

Zur historischen Einbettung von Brettspielen

Eine explorative Untersuchung

Barbara Sterzenbach & Wiebke Waburg

1. Einleitung

Jedes Jahr erscheint eine große Zahl neuer Gesellschaftsspiele – Tendenz steigend –, wie bspw. die immer größer werdende Anzahl von Ausstellenden aus vielen Nationen und von präsentierten Spielen auf der Spielemesse »Spiel '19« zeigte, auf der im Jahr 2019 über 1500 Neuheiten im Bereich Brett- und Kartenspiele gezeigt wurden.¹ Es ist davon auszugehen, dass bei der Entwicklung und Vermarktung von Spielen neben Spielmechanik und Spielspaß die thematische Einbettung der Spiele eine große Rolle spielt und den Aufforderungscharakter dieser entscheidend bestimmt. Die in und mit Gesellschaftsspielen aufgegriffenen Themen sind sehr vielfältig und reichen von historischen über lebensweltlich relevante hin zu fantasiebezogenen Szenarien. Welche Themen genau wie aufgegriffen werden, wurde bislang nicht wissenschaftlich untersucht. Die im Folgenden vorgestellte explorative Untersuchung (siehe 3.) möchte hier einen ersten Beitrag leisten. Basale Bezugspunkte stellen spieltheoretische und spielpädagogische Überlegungen dar (siehe 2.). Letztere gewinnen gerade vor dem Hintergrund der zunehmenden Verbreitung des spielerischen Lernens in der Schule an Relevanz. Spielen mit historischem Thema wird dabei großes Potenzial im Hinblick auf die Steigerung der Motivation und die Vermittlung von Lerninhalten im Geschichtsunterricht zugewiesen,² was sich in der Förderung der entsprechenden Spiele durch staatliche Akteure zeigt. Ein Beispiel hierfür stellt das Spiel *Textura Special Edition: deutsch-polnische Verflechtungsgeschichte*³ dar.

»Textura« ist ein Ansatz, der die narrative Kompetenz von Schülerinnen und Schülern im Geschichtsunterricht fördert und damit zugleich erworbenes Wissen vertieft und anwendbar macht. Durch den modularen Aufbau sind die Anwendungen

1 Vgl. Spiel '19, 2019.

2 z.B. Thiele-Schwez, 2017.

3 Vgl. Textura Spiel, 2020.

des Spiels flexibel, weshalb ›Textura‹ zu jedem Themenkomplex bzw. jeder Epoche und damit in jeder Schularbeit und Klasse eingesetzt werden kann.⁴

Der Rückgriff auf das Spielen in pädagogischen Kontexten wird jedoch nicht nur positiv bewertet. So gibt Hansel für den schulischen Bereich zu bedenken, dass man »nur im Spiel, ›spielend‹ lernen [kann], wenn die spieltragenden Merkmale erhalten bleiben und nicht durch unterrichtstragende Aktionsformen ersetzt werden«.⁵ Ob und wie das mit (den erwähnten) speziell für den Unterricht entwickelten Spielen realisiert wurde, sollte kritisch diskutiert werden. Es ist insgesamt Aufgabe der Spiel- und Spielzeugentwickler_innen, -forscher_innen und -praktiker_innen, sich mit dieser Ambivalenz auseinanderzusetzen. Die Situation stellt sich noch einmal anders dar, wenn Spiele betrachtet werden, die primär für den Spieldienstmarkt und nicht für den Unterricht produziert wurden. Bei diesen ist davon auszugehen, dass spielbezogene Aspekte stärker im Fokus stehen als (geschichts-)didaktische, es also wichtiger ist, dass die Spielmechanik funktioniert und das Spielen Spaß macht, als jene Kompetenzen anzubauen, die Schüler_innen dazu befähigen, mit Spielen »als historische[n] Darstellungen kritisch umgehen zu können«.⁶ Sollen die Potenziale dieser Spiele bspw. im Unterricht genutzt werden, ist es notwendig zu untersuchen, welche historischen Themen in welcher Art und Weise in unterschiedlichen Spielen aufgegriffen werden.

2. Von Spiel, Spielen, Spielzeugen und Brettspielen

Das Spiel wird in Anlehnung an Huizinga aufgefasst als eine »freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des »Andersseins« als das »gewöhnliche Leben«.⁷ Auch wenn Spielen primär um des Spielens willen geschieht, werden im Spiel vielfältige Fähigkeiten erworben und gefördert.⁸ Heimlich akzentuiert in einer lebensweltorientierten, ökologischen Betrachtung, dass im Spiel Person- und Sozialwerdung stattfinden. Personwerdung meint dabei eine Annäherung an die umgebende Welt und zugleich eine Distanzierung von dieser als eigenständige Person. Sozialwerdung bezieht sich auf die Fähigkeit zur Perspektivübernahme,

4 Ebd.

5 Hansel, 1983, 93.

6 Kühberger, 2017, 232, der sich auf Computerspiele bezieht.

7 Huizinga, 2013, 37; Hervorhebung i.O.

8 Vgl. Stenger, 2014.

zur Entwicklung gemeinsamer Perspektiven mit anderen und eigener Perspektiven.⁹ Spielerisch erproben Heranwachsende sich, inszenieren Identitätsentwürfe, entfalten Bilder von sich selbst und von der Welt, was ihnen nicht zuletzt bei der Bewältigung der Probleme ihres Daseins hilft.¹⁰ Das Spiel kann mithin als zentrales Bildungsmedium angesehen werden, in dem Heranwachsende die Themen, die ihnen wichtig sind, artikulieren und transformieren.¹¹

Dabei ist Spiel auch immer ein Spiel *mit* etwas, mit den Bewegungen und Grenzen des eigenen Körpers, mit gefundenen Materialien der Natur oder bewusst hergestellten Dingen bzw. Artefakten der Umwelt. Eine Klassifizierung dieser Spielmittel bietet Renner an: Spielmaterialien meinen hier Naturmaterialien, die zum Spiel genutzt werden: Äste etwa, die im Spiel zu Schwertern und Degen werden, oder Steine, die gesammelt, bemalt oder zum Steinchen springen an Gewässern genutzt werden. Spieldinge sind Alltagsgegenstände, die im Spiel umgedeutet werden. So kann ein Kochlöffel im Spiel zum Zepter oder Zauberstab werden, eine Decke wird zum Umhang und der Küchenstuhl zum Thron. Die in diesem Artikel thematisierten Spielzeuge sind in Abgrenzung zu Spielmaterialien und Spieldingen vor allem menschliche Erzeugnisse, die explizit zum Spielen hergestellt wurden.¹²

