

Hochschule Merseburg

Fachbereich Soziale Arbeit, Medien, Kultur

Masterstudiengang Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft

Masterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts

Kolonialismus auf dem Spielbrett

Moderne Brettspiele im Spannungsfeld zwischen kolonialistischen Narrativen
und antikolonialen Perspektiven

vorgelegt von

Velvet Brauns

Erstgutachter: Prof. Dr. Heinz-Jürgen Voß

Zweitgutachter: Matthias Melzer

Eingereicht am: 25.10.2024

Kurzfassung

In dieser Masterarbeit wird die Forschungsfrage untersucht, inwiefern spielbare Rollen und kolonialistische Narrative in modernen Brettspielen die Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen beeinflussen. Diese qualitative Studie ist zwischen Medieninhalts- und Publikumsforschung angesiedelt und basiert auf eigens durchgeführten Spielanalysen und der Beobachtung von Spielerunden. Ausführlich werden die Brettspiele *Spirit Island* (2017), *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) untersucht. Rollenangebote stellen die Schnittstelle zwischen Spieler*in und Brettspiel dar. Ihre Ausgestaltung verweist auf die, in das Brettspiel eingeschriebenen, Narrative. Es konnte herausgearbeitet werden, wie überzeugend kolonialistisch geprägte Spiele über Auslassungen, den Anschein einer neutralen Haltung oder glorifizierende Einleitungstexte eurozentrische Denkweisen tradieren. Ein Schwerpunkt der Arbeit ist zudem die Untersuchung der Repräsentation von Indigenen in den genannten Brettspielen. Neben objektivierenden und exotisierenden Ansätzen wird die Existenz indigener Bevölkerungen von manchen Brettspielen zugunsten der Illusion unbewohnter Ländereien ausgeblendet. Doch Brettspiele können auch kolonialistische Glaubenssätze herausfordern und das Verständnis von Kolonialismus erweitern. Hierfür ist eine kritische Reflexion durch die Spieler*innen nötig, welche durch entsprechend formulierte Einordnungstexte in den Spielanleitungen, die Abkehr von kolonialistischen Spielmechaniken, sowie unübliche Rollenangebote unterstützt wird.

Abstract

This master's thesis investigates the research question of how playable roles and colonialist narratives in modern board games influence players' perception of colonialism. This qualitative study is situated between media content analysis and audience research and is based on conducted game analyses and the observation of gameplay sessions. The board games *Spirit Island* (2017), *Puerto Rico* (2002), *The Settlers of Catan* (1995), and *Archipelago* (2012) are examined in detail. Playable roles represent the interface between player and board game, and their design reflects the narratives embedded within the game. The study reveals how colonialist games effectively perpetuate Eurocentric worldviews through omissions, the appearance of a neutral stance, or glorifying introductory texts. A key focus of the thesis is the examination of the representation of Indigenous peoples in these board games. In addition to objectifying and exoticizing approaches, some games erase the existence of Indigenous populations to create the illusion of uninhabited lands. However, board games also have the potential to challenge colonialist beliefs and expand players' understanding of colonialism. This requires critical reflection from the players, which can be supported through carefully written contextual texts in game manuals, the rejection of colonialist game mechanics, and offering unconventional role options.

Danksagung

Ich möchte meinem Erstkorrektor Professor Dr. Voß danken, der meine Arbeit durch inhaltliche Verschiebungen des Schwerpunktes begleitet und mir in unseren Gesprächen stets wertvolle Anregungen und Ratschläge gegeben hat.

Zudem bin ich überaus dankbar darüber, den Lehrbeauftragten Melzer für diese Arbeit als Zweitkorrektor gewonnen zu haben. Seine Expertise zu Spielen und Begeisterung für spielerisches Lernen hat meine Studienzeit bereichert und mich zu meiner Schwerpunktsetzung inspiriert.

