ganze-leben-ist-ein-spiel.1b209623-7f54-434f-b389-80ef55160ff7.html> (21.12.2020).
- Siller, N. (2010). *Geschichte spielen: Kommerzielle Computerspiele mit historischen Inhalten und ihre Spielerinnen und Spieler*. Verfügbar unter http://othes.univie.ac.at/10815/1/2010-08-05_0309348.pdf (20.12.2020).
- Simek, R. (2016). *Die Wikinger*. München: C. H. Beck.
- Spielmechanismen. Verfügbar unter <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame-mechanic> (19.12.2020).
- Die Staufer. Verfügbar unter <https://www.hans-im-glueck.de/spiele/die-staufer.html> (21.12.2020).
- Tal der Wikinger ist »Kinderspiel des Jahres 2019« – Ein Blick hinter die Kulissen. Verfügbar unter https://www.haba.de/de_DE/e/tal-der-wikinger-ist-kinderspiel-des-jahres-2019-ein-blick-hinter-die-kulissen--wgpuh (21.12.2020).
- Tomiak, M. (2019). *Test//Watergate*. Verfügbar unter <https://www.brettspiel-news.de/index.php/brettspieltest/4744-test-watergate?start=1> (21.12.2020).
- Village: Kirche mächtig? (2014). Verfügbar unter <https://www.spielen.de/forum/vi ewtopic.php?t=2869#p29726> (21.12.2020).
- Walter, U. (2016). Kontingenz in der Geschichtswissenschaft: Aktuelle und künftige Felder der Forschung. In F. Becker, B. Scheller & U. Schneider (Hg.), *Die Unge-*

- wissheit des Zukünftigen: Kontingenz in der Geschichte (S. 95-118). Frankfurt & New York: Campus.
- Wenzel, S. (2020). *Geschichten und Storytelling in Brettspielen*. Verfügbar unter <https://kulturgutspiel.de/feuilleton/geschichten-und-storytelling-in-brettspielen/#more-1880> (21.12.2020).
- Wenzel, S. (2013). *Dennis Lohausen: »Spielegrafiken erinnern an Ölgemälde«*. Verfügbar unter <https://kulturgutspiel.de/feuilleton/dennis-lohausen/?cookie-state-chaenge=1602704720334> (21.12.2020).
- Werneck, T. (2018). Der Einfluss der Auszeichnung *Spiel des Jahres* auf die Entwicklung des Marktes für Brettspiele in Deutschland. In K. Aydin, M. Ghosh-Schellhorn & H. Schlange-Schöningen (Hg.), *Games of Empires: Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 389-396). Münster: LIT.
- Wilson, D. (2017). The Eurogame as Heterotopia. In E. Torner, E. Leigh Waldron & A. Trammell (Hg.), *Analog Game Studies* (Vol. II, S. 43-50). Pittsburgh: ETC Press.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson City: McFarland & Company.
- Wüllner, D. (2019). Wie das Brettspiel »Watergate« die Ukraine-Affäre erklärt. *Süddeutsche Zeitung*. Verfügbar unter <https://www.sueddeutsche.de/leben/freizeit-wie-das-brettspiel-watergate-die-ukraine-affaere-erklaert-1.4655670> (21.12.2020).