Darüber hinaus können Spielzeuge als »Ausdruck aktueller gesellschaftlicher Verhältnisse und Kultur«¹³ und damit als Manifestationen kultureller Praxis interpretiert werden. Sie lassen dabei sowohl Rückschlüsse auf technologisch-ökonomische Wertschöpfungsketten als auch auf Konstruktionen thematisch relevanter Ausformungen *gelungenen* Spiels zu. Die eine Perspektive nimmt dabei manifeste Wissensbestände einer Kultur in den Blick, etwa über Produktion und Logistik, die zur artifiziellen Spielzeugherstellung nötig sind. Die andere Perspektive fragt nach latenten informellen Konformitäten zum Spielen, Normalität(en) und antizipierte Interessenslagen einer potenziellen Zielgruppe. Die Häufung bestimmter Motive und Themen in verschiedenen auch für Kinder aufgearbeiteten Medien zeigt so ein bestimmtes gesellschaftliches Interesse daran, sich mit der Kulturgeschichte des eigenen (oder eines anderen) Landes zu beschäftigen: Sagen und Märchenerzählungen, Verfilmungen derselben, Erzählungen über historisch wichtige Personen, erhaltene Burgen oder Tempel als Ziele familiärer oder schulischer Ausflüge, Spielzeuge und eben auch Brettspiele, die optisch diese Erzählungen aufgreifen, Informationen und Bezüge herstellen und damit zum

⁹ Vgl. Heimlich, 2015.

¹⁰ Vgl. Stenger, 2014; Hoppe-Graff & Vieweg, 2012.

¹¹ Vgl. Stenger, 2014.

¹² Vgl. Renner, 2008, 187; vgl. auch Mehringer & Waburg, 2020, 20-21.

¹³ Renner, 2008, 190; vgl. auch Cailliois, 1960.

Gesamtwissen über das So-Sein zu einer mehr oder weniger bestimmten Zeit beitragen.

Spielzeuge, die sich mit historischen Themen auseinandersetzen, sind in großer Vielzahl vorhanden – das verdeutlichen die Sammlungen von Spielzeugmuseen (bspw. in Salzburg und Nürnberg), aber auch die Beiträge des vorliegenden Bandes. In unserem Forschungsprojekt steht die Analyse von Gesellschafts- bzw. Brettspielen im Mittelpunkt, in denen historische Bezüge zu finden sind.¹⁴ »Ein Gesellschaftsspiel ist ein spezielles *Regelspiel*, welches aus für diesen Zweck vorgefertigtem *Spielzeug* (Karten, Würfel, Figuren etc.) besteht und nur unter Beachtung des *mitgelieferten Regelwerkes* mit *anwesenden Mitspieler*innen* (Gesellschaft) gespielt werden kann«.¹⁵ Nach Fritz¹⁶ bestehen Brettspiele aus einem Spielbrett (»statisches Prinzip«), Spielsteinen und Spielkarten (»dynamisches Prinzip«) sowie Spielregeln (»regulatives Prinzip«). Allerdings ist diese Zuordnung der Spielemente zu Prinzipien nicht (mehr) für alle Brettspiele zutreffend, da in einigen Spielen die Spielbretter vor oder während des Spiels (neu) zusammengesetzt oder erst aufgebaut werden, sodass in diesen Fällen ebenfalls von einem dynamischen Prinzip gesprochen werden muss.

Wir verstehen Brettspiele mit historischen Inhalten als geschichtskulturelle Produkte,¹⁷ in denen Vergangenheit gedeutet und konstruiert wird. Dass Brettspiele (häufig) in ein historisches Setting eingebettet werden, kann damit zusammenhängen, dass sie »ein Spiel mit Prinzipien und Grundstrukturen unserer Gesellschaft [sind]. Sie bilden weniger die konkrete Lebenswelt ab als vielmehr die in ihr wirkenden Prinzipien und Handlungsorientierungen«.¹⁸ Fritz arbeitet diesbezüglich die in Brettspielen auftretenden Muster (bzw. spieldynamischen Gestaltungsprinzipien) *Kampf*, *Verbreitung* und *Zielläufe* heraus, die sich sowohl in der gegenwärtigen Lebenswelt als auch in früheren Kulturen wiederfinden.¹⁹ Beim Muster des *Kampfes* geht es darum, sich anderen gegenüber zu behaupten, ihre Handlungsmöglichkeiten einzuschränken und sie zu besiegen – auch in kriegerischen Akten. Eng damit verbunden ist das Muster der *Verbreitung*, in dem die Vergrößerung der eigenen Einflussgebiete – auch gegen Widerstand – vorangetrieben wird. *Zielläufe* adressieren das Bemühen, als Erste_r an einem Ort/Ziel anzukommen, einen Gegenstand zu produzieren, ein Gebäude zu errichten. Für diese Muster gibt

¹⁴ Siehe auch Karrer, 2011, 237.

¹⁵ Sterzenbach, 2020, 111; Hervorhebung i.O.

¹⁶ Vgl. Fritz, 1992, 99; siehe auch Fritz, 2018, 318-319.

¹⁷ Vgl. Kühberger, 2017, 230.

¹⁸ Fritz, 2018, 320.

¹⁹ Vgl. ebd., 320-321, siehe auch Fritz, 1992, 105-106.

es unzählige historische Beispiele, die in Spielen aufgegriffen und bespielt werden können.²⁰

3. Zur historischen Einbettung von Brettspielen – Anlage und Ergebnisse der explorativen Untersuchung

Um die Einbettung von aktuellen Brettspielen in historische Kontexte zu untersuchen, wurden als Auswahleinheit die ersten 100 Spiele der Bestenliste von BoardGameGeek (BGG) festgelegt. Dabei handelt es sich um einen internationalen Online-Spielekatalog, der neben Titelbild der Spieleschachteln, Fotos, Beschreibungen und Bewertungen von über 81.000 Spielern²¹ auch Verknüpfungen zu Regelheften bietet, sodass Einleitungstexte zu Spielsetting und -thema barrierefrei zugänglich sind. Kontakte zu Verlagen oder Spieleautor_innen werden ebenfalls offeriert. BGG gilt auch im deutschsprachigen Raum als der größte Katalog für Brettspiele.²² Die Bestenliste wurde am 21.04.2019 abgespeichert, da sie sich regelmäßig durch Neuerscheinungen, Ankündigungen dieser und besonders vor Spielemessen ändert. In die Analyse einbezogen wurden (von den auf BGG zur Verfügung gestellten sehr vielfältigen Dokumenten) die Spielanleitungen und die Spieleschachteln. In bzw. auf diesen wird der historische Rahmen symbolisch entfaltet. Berücksichtigung fanden des Weiteren den Spielen beigelegte Booklets oder Nachschlagewerke, die explizit auf historische Hintergründe eingehen und über die Regelerklärungen hinausgehend Informationen über Lebensumstände und Zeitgeschichte liefern.