Danke an meinen Partner Felix, der sich mit mir durch die ersten Lernpartien von *Spirit Island* gekämpft, mir während des langen und steinigen Weges zur Finalisierung dieser Masterarbeit den Rücken freigehalten und immer an mich geglaubt hat. Ich freue mich schon darauf, nach der Abgabe wieder Brettspiele mit dir genießen zu können, ohne im Kopf an der Masterarbeit weiterzuschreiben.

Vielen Dank an meine Freundinnen Lara und Lydia, die immer ein offenes Ohr und liebe Worte für mich hatten. Ihr habt mich motiviert weiterzumachen und dank euch habe ich das Ziel dieses Marathons nie aus den Augen verloren, alle Hürden überwunden und endlich die Ziellinie überquert.

Ein besonderer Dank gebührt selbstverständlich auch den Teilnehmer*innen der Spielrunden. Als eure Anmeldungen per E-Mail bei mir eingetroffen sind, bin ich aufgeregt auf- und abgesprungen. Ihr habt euch ohne viele Informationen auf die beforschte Spielrunde eingelassen, eure Gedanken offen mit der Gruppe geteilt und diese Forschung mit euren unterschiedlichen Perspektiven bereichert.

Dass die Spielrunden öffentlichkeitswirksam kommuniziert werden konnten und in gemütlicher und freundlicher Atmosphäre stattfanden, ist Katja, Dennis und ihrem wunderbaren Team im Spielecafé *Playce* in Frankfurt am Main zu verdanken. Danke für die Erschaffung eines Orts, an dem die Brettspielcommunity zusammenkommen und am Nebentisch sogar Forschung zu unserem geschätzten Medium betrieben werden kann.

Zuletzt möchte ich den Menschen in der Brettspielcommunity und den Spieleautor*innen, Verlagen, Spieler*innen und Autor*innen danken, die sich für eine inklusive Spielkultur stark machen. Ihr leistet Großartiges! Ich bin stolz darauf, mit der abgeschlossenen Thesis ebenfalls einen Beitrag zu dieser Entwicklung zu leisten.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Danksagung.....	II
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis.....	V
1 Einleitung	1
1.1 Thema und Relevanz des Forschungsvorhabens	1
1.2 Forschungsfrage, Leitfragen und Hypothesen.....	1
1.3 Aufbau der Arbeit.....	3
2 Theoretischer Rahmen: Kolonialismus im Brettspiel.....	4
2.1 Zentrale Begriffe	4
2.1.1 Brettspiel	4
2.1.2 Kolonialismus.....	7
2.2 Wirkung von Brettspielen	8
2.2.1 Medienwirkungsforschung.....	9
2.2.2 Wirkung von Brettspielen mit Geschichtsbezügen	10
2.2.3 Wirksamkeit politischer Spiele.....	13
2.3 Kolonialität im Brettspiel	17
2.3.1 Kolonialistische Mechaniken	18
2.3.2 Grundmotive kolonialistischen Denkens.....	19
2.3.3 Repräsentanz indigener Menschen.....	19
3 Forschungsmethodik	22
3.1 Publikumsforschung: Beobachtung von Spielerunden.....	23
3.1.1 Forschungsmethodisches Vorgehen.....	23
3.1.2 Kategorisierung der durchgeführten Beobachtung.....	24
3.1.3 Qualitätssicherung.....	26
3.2 Medieninhaltsforschung: Brettspielanalyse	27
3.2.1 Kategorien der Brettspielanalyse.....	28
3.3 Auswahlkriterien für Fallbeispiele	29
4 Ergebnisse	30
4.1 Leitfrage 1: Spielbare Rollen	31
4.1.1 Hypothese 1: Dominanz der Kolonisten-Perspektive.....	35
4.2 Leitfrage 2: Kolonialistische Aspekte in Brettspielen und deren Rezeption	36
4.2.1 Puerto Rico.....	37
4.2.2 Die Siedler von Catan	40
4.2.3 Archipelago	42
4.3 Leitfrage 3: Einfluss von Spirit Island auf die Rezeption von Kolonialismus	45

4.3.1	Hypothese 2: Kritisches Verständnis von Kolonialismus.....	46
4.3.2	Hypothese 3: Abneigung gegenüber Kolonisten.....	50
4.3.3	Hypothese 4: Einfluss des Naturgeists auf die Sympathie für Dahan	53
5	Diskussion.....	66
5.1	Spielbare Rollen und ihre Wirkung.....	66
5.2	Kolonialistische Aspekte in Brettspielen und deren Wirkung.....	69
5.2.1	Spirit Island.....	69
5.2.2	Puerto Rico.....	72
5.2.3	Die Siedler von Catan	72
5.2.4	Archipelago.....	73
5.2.5	Allgemeine Ausführungen zur Realitätsnähe	73
5.3	Rezeption der Konfliktparteien in Spirit Island	75
5.3.1	Diametrale Rezeption.....	75
5.3.2	Die gute Seite	76
5.3.3	Böse Invasoren und schützenswerte Dahan	77
5.4	Kolonialismus als Thema in Brettspielen.....	79
5.5	Limitationen	80
5.6	Ausblick	81
6	Fazit.....	84
	Literaturverzeichnis.....	87
	Ludografie.....	93
	Anhang.....	95
1	Beobachtungs- und Befragungsleitfaden.....	96
2	Beobachtungs- und Befragungsprotokolle	97
2.1	Protokoll 1.....	97
2.2	Protokoll 2.....	102
2.3	Protokoll 3.....	106
2.4	Protokoll 4.....	112
2.5	Protokoll 5.....	119
2.6	Protokoll 6.....	125
3	Einblicke in das Spielmaterial.....	133
3.1	Spirit Island.....	133
3.2	Puerto Rico.....	137
3.3	Archipelago.....	142
	Selbstständigkeitserklärung.....	144

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Spielgruppe 1 Zwischenstand	98
Abbildung 2: Spielgruppe 1 Endstand	100
Abbildung 3: Spielgruppe 2 Zwischenstand	103
Abbildung 4: Spielgruppe 3 Endstand	109
Abbildung 5: Spielgruppe 4 Zwischenstand	114
Abbildung 6: Spielgruppe 5 Zwischenstand	122
Abbildung 7: Nation Schottland Übersichtskarte	125
Abbildung 8: Spielgruppe 6 Zwischenstand	128
Abbildung 9: Spielgruppe 6 Endstand	130
Abbildung 10: Cover der deutschen Spieleschachtel von Spirit Island (2017)	133
Abbildung 11: Zentraler Spielplan von Spirit Island zu Spielbeginn	134
Abbildung 12: Spielfiguren in Spirit Island	134
Abbildung 13: Spirit Island Geister-Tableau Stimme des Donners (Rückseite)	135
Abbildung 14: Spirit Island Geister-Tableau Stimme des Donners (Vorderseite)	135
Abbildung 15: Spirit Island Startfähigkeitskarten Stimme des Donners	136
Abbildung 16: Cover der deutschen Erstausgabe von Puerto Rico (2002)	137
Abbildung 17: Cover der deutschen Jubiläumsausgabe von Puerto Rico (2011)	138
Abbildung 18: Cover der deutschen Zweitausgabe von Puerto Rico (2013)	139
Abbildung 19: Cover der deutschen Neuauflage von Puerto Rico (2020)	140
Abbildung 20: Cover der deutschen Erstausgabe von Puerto Rico 1897 (2022)	141
Abbildung 21: Cover der deutschen Erstausgabe von Archipelago (2012)	142
Abbildung 22: Visualisierung rebellierender Indigener in Archipelago (2012)	143

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Systematik von Beobachtungsvarianten	24
Tabelle 2: Übersicht Forschungsvorhaben	30
Tabelle 3: Spielbare Rollen der 25 beliebtesten Brettspiele mit Bezug zu Kolonialismus	32
Tabelle 4: Kategorisierung der spielbaren Rollen in den untersuchten Spielen	34
Tabelle 5: Einstellung zu den Dahan nach Naturgeist	64

1 Einleitung

1.1 Thema und Relevanz des Forschungsvorhabens

Brettspiele faszinieren Menschen seit jeher mit spannenden Mechaniken und fesselnden Geschichten. Doch was, wenn sich hinter den scheinbar neutralen Regeln und Erzählungen problematische Narrative verbergen? Brettspiele gelten als unterhaltsamer Zeitvertreib, jedoch bergen sie die Gefahr, kolonialistische Narrative zu bewahren.