Die Untersuchung der Spiele bestand aus zwei aufeinander aufbauenden Phasen: In der ersten Phase wurde eruiert, welche Themen in aktuell beliebten Spielen aufgegriffen werden. Diese Forschungsphase zielte auf die Entwicklung eines Kategorien-systems, um eine geeignete Stichprobe mit Spielen zusammenstellen zu können, die real-geschichtliche Ereignisse thematisieren oder explizit Bezug auf abgrenzbare Epochen der Kulturgeschichte nehmen. Ausgehend von dieser Kategorisierung wurden Spiele mit realgeschichtlichem Hintergrund identifiziert und konnten in der zweiten Phase für eine vertiefende Analyse herangezogen werden. Hier ging es um eine differenzierte Untersuchung der angesprochenen Epochen, Ereignisse, Themen und Personen, auf die rekurriert wird. Zentral waren in dieser Phase folgende Fragen: Welche historischen Themen werden aufgegriffen und wie werden sie den Spielenden präsentiert?

²⁰ Vgl. ebd.

²¹ Vgl. BoardGameGeek (BGG), 2020, Angaben nach Stand Januar 2016

²² Vgl. Deutsches SPIELEMuseum Chemnitz e.V., 2020.

3.1 Qualitative Inhaltsanalyse zu den Themen der Spiele

Bei der hier angewendeten strukturierenden Inhaltsanalyse²³ wurde zunächst ausgehend von der Fragestellung, ob überhaupt historische Bezüge in Gesellschafts- und Brettspielen zu finden seien, nach Textbausteinen gesucht, die den Kontext des Spiels historisch einordnen. Der Fokus lag hierbei auf Textstellen, die explizit Wissen über die im Spiel angedachte Zeit vermitteln sollen, also diesem eine historische Rahmung geben. Die Kodierung erfolgte konsensual.

Tabelle 1: Kategoriensystem der ersten Forschungsphase

Kategorie	Definition	Ankerbeispiele	Häufigkeit
K1) Expliziter, realitätsnaher Bezug	Jahresangaben oder Benennung vergangener historischer Zeiträume	»Around 3,000 B.C.E., the first large settlements of civilization developed along the embankments of these two great rivers« (Knizia, 1997, 2)	30
K2a) Impliziter, realitätsnaher Bezug	Bilder mit »historisch authentischer« Kleidung	»The age of Art (!) and capitalism has created a need for a new occupation—The Gallerist« (Lacerda, 2015, 1)	26
K2b) Impliziter Bezug mit Fantasie-Elementen	Inszenierung (pseudo-)historischer Kontexte zu Göttern, (Fabel-) Wesen	»Crossing into the Land of 1001 Nights, your caravan arrives at the fabled Sultanate of Naqala« (Cathala, 2014, 1)	42
K3) Keine Bezüge	Keine Benennung/Bezüge	Regelliste zum Bespielen	2

Es stellte sich heraus, dass nur zwei Spiele gar keine historischen Bezüge aufwiesen (siehe Tab. 1 K3). Hierbei handelte es sich um ein Muster-Legespiel und ein Spiel, bei dem kleine Holzscheiben auf einem Punktefeld »geschnipst« werden. Die meisten Spiele (68) hatten implizite historische Rahmungen (K2): Diese konnten in 26 Fällen den realitätsnahen Spielen (K2a) zugeordnet werden, die sich allerdings nur vage und oberflächlich in Kulturgeschichte(n) einordnen ließen. Zudem zeigten sich in 42 Spielen eher realitätsferne Darstellungen übernatürlicher Wesen (K2b) wie Hexen, Drachen und Zauberer oder Götter und Göttinnen. Bei 30 Spielen dagegen bemühten sich die Autor_innen, mit realitätsnahen, expliziten Informationen ein historisch authentisches Bild ausgewählter Lebensumstände zu liefern, und boten eine explizite Rahmung der im Spiel dargestellten Handlungen

²³ Vgl. Kuckartz, 2016.

und Entscheidungen. Die 30 Spiele der ersten Kategorie wurden anschließend einer detaillierteren Analyse unterzogen.

3.2 Vertiefende Inhaltsanalyse der Spiele mit explizitem, realitätsnahem Bezug

Im Folgenden werden die Ergebnisse der vertiefenden Analyse vorgestellt, die den Fragen nachging, welche historischen Settings gewählt werden, welche Informationen über Lebensbedingungen, Konzepte und Weltbilder gegeben werden und wie umfangreich dies gestaltet ist. Die vier Hauptkategorien (HK) wurden dabei induktiv am Material entwickelt, sie strukturieren und ordnen die in den Spielen vorkommenden historischen Bezüge (siehe Tab. 2).

Tabelle 2: Kategoriensystem der vertiefenden Analyse

Kategorien	Definition	Ankerbeispiele (Brettspiel)	Abs. Häufigkeit
HK 1: Epoche/Geschichtsbezug			30
Urzeit	Anfänge Kulturgeschichte	Stone Age	2
Antike	3000 v. Chr. – 500 n. Chr.	Trajan	5
Mittelalter	500 n. Chr. – 1500 n. Chr.	Troyes	8
Neuzeit	Ab 1500 n. Chr.	Twilight Struggle	15
HK 2: Umfang der historischen Bezüge			30
stark	Umfangreiche Texte mit Erläuterungen der historischen Umstände	Arler Erde	2
mittelstark	Weniger umfangreiche Texte mit historischen Erläuterungen, hohe Anzahl an historischen Abbildungen	Troyes	10
weniger umfangreich	Kurze historische Rahmung, weniger historische Abbildungen	Trajan	10
schwach	Historisches Thema, kaum Texte mit historischen Erläuterungen, wenig historische Abbildungen	Great Western Trail	8
HK 3: Historische Rahmung			30
Person(en)	Spielhandlung konstruiert sich um eine/mehrere (berühmte) Persönlichkeit/en	Marco Polo Trajan	5

Bevölkerung	Spielhandlung konstruiert die Entwicklung einer Population	Stone Age Clans of Caledonia	4
Ort/Region	Spielhandlung konstruiert die Entwicklung eines Ortes, einer Region	Troyes, Pandemic Iberia	21
HK 4: Faktenwissen zu verschiedenen Themen			30
Ort/Region	Fakten zu einer Region/Stadt	Arler Erde	26
Lebensbedingungen innerhalb einer spezifischen Epoche	Weltbild, Lebensumstände, vorherrschende Ansichten werden referiert	Twilight Struggle	21
Leben und Wirken von Persönlichkeiten	Kurzbiografien von Personen	Marco Polo Trajan	12
Historische Ereignisse	Historisch bedeutsame Ereignisse als Rahmung	Lisboa	11
Bauwerke	Bedeutsame Bauwerke werden vorgestellt	7 Wonders Troyes	9
Langfristige historische Entwicklungen	Langfristige politische, religiöse, soziale Entwicklungen werden thematisiert	Through the Ages	7
Politische Entwicklungen innerhalb einer spezifischen Epoche	Kurzfristige politische, religiöse, soziale Entwicklungen werden thematisiert	Twilight Struggle	4
Zitate historischer Persönlichkeiten	Zitate, Lehrsprüche werden Personen zugeordnet	Twilight Struggle	3

In der *Hauptkategorie 1* wird eine Einordnung in eine Epoche vorgenommen: In der Kategorie *Urzeit* wurden Spiele zusammengefasst, deren historische Rahmung in den Anfängen der Menschheitsgeschichte liegen. Hier sind zwei Spiele, die sich mit der Entwicklung einer steinzeitlichen Siedlung²⁴ oder Vorbereitungen auf eine nahende Eiszeit²⁵ beschäftigen.

»The stoneage was shaped by the emergence of agriculture, the processing of useful resources, and by the building of simple huts. Trade begins and grow [sic!] and civilization takes root and spreads. In addition, traditional abilities like skillful hunting are in demand, in order to be able to nourish the growing population.«²⁶

²⁴ Vgl. Brunnhofer, 2008.

²⁵ Vgl. Jensen, 2010.

²⁶ Brunnhofer, 2008, 4.

Eine weitere Kategorie fasst unter *Antike* diejenigen Spiele zusammen, deren historische Bezüge entweder ein Ausgangsnarrativ in einer antiken Kultur konstruieren oder in dieser Zeit spielen. Als Beispiel sei hier *Through the Ages*²⁷ angeführt:

»In this game, each player develops a civilization from Antiquity to the present, striving to leave a lasting impression on history.«²⁸

Die Antike, eine Periode, die in erster Linie mit den kulturellen Entwicklungen im Mittelmeerraum in Verbindung gebracht wird, wird hier als Ausgangsnarrativ der von den Spielenden entwickelten Zivilisationen herangezogen. So wird im Spiel eine Fortschrittsgeschichte der »eigenen« Zivilisation erzählt, die auf Entdeckungen und Erfindungen, dem Erwerb wichtiger Bauwerke und dem Hervorbringen bedeutsamer Persönlichkeiten beruht. Diese können je nach Zeitalter »gekauft« werden und geben Boni, beeinflussen also das Spiel nachhaltig. Wie wird nun aber im Spiel die Zeit der Antike konstruiert? Zunächst über die Erklärung im Regelheft (die Karten mit der römischen Eins stünden für das erste Zeitalter, die Antike²⁹), außerdem über visuelle und symbolische Erkennungsmerkmale, wie tempelähnliche Säulenbauten in hellem Sandstein oder Namen von Personen, die evtl. bereits in der Schullaufbahn als zu dieser Zeit gehörend gelernt wurden. Die Karte *Julius Caesar* bspw. beeinflusst die politische Entwicklungsfähigkeit der Spielenden.³⁰ Die historische Persönlichkeit Julius Caesar wird im Spiel herangezogen als bedeutender Politiker, eine Wiedererkennung mit dem eigenen Geschichtswissen bestätigt diesen Eindruck und das Spiel wirkt in sich stimmig. Des Weiteren wird Caesar vorrangig in seiner Position als Politiker und nicht etwa als Autor eines Zeitzeugenberichtes (*De Bello Gallico*) oder als Feldherr und militärischer Strategie wahrgenommen. Die Figur hat außerdem im nachgespielten Zeitverlauf Bedeutung für den gesamten Spielverlauf und damit für die Geschichtsschreibung der *von den Spielenden entworfenen Zivilisation*,³¹ was wiederum die Legitimation des Gelernten und Erkannten als relevantes Wissen identifiziert und bestätigt. So komplex das herangezogene Brettspiel auch ist, erfasst es doch nur ausgewählte Teilbereiche der vergangenen Welt. Der Kategorie *Antike* wurden sieben Spiele zugeordnet. Die Häufung dieses Themas könnte an dem Narrativ der *Wiege der westlichen Kultur* in der ägyptischen, griechischen und römischen Antike liegen. Diese Themen werden bereits in der Grundschule und den unteren Sekundarstufen aufgegriffen und

27 Vgl. Chvátil, 2010; 2016.

28 Ebd., 1.

29 Vgl. ebd., 3.

30 Vgl. ebd., 4.

31 Wie bereits für Computerspiele mit historischen Inhalten aufgezeigt, können Brettspiele (wie *Through the Ages*) »innerhalb eines vorstrukturierten und -imaginierter Spielsettings einen spezifischen Raum zur dynamischen Interaktion definieren« (Kühberger, 2017, 230).

als Ursprung einer demokratischen Idee und des humanistischen Menschenbildes gelehrt.

In der Kategorie *Mittelalter* wurden die sechs Spiele eingeordnet, deren explizite Rahmungen zwischen 500 n. Chr. und 1500 n. Chr. angesiedelt waren.

»Im Jahre 1200 wurde mit dem Bau der Kathedrale von Troyes begonnen. [...] Dieses Spiel lädt euch ein, den Aufstieg dieser bemerkenswerten mittelalterlichen Stadt während dieser 4 Jahrhunderte mitzugesellen, um die westliche Kultur nachhaltig zu prägen.«³²

Dass es vergleichsweise wenige Spiele in dieser Kategorie gibt, steht im Widerspruch zu den Ergebnissen von Kerrer, die konstatiert, dass »die Epoche Mittelalter in der Brettspieltypenwelt umfangreich vertreten ist«.³³ Allerdings berücksichtigt die Autorin auch »angedeutete« und »versteckte Mittelalterbrettspiele«, deren Situierung im Mittelalter nicht offensichtlich ist. Dass in der vorliegenden Untersuchung nur eine vergleichsweise geringe Zahl der Spiele dieser Kategorie zugeordnet wurde, könnte an einer Mystifizierung dieser Periode im mitteleuropäischen Raum liegen. So gab es in der impliziten, realitätsfernen Kategorie aus der Forschungsphase 1 eine relativ hohe Zahl an Fantasy-Brettspielen, die auf symbolische und visuelle Erkennungszeichen und Märchen- oder Sagengeschöpfe des Mittelalters rekurrieren. So wird gegen Drachen gekämpft, in die Rolle einer Elbin oder eines Zwergs geschlüpft usw. Ähnliche Beobachtungen liegen für die von Playmobil® angebotenen Produkte zum Mittelalter vor, die um fiktionale Elemente wie Drachen, Zwerge und Trolle ergänzt werden.³⁴

Geschehnisse der Neuzeit waren Hintergrund für 15 Spiele. Als Settings wurden hier u.a. Nachwirkungen der Epidemien im 17. und 19. Jahrhundert,³⁵ die industrielle Revolution³⁶ oder der Kalte Krieg³⁷ gewählt.

»Twilight Struggle is a two-player game simulating the forty-five year dance of intrigue, prestige, and occasional flares of warfare between the Soviet Union and the United States. [...] The game begins amidst the ruins of Europe as the two new ›superpowers‹ struggle over the wreckage of the Second World War, and ends in 1989, when only the United States remained standing.«³⁸

³² Dujardin, Georges & Orban, 2010, 1.

³³ Vgl. Karrer, 2011, 238.