Diese Arbeit untersucht, wie moderne Brettspiele das Verständnis von Kolonialismus ihrer Nutzer*innen prägen. Es wurde lange versäumt, die vergleichsweise kurze, aber folgenschwere Kolonialgeschichte Deutschlands aufzuarbeiten. Die anhaltenden Debatten um koloniale Symbole und ethnographische Sammlungen zeigen jedoch, dass sich das gesellschaftliche Verständnis von Kolonialismus derzeit wandelt. Brettspiele bieten die Möglichkeit, eine reflektierte Auseinandersetzung mit diesem Thema anzuregen.

Die Untersuchung von Brettspielen profitiert von der Kombination einer medien- und kulturwissenschaftlichen Perspektive, wie sie in dieser Arbeit geboten wird. Einerseits kann das Brettspiel als Medium auf seine Einschreibungen hin untersucht werden, andererseits entfaltet sich die Wirkung von Brettspielen in der sozialen Praxis und Kultur des Brettspielens.

1.2 Forschungsfrage, Leitfragen und Hypothesen

Ausgangspunkt der Forschung war eine Partie des Brettspiels *Spirit Island* (2017). Als Alleinstellungsmerkmal gilt dessen besondere antikoloniale Perspektive. Spieler*innen nehmen darin die Rolle von Naturgeistern ein und versuchen, ihre Heimatinsel gegen eindringende Kolonisten zu verteidigen. Alle spielbaren Naturgeister sind asymmetrisch konstruiert, haben verschiedene Stärken, eigene Startfähigkeiten, Sonderregeln, unterschiedliche Wachstumsmöglichkeiten, eine eigene Hintergrundgeschichte und einnehmende Illustrationen. Angesichts derart opulent ausgestalteter Rollenangebote kam die Frage auf, wie sich die Perspektive, welche die Spieler*innen in einem Brettspiel über die angebotene Rolle einnehmen, auf die Rezeption des Spielgeschehens auswirkt. Die Erstpartie reichte nicht aus, um zu ergründen, was ein derart ausgerichtetes Spiel seinen Spieler*innen über Kolonialismus vermittelt. Die Neuartigkeit der antikolonialen Perspektive von *Spirit Island* (2017) impliziert, dass in vorab publizierten Brettspielen andere Perspektiven eingenommen werden können. Daran schließen ähnliche Fragen an: Wie wird ein Spiel über Kolonialismus aus einer kolonialen Perspektive wahrgenommen und welche Narrative sind in ein solches Brettspiel eingeschrieben?

Das Thema Kolonialismus ist in Brettspielen sehr verbreitet und beliebt. Die Brettspieldatenbank BoardGameGeek listete im August 2024 insgesamt 262 Spiele mit Bezug zur Kolonialzeit. Unklar bleibt jedoch, welche Perspektiven in diesen Brettspielen eingenommen werden können und welche

Narrative sich darin finden. Da hierzu keine Übersicht existiert, widmet sich diese Masterarbeit den beliebtesten Spielen mit kolonialen Bezügen und erforscht diese anhand folgender Fragestellung:

*Inwiefern wirken sich spielbare Rollen und kolonialistische Narrative in modernen Brettspielen auf die Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen aus?*

Die Beantwortung der Forschungsfrage wird durch drei untergeordnete Leitfragen und Hypothesen gestützt. Die erste Leitfrage widmet sich den Perspektiven dieser Brettspiele: *Welche spielbaren Rollen sind in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus vertreten?* Über eine Untersuchung der 25 beliebtesten Spiele dieser Zuordnung soll die Hypothese überprüft werden, dass in diesen Brettspielen nahezu ausschließlich die Perspektive der Kolonisten vertreten ist.

Weiterhin sollen die gelisteten Brettspiele *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) aus postkolonialer Perspektive auf die folgende Leitfrage hin untersucht werden: *Welche kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative finden sich in Brettspielen und wie werden diese rezipiert?* Diese Untersuchung erfolgt ergebnisoffen ohne Hypothesen.

Angesichts der erwarteten Popularität kolonialistischer Spiele ist die letzte Leitfrage der Wirkung dem antikolonialen Brettspiels *Spirit Island* (2017) gewidmet: *Wie wirkt sich die im Brettspiel Spirit Island eingenommene Perspektive auf die Rezeption von Kolonialismus aus?* Für diese Leitfrage wurden drei weitere Hypothesen formuliert. Die zweite Hypothese basiert auf der Annahme, die eingenommene Perspektive begünstige ein kritischeres Verständnis von Kolonialismus. Die dritte Hypothese stellt die Erwartung auf, dass das Spielen von *Spirit Island* (2017) eine Abneigung gegenüber Kolonisten auslöst. Die vierte und letzte Hypothese besagt, dass Spieler*innen, deren Naturgeist stark mit der indigenen Bevölkerung des Spiels interagiert, Sympathie gegenüber dieser entwickeln.

Bisherige Untersuchungen zu der historischen Einbettung von Brettspielen wie die von Sterzenbach und Waburg (2021) fokussierten sich auf realitätsnahe Spiele und berücksichtigten daher keine Spiele mit übernatürlichen Elementen. Trotz des mythologischen Rahmens von *Spirit Island* (2017) ist von Interesse, welches Bild von Kolonialismus das Spiel erzeugt. Die Autorinnen postulierten zum Abschluss ihrer theoretisch fundierten Ausführungen, dass der tatsächliche Umgang der Spieler*innen mit historischen Aspekten von Brettspielen eine zentrale Forschungslücke darstelle (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 403). Neben der umfassenden Analyse verschiedener Brettspiele mit Bezug zur Kolonialzeit wird in der vorliegenden Arbeit untersucht, wie *Spirit Island* (2017) gespielt und die Darstellung von Kolonialismus darin rezipiert wird, um die dargelegte Forschungslücke zu schließen.

1.3 Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit setzt sich aus sechs Kapiteln und einem Anhang zusammen. Auf die Einleitung folgend werden im zweiten Kapitel zentrale Begriffe eingeführt und publizierte Erkenntnisse für das Forschungsfeld Kolonialismus im Brettspiel zusammengeführt. In dem dritten Kapitel wird die verwendete Forschungsmethodik aus den Bereichen der Publikums- und Medieninhaltsforschung vorgestellt. In dem vierten Kapitel werden die Ergebnisse der durchgeführten Forschung nach den Leitfragen und Hypothesen getrennt dargelegt. Zur Überprüfung der Hypothesen werden insbesondere die Brettspiele *Spirit Island* (2017), *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) einer umfassenden Brettspielanalyse unterzogen. Die Diskussion und Einordnung der Ergebnisse in die bisherige Forschung erfolgen im fünften Kapitel. Zudem werden Limitationen der Arbeit erläutert und ein Ausblick gegeben. Die Arbeit endet mit einem Fazit, in dem die Forschungsfrage beantwortet wird. Im Anhang sind der zugrunde liegende Leitfaden, die Beobachtungs- und Befragungsprotokolle, sowie Einblicke in das Spielmaterial thematisierter Brettspiele zu finden.