³⁴ Vgl. Mayer, 2016, 21.

³⁵ Vgl. Castro & Leacock, 2016; vgl. Rosenberg, 2007; 2016.

³⁶ Vgl. Wallace, 2007; 2018.

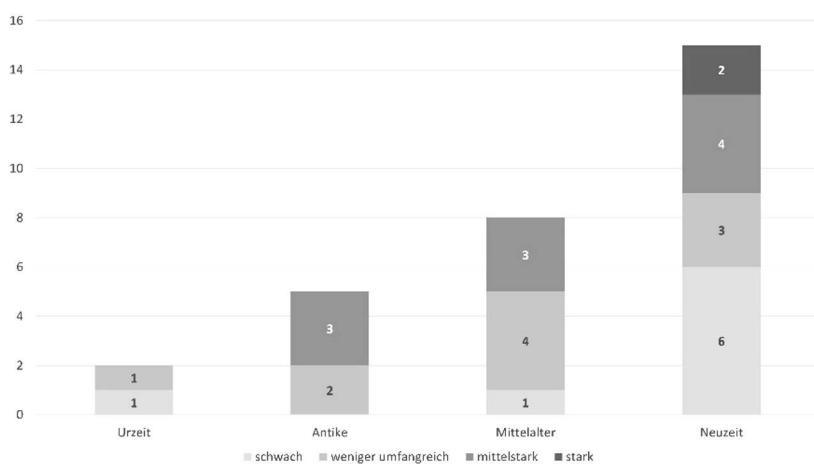
³⁷ Vgl. Gupta & Matthews, 2005.

³⁸ Ebd., 2.

Des Weiteren wurde der *Umfang historischer Einordnungen* (Hauptkategorie 2) eingeschätzt. Besonders *umfangreich* waren zwei Spiele: Hier werden Booklets oder umfangreiche Nachschlagewerke zu historischen Ereignissen und Entwicklungen mitgeliefert, welche die Spielbretter, -figuren und -steine, die Regeln und die Verhältnisse dieser zueinander erklären und begründen. Etwa *mittelstark* war der Umfang bei zehn Spielen, die durch Informationssegmente Sachverhalte, Personen oder Weltbilder hervorheben und damit Karten, Abbildungen oder das So-Sein der Welt ansatzweise zu erklären suchen. *Weniger umfangreich* waren die Einordnungen und Bezüge bei zehn anderen Spielen: Hier wird lediglich im Eingangstext eine periodische Einordnung vorgenommen, zudem erfolgt die Nennung einiger historischer Persönlichkeiten, Details werden nicht ergänzt. Acht Spiele wiesen *schwache Bezüge* in den Spielanleitungen auf. Hier gibt es nur im Einleitungstext eine Einordnung, darüber hinaus kommen keine weiteren Bezüge im Text vor. Bei den Spielen der letzten Kategorie könnte die historische Einbettung lediglich als Folie für einen interessanten Spielhintergrund gewählt worden sein, die Spielmechanik schien beliebig übertragbar.

Die folgende Übersicht zeigt die thematisierten historischen Bezüge in Zusammenhang mit ihrem Umfang (Abb. 1):

Abbildung 1: Umfang der historischen Bezüge (in absoluten Zahlen)



Hier sieht man eine leichte Tendenz, dass Themen der Neuzeit umfangreicher ausgestaltet werden. Grund hierfür könnte die geringere zeitliche Distanz zu den Ereignissen und damit einerseits eine deutlich bessere Quellenlage, andererseits die eigene Betroffenheit der Autor_innen sein. Die beiden umfangreichsten Spiele waren hier *Twilight Struggle* und *Arler Erde*. *Twilight Struggle* bezeichnet sich

selbst als Simulationsspiel des Kalten Krieges,³⁹ bietet umfangreiches Material wie Aktionskarten mit Abbildungen historischer Fotografien von Staatsmännern, einflussreichen Persönlichkeiten oder Ereignissen, dazu Abbildungen von Werbe- und Wahlkampfpostern sowie eine festgelegte thematische und symbolische Einteilung bestimmter Staaten in beeinflusste Gebiete der Spielparteien US und USSR⁴⁰ zu Spielbeginn. Außerdem werden in der Anleitung nach der Vorstellung der spielbezogenen Regeln alle Aktionskarten des Spiels historisch eingeordnet und weitere Hintergrundinformationen gegeben, z.B.:

»VIETNAM REVOLTS – (1946) Ho Chi Minh tried repeatedly to enlist the aid of the Truman Administration for independence. His letters never received a response. The French government, with support from the US and Britain, attempted to reestablish its colony in Indochina. The attempted was doomed and would lead to disaster at Dien Bien Phu.«⁴¹

Sicherlich ist auch hier die Realität wesentlich komplexer als dieser kurz gehaltene Informationstext zur Erklärung der Geschehnisse um die Augustrevolution in Vietnam 1946, dennoch trägt es zur Atmosphäre einer komplizierten weltpolitischen Lage im Spiel bei und könnte darüber hinaus zur Auseinandersetzung anregen. Spielende, die sich mit den Geschehnissen während des Kalten Krieges auskennen, erkennen einige wieder und können sogar durch die Karten neues Wissen hinzugewinnen. Auch könnte anhand der Daten und Ortsangaben eine tiefere Recherche angeschlossen werden, um sich selbst oder den Mitspielenden die spieltechnischen Auswirkungen zu erläutern und diese in einen immanenten Argumentationszusammenhang zu bringen, sodass am Ende ein Spielsieg erklärt werden kann.

Hauptkategorie 3 bezieht sich auf die *historischen Rahmungen*. Ankerpunkte der gespielten Handlungen orientieren sich bspw. an konkreten Persönlichkeiten, an primär ortsungebundenen Bevölkerungsgruppen oder Stämmen sowie an bestimmten Orten und Regionen. Diese bilden eine weitere thematische Rahmung, die den Vorstellungen vom Leben in einer bestimmten Region und/oder von einem bestimmten Volk nachempfunden sind. Fünf Spiele setzen sich mit den Lebensumständen einer zentral gesetzten Persönlichkeit auseinander und liefern Informationen zu diesen:

»King Ludwig II assumed the throne of Bavaria in 1864, which was subjugated by Prussia just two years later. Instead of focusing on matters of state, Ludwig was fascinated with medieval castles, and commissioned the building of three castles, the most famous being Neuschwanstein.«⁴²

³⁹ Vgl. ebd., 2.

⁴⁰ Vgl. ebd., 3.

⁴¹ Ebd., 14.

⁴² Alspach, 2014, 6.