2 Theoretischer Rahmen: Kolonialismus im Brettspiel

Brettspiele begleiten und begeistern Menschen seit über 5000 Jahren (Schädler, 2007). Die Forschung zum Brettspiel ist trotz dieser langen Historie überschaubar. Krause (2022), der zum analogen Spiel im digitalen Zeitalter forscht, bezeichnet das Brettspiel als ein von der Forschung vernachlässigtes popkulturelles Medium (S. 113). Das Videospiel erfährt als Medium eine größere Aufmerksamkeit (Krause, 2022). Beispielsweise beschäftigt sich die Disziplin der *Game Studies* – obwohl der Name auf ein breiteres Forschungsfeld schließen lässt – fast ausschließlich mit digitalen Spielen (Stenros, 2017; Strouhal, 2018). Darunter fallen Computer-, Konsolen-, Handy- und Browserspiele (Neitzel & Nohr, 2010). Forschung zu Videospielen ist wegen der Unterschiede in den medialen Eigenschaften von Brettspielen und digitalen Spielen nur bedingt übertragbar und wird in dieser Arbeit daher selten herangezogen. Dezidierte Erkenntnisse zu Brettspielen sind in der Brettspielforschung zu finden. Es gibt allerdings kaum Lehrstühle und nur eine überschaubare Anzahl an wissenschaftlichen Publikationen zu diesen. Das internationale *Board Game Studies Journal* veröffentlicht beispielsweise jährlich eine Ausgabe mit durchschnittlich sechs, durch ein Single-Peer-Verfahren geprüften, Artikeln aus der historischen und systematischen Forschung zu Brettspielen. Allerdings widmet sich die dort präsente Brettspielforschung traditionell eher historischen Spielen wie *Senet* (ca. 3500 v. Chr.) oder *Schach* (1475) und selten den modernen Autor*innenspielen, welche in dieser Thesis untersucht werden. Da die geisteswissenschaftliche Untersuchung des modernen Brettspiels allgemein und dessen Thematisierung von Kolonialismus spezifisch bisher unzureichend untersucht wurden, soll diese Arbeit zur Schließung der dargelegten Forschungslücke beitragen.

2.1 Zentrale Begriffe

In den folgenden Kapiteln werden die zentralen Begrifflichkeiten eingeführt, die in dieser Arbeit verwendet werden. Das Unterkapitel 2.1.1 enthält eine Definition des Begriffs Spiel, diskutiert die vielfältigen Sammelbegriffe für analoge Spiele und schließt mit einer Definition des verwendeten Brettspielbegriffs. In dem darauffolgenden Unterkapitel 2.1.2 wird das Verständnis von Kolonialismus dargelegt, welches dieser Arbeit zugrunde liegt. Weiterhin werden darin die Akteur*innen des Kolonialismus benannt, sowie postkoloniale, antikoloniale und dekoloniale Perspektiven definiert.

2.1.1 Brettspiel

Die Ausführungen des niederländischen Kulturhistorikers Johan Huizinga gelten als Pflichtlektüre für den Forschungsgegenstand Spiel (Strouhal, 2018; Widura, 2015). Huizinga veröffentlichte 1938 seine Abhandlung, in der er das Erklärungsmodell des *Homo Ludens* vorstellte und das Spiel zu einem bedeutenden, eigenständigen Kulturfaktor erklärte. Das Spiel definierte Huizinga als „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 [sic] des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga, 2013, S. 37). In dieser Arbeit wird Spiel ebenfalls als eine freiwillige Aktivität, die sich im Rahmen der Spielregeln entfaltet und keinem höheren Ziel dient, definiert.

Der Forschungsgegenstand Spiel ist sowohl vielfältig als auch widersprüchlich. Die unterschiedlichen Begriffe und Facetten des Spiels erschweren vergleichbare Forschung zu einem spezifischen Untersuchungsgegenstand. Unter den allgemeinen Spielbegriff fallen beispielsweise viele, für diese Arbeit irrelevante, Ausprägungen des Spiels wie Schauspiel, Glücksspiel oder Sport. Es galt in der Forschung lange Zeit als unmöglich, das Spiel wegen seiner Paradoxien spezifisch zu definieren, weshalb versucht wurde, zumindest zu artikulieren, was das Spiel nicht ist (Widura, 2015, S. 137). Dieses jahrzehntelange Ringen um eine Definition im Forschungsfeld der Game Studies betont auch Stenros (2017), der in einer systematischen Literaturanalyse die 63 bekanntesten Spieldefinitionen seit 1930 analysiert hat. Es sollte berücksichtigt werden, dass der Spielbegriff nicht