In vier weiteren Spielen werden Clans oder Bevölkerungsgruppen ins Zentrum der gespielten Geschichte gesetzt, besonders Wikinger oder Normannen werden dabei thematisiert. Bei den meisten Spielen (21) rückt eine geografisch bestimmbar Region oder eine Stadt in den Blick:

»On November 1st, 1755, on All Saints' Day, Lisboa suffered an earthquake of an estimated magnitude of 8.5-9.0, followed by a tsunami, and 3 days of fires. The city was almost completely destroyed.«⁴³

Die Informationssegmente greifen des Weiteren *Faktenwissen zu verschiedenen Themen* (Hauptkategorie 4) auf. Die meisten Spiele (26) berichten Fakten über Orte oder Regionen. Hier hebt man Besonderheiten des Standortes, wie Fruchtbarkeit des Bodens oder strategische Lage, hervor. Außerdem werden in 21 Spielen die Lebensbedingungen innerhalb einer spezifischen Zeit skizziert, um bspw. die Relevanz des Spielziels oder alternativer Siegbedingungen zu erklären. Leben und Wirken von Persönlichkeiten werden in Form von Kurzbiografien, Lebenseckdaten und Rollenzuschreibungen in zwölf Spielen vorgestellt. In elf Spielen wird von bedeutsamen historischen Ereignissen berichtet, die als Ausgangserzählung die Startbedingungen zu erklären suchen. Historische Bauwerke und ihre Funktion für die jeweilige Zeit werden in neun Spielanleitungen thematisiert. Langfristige politische, religiöse, soziale Entwicklungen sind dagegen nur in sieben Spielen Thema in Info-Segmenten zu finden. Entwicklungen innerhalb einer kürzeren spezifischen Zeitspanne werden in lediglich vier Spielen referiert. Berühmte Zitate historischer Persönlichkeiten können in drei Spielen gefunden werden.

Beispielhaft wird das Spiel *Lisboa*⁴⁴ herangezogen, in dem die Naturkatastrophen von 1755 als historischer Hintergrund gewählt wurden. Zudem erfolgt die Vorstellung berühmter Persönlichkeiten, die zu dieser Zeit lebten und für den Wiederaufbau Lissabons mitverantwortlich waren: König Jose I., Marquis de Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo; der Ingenieur Manuel da Maia; die Architekten Eugénio dos Santos and Carlos Mardel.⁴⁵ Auf dem Spielbrett und in der Anleitung finden sich an mehreren Stellen Porträts des Marquis, Manuel da Maias und des Königs, wobei sich die Abbildungen an zeitgenössischen Gemälden der Adligen orientieren.⁴⁶ Weiterhin werden Zitate der Personen an bestimmten Stellen abgedruckt, um bspw. Regeln und Punktesystem zu erklären:

43 Lacerda, 2017, 1.

44 Vgl. ebd.

45 Vgl. ebd.; vgl. auch die Seiten 15; 18; 19 und 20.

46 Vgl. ebd., 6.

»Nothing is more powerful than a favor from King D. José himself: »I was a generous King and was aware of my power to speed up the rebuilding of the city.« He also liked to give his friends extravagant gifts.«⁴⁷

Das Spiel soll nur 22 Jahre des Wiederaufbaus abbilden⁴⁸ und wurde daher in die Kategorie »Kürzere spezifische Zeitspanne« eingeordnet. Weitere Info-Kästen, die im Regelheft jeweils braun hinterlegt sind und tatsächlich keinerlei Bewandtnis für das eigentliche Regelwerk haben, enthalten Auszüge aus (populär-)wissenschaftlichen Artikeln.⁴⁹ Die Regeln und Abbildungen werden anhand zeitgenössischer Maßnahmen erläutert. Dies gibt den Spielenden Hinweise auf die Lebens- und Arbeitsbedingungen um 1755:

»Downtown buildings were built over the wrecks of the old destroyed buildings. Rubble was one of the most important construction materials in the rebuilding of Lisboa. Masonry walls with an embedded braced timber structure, known as the »Gaiola Pombalina«, were filled with rubble to make the new buildings durable and antiseismic, while retaining the flame resistance of brick.

To reflect this, collecting sets of rubble will increase your warehouse space and the size of your Portfolio, and also helps set the pace of the game.«⁵⁰

In der Anleitung werden außerdem Funktionen von Gebäuden, vor allem aber von Einkaufsstraßen,⁵¹ erklärt. Politische Entwicklungen werden in der Anleitung nicht erläutert, obwohl an manchen Stellen zumindest das Verhältnis der Adligen zur Kirche und die Furcht des Marquis vor deren politischer Einflussnahme Erwähnung finden:

»The Church had a lot of power through the Jesuits during this time. That power was a menace to the Marquis de Pombal, so during his mandate, he did everything he could to weaken the power of the Church.«⁵²

4. Zusammenfassung

Von den 100 Spielen, die in der ersten Phase der vorliegenden Untersuchung gesichtet wurden, konnten 30 Spiele mit realitätsnahen historischen Bezügen identifiziert werden. Viele andere Spiele mit historischen Bezügen wurden nicht in die

47 Ebd., 15.

48 Vgl. ebd., 1.

49 Vgl. ebd., 5; Ein Auszug aus *The Wig Business was Big Business in 18th Century* von Lucinda Brant.

50 Ebd., 7.

51 Vgl. ebd., 5 und 21.

52 Ebd., 14.

zweite Phase einbezogen, da Fantasiewesen oder Götterfiguren eine allzu dominante Rolle einnahmen. So etwa konnte das Spiel *A feast for Odin* berücksichtigt werden, da es sich um die Vorbereitungen einer Festtafel und verschiedener Raubzüge sowie Erkundungsfahrten drehte und Götter der nordischen Mythologie nicht selbst auftraten. Das Spiel *Kemet* dagegen wurde aussortiert, da Spielende hier Rollen ägyptischer Gottheiten selbst einnehmen sollten. Dennoch weisen einige der aussortierten Spiele eine Art Fantasie-Historie auf, in der mitunter großer Wert auf scheinbar authentische Abbildungen und visuelle Zeichen gelegt wird.

In der vertiefenden Analyse konnten sowohl Spiele mit detailreichen historischen Arrangements und Informationen als auch eher oberflächlich gerahmte Spiele gefunden werden. Letztere erwecken den Eindruck, als ob ein guter Spielmechanismus um eine marketingrelevante Einbettung erweitert werden müsste. In solchen Spielen beschränkt sich die Rahmung oftmals auf einen Nebensatz in der Einleitung des Regelwerks. Andere Spiele wiederum wirken mit den umfangreichen, zusätzlichen und nicht immer spielrelevanten Materialien wie Auftragsarbeiten eines Heimatmuseums oder eines Bildungsträgers. In den Spieleanleitungen werden besonders häufig religiös und/oder feudal strukturierte Lebensverhältnisse in Abgrenzung zu einem modernen – eher eurozentristisch angelegten – säkularisierten und demokratischen Weltbild thematisiert. Die Konstruktion einer konsistent wirkenden Spielwelt erfolgt teilweise, indem konsequent auf zeit- und ortsspezifische Begrifflichkeiten, wie *Vogt*, *El Grande* o.Ä., zurückgegriffen wird.

Neben den angesprochenen Zeitabschnitten, Bevölkerungsgruppen oder Personen werden weitere Themen aufgegriffen und spielerisch bearbeitet. Besonders häufig sind dabei landwirtschaftliche bzw. wirtschaftliche Themen, wie Viehzucht und Ernteerträge, aber auch die Produktion anderer Güter, etwa Perücken, Kohle, Whiskey o.Ä. Einen weiteren Ausgangspunkt spielerischer Narrative stellt die Entwicklung von Dörfern oder Städten, Regionen oder sogenannter Zivilisationen dar. Hier werden jeweils ähnliche Startbedingungen konzipiert, um dann eine Geschichte eines spielerischen Volkes erzählen zu können. Als weiteres größeres Thema müssen Krieg und Plünderungen genannt werden, die nachgespielt und simuliert werden. *Twilight Struggle* nimmt bspw. die Geschehnisse des Kalten Krieges in den Blick.

5. Fazit

Die Ergebnisse der Studie leisten einen Beitrag zur Analyse (aktueller) Gesellschaftsspiele als Manifestationen der Geschichtskultur. Spiele als geschichtskulturelle Produkte unterscheiden sich in der Art und Weise der Relevantsetzung historischer Ereignisse qualitativ stark voneinander. Es konnte gezeigt werden, dass und wie in Brettspielen geschichtliche Ereignisse und Prozesse aufgegriffen,

gedeutet und nachgespielt werden (können). Dabei werden häufig berühmte Persönlichkeiten, Bevölkerungsgruppen in einer bestimmten Phase ihrer Geschichte (Gründung von Orten, Landnahmen etc.), oder historische Ereignisse als Ankerpunkte des Spielgeschehens gewählt. Mit diesen inhaltlichen Schwerpunktsetzungen können die von Fritz⁵³ herausgearbeiteten spieldynamischen Gestaltungsprinzipien *Kampf*, *Verbreitung* und *Zielläufe* besonders gut adressiert werden. So dient in vielen Spielen mit historischen Inhalten das spielerische Handeln »dem Zweck, die eigenen Handlungsmöglichkeiten zu vergrößern und die des Spielpartners einzuschränken«.⁵⁴ Es geht aber auch darum, im Verlauf des Spiels, den eigenen Einflussbereich (auf dem Spielbrett) zu erweitern und/oder (Ernte-)Erträge zu steigern.

Den Spielenden werden neben einem interessanten Spielmechanismus und haptisch sowie visuell themengerecht gestalteten Spielmaterialien auch schriftliche Informationssegmente in den Regelheften angeboten, die diesen einen allgemeinen Überblick über die Lebensumstände zu einer bestimmten Zeit geben wollen. Hinzu kommen Informationssegmente, welche spezifisches Wissen über Personen oder Ereignisse liefern, die im Spiel auftauchen. Zudem finden für spezifische Orte und Zeiten typische Begriffe Verwendung. Diese können von Spielenden mit eigenem Vorwissen abgeglichen werden, wobei sie ggf. weitere Assoziationen und Annahmen über das So-Sein einer bestimmten Zeitspanne auslösen und Annahmen zu (ehemals) geltenden Herrschaftsverhältnissen transportieren.

Bezüglich der Potenziale historischen Lernens sind in Anlehnung an Kühberger⁵⁵ diese Authentizitätssteigernden Strategien kritisch zu hinterfragen – insbesondere der mit historischen Fotos/Abbildungen, Zitaten von historischen Persönlichkeiten und biografischen Daten verbundene »Wahrheitsanspruch« –, denn es handelt sich um Deutungen und Konstruktionen der Vergangenheit. Nichtsdestotrotz kann durch die Beschäftigung mit den Spielen das Interesse geweckt werden, sich mit den thematisierten historischen Inhalten vertieft auseinanderzusetzen⁵⁶ und diese anhand von historischen Quellen oder Fachbüchern zu überprüfen.⁵⁷

Abbildungen und visuelle Segmente konnten in dieser Untersuchung nicht genauer behandelt werden (mit Ausnahme der Spielbretter und Karten, die in den Anleitungen abgebildet wurden). Dieses Material enthält jedoch ebenfalls Elemente, die das Spiel historisch rahmen durch zeitgemäße Kleidung, Fortbewegungsmittel, Waffen, Gebäude etc. Diese können Lernmöglichkeiten eröffnen, indem an Kunstverständnis und Stil der thematisierten Zeitperiode angeknüpft wird. *Troyes*

⁵³ Vgl. Fritz, 2018.

⁵⁴ Ebd., 321.

⁵⁵ Vgl. Kühberger, 2017, 233.

⁵⁶ Vgl. Fritz, 2018, 408.

⁵⁷ Vgl. Kühberger, 2017, 234.

etwa bedient sich bebildelter Karten, welche dem Stil mittelalterlicher Buchmalerei nachempfunden sind. Hier würde sich eine Analyse der Bildelemente, Verpackungen und Spielmaterialien anbieten, die auch die ästhetischen Mittel in den Blick nimmt, mit Hilfe derer versucht wird, Authentizität zu erzeugen. Insgesamt wäre es wünschenswert, einzelne Spiele detaillierter zu untersuchen und dabei das Zusammenspiel der herausgearbeiteten Haupt- und Unterkategorien sowie die Verbindung von Text- und Bildelementen zu betrachten.

Eine weitere, bereits angedeutete Grenze der durchgeführten Untersuchung war die Fokussierung auf realitätsnahe Spiele, aufgrund derer Gesellschaftsspiele mit mythologischen oder magischen Konzepten aussortiert wurden. Auch hier gab es in einigen Fällen geschichtliche Ankerpunkte. Durch die angesprochene Fokussierung wurden außerdem alle Spiele, die eine (mögliche) Zukunft(svision) abbilden, ausgeschlossen.

Die Untersuchung gibt zudem keine Hinweise darauf, *was* passiert, wenn die Spieleanleitungen gelesen und die Brettspiele gespielt werden. Welche Bedeutung kommt der historischen Einbettung für die Auswahl der Spiele und den Spielspaß zu? Wie wichtig ist es den Spielenden, dass der Spielablauf bekannten historischen Verläufen entspricht oder eben nicht? Welche Relevanz haben realpolitische Ideologien – für die Auswahl von Spielthemen sowohl durch Spieleanthropologen als auch Spielende? Hiermit ist eine zentrale Forschungslücke angesprochen, denn »[g]erade das Spiel ist es auch, welches uns fernere Epochen näherbringt, eine Brücke schlägt zum Menschsein in früherer Zeit«.⁵⁸

6. Literatur- und Quellenverzeichnis

- BoardGameGeek (2020). *Guide to BoardGameGeek [Wiki]*. BoardGameGeek. Verfügbar unter https://boardgamegeek.com/wiki/page/Guide_to_BoardGameGeek (19.6.2020).
- Caillois, R. (1960). *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Deutsches SPIELEmuseum Chemnitz e.V. (2020). *BoardGameGeek*. Verfügbar unter <https://www.deutsches-spielmuseum.eu/index.php/dasspielenetz/267-boardgamegeek> (21.12.2020).
- Fritz, J. (1992). *Spielzeugwelten: Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel* (2. Aufl.). Weinheim: Beltz Juventa.
- Fritz, J. (2018). *Wahrnehmung und Spiel*. Weinheim & Basel: Beltz Juventa.
- Hansel, T. (1983). Die Tätigkeit des Kindes in der Spannung zwischen Spielen und Lernen: Zur pädagogischen Ambivalenz des Einsatzes von Lernspielen. In K.

⁵⁸ Meier, 2006, 7.

- J. Kreuzer (Hg.), *Handbuch der Spielpädagogik: Band 2. Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich* (S. 77–98). Düsseldorf: Schwann.
- Heimlich, U. (2015). *Einführung in die Spielpädagogik* (3. Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hoppe-Graff, S., & Vieweg, U. (2012). Spiel. In U. Sandfuchs, W. Melzer, B. Dühlmeier & A. Rausch (Hg.), *Handbuch Erziehung* (S. 607–615). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (23. Aufl.). Reinbek: Rowohlt.
- Karrer, S. (2011). Tausche Weizen gegen Lehm: Die Rezeption des Mittelalters in der deutschsprachigen Brettspielwelt. In Ch. Rohr (Hg.), *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur* (S. 237–250). Münster: LIT.
- Kuckartz, U. (2016). *Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (3. Aufl.). Weinheim & Basel: Beltz Juventa.
- Kühberger, Ch. (2017). Computerspiele als Teil des historischen Lernens. In D. Bernsen, & U. Kerber (Hg.), *Praxisbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 229–236). Opladen: Budrich.
- Mayer, T. (2016). Eine Reise ins Mittelalter? Analyse des Playmobil-Mittelalterbildes. *Geschichte lernen*, 170, 20–28.
- Mehringer, V., & Waburg, W. (2020). Das Projekt SAKEF: Theoretische und konzeptionelle Überlegungen zur Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl. In V. Mehringer & W. Waburg (Hg.), *Spielzeug, Spiele und Spielen: Aktuelle Studien und Konzepte* (S. 15–36). Wiesbaden: Springer VS.
- Meier, F. (2006). *Von allerley Spil und Kurzweyl: Spiel und Spielzeug in der Geschichte*. Ostfildern: Thorbecke.
- Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis: Eine Einführung für pädagogische Berufe* (3. Aufl.). Freiburg i.Br.: Lambertus.
- Spiel '19 (2019). *Weltgrößte Messe für Brett- und Kartenspiele SPIEL '19 geht einmal mehr mit Rekordzahlen zu Ende – Branche startet optimistisch in das Weihnachtsgeschäft: Schlussbericht der 37. Internationalen Spieltage SPIEL '19*. Verfügbar unter <https://www.spiel-messe.com/wp-content/uploads/2019/10/ST-19-Abschlussbericht.pdf> (21.12.2020).
- Stenger, U. (2014). Spiel. In Ch. Wulf & J. Zirfas (Hg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 267–274). Wiesbaden: Springer VS.
- Sterzenbach, B. (2020). Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive. Eine explorative Studie. In V. Mehringer & W. Waburg (Hg.), *Spielzeug, Spiele und Spielen: Aktuelle Studien und Konzepte* (S. 103–122). Wiesbaden: Springer VS.
- Textura Spiel (19.6.2020). *Special Edition: Deutsch-Polnische Geschichte*. Verfügbar unter <https://textura-spiel.de/special-edition/>.

Thiele-Schwez, M. (2017). Geschichte Spielen?! Wie Spiele bei der Geschichtsvermittlung helfen können und was dabei zu beachten ist. *Gerbergasse*, 18(83), 47-51.

Spieleverzeichnis

- Al-Joujou, J. (2017). *Clans of Caledonia*. Berlin: Karma Games.
- Alspach, T. (2014). *Castles of Mad King Ludwig*. Louisville, TN: Bézier Games.
- Attia, W. (2005). *Caylus*. Buc Cedex: Ystari Games.
- Bariot, J., & Montiage, G. (2012). *Kemet*. Paris: Matagot.
- Bauza, A. (2010). *7 Wonders*. Brüssel: Repos Production.
- Brunnhöfer, B. (2008). *Stone Age*. München: Hans im Glück.
- Castro, J. T., & Leacock, M. (2016). *Pandemic. Iberia*. Rigaud: F2Z Entertainment.
- Chvátil, V. (2006). *Through the Ages. A Story of Civilization*. Kladno: Czech Games Edition.
- Chvátil, V. (2015). *Through the Ages. A New Story of Civilization*. Kladno: Czech Games Edition.
- Dujardin, S., Georges, X., & Orban, A. (2010). *Troyes*. Frasnes-Lez-Buissenal: Pearl Games.
- Feld, S. (2011a). *The Castles of Burgundy*. Bernau: alea Ravensburger.
- Feld, S. (2011b). *Trajan*. Mannheim: Ammonit Spiele.
- Gigli, V., & Luciani, S. (2015). *Grand Austria Hotel*. Schwabenheim: Lookout Games.
- Gupta, A., & Matthews, J. (2005). *Twilight Struggle*. Hanford, CA: GMT Games.
- Hayashi, H. (2016). *Yokohama*. O.O.: OKAZU Brand.
- Jensen, C. (2010). *Dominant Species*. Hanford, CA: GMT Games.
- Kiesling, M. (2017). *Azul*. Rigaud: Plan B Games.
- Knizia, R. (1997). *Tigris & Euphrates*. München: Hans im Glück.
- Kramer, W., & Ulrich, R. (1995). *El Grande*. München: Hans im Glück.
- Lacerda, V. (2017). *Lisboa*. Leitchfield, KY: Eagle-Gryphon Games.
- Luciani, S., & Tascini, D. (2015). *The Voyages of Marco Polo*. München: Hans im Glück.
- Pfister, A. (2015). *Mombasa*. Hamburg: eggertspiele.
- Pfister, A. (2016). *Great Western Trail*. Hamburg: eggertspiele.
- Phillips, S. (2015). *Raiders of the North Sea*. Waikanae: Garphill Games
- Rosenberg, U. (2007). *Agricola*. Schwabenheim: Lookout Games.
- Rosenberg, U. (2008). *Le Havre*. Schwabenheim: Lookout Games.
- Rosenberg, U. (2014). *Fields of Arle*. Eppstein-Bremthal: Feuerland Spiele.
- Rosenberg, U. (2016). *A Feast for Odin*. Eppstein-Bremthal: Feuerland Spiele.
- Wallace, M. (2007). *Brass. Lancashire*. Calgary: Roxley.
- Wallace, M. (2018). *Brass. Birmingham*. Calgary: Roxley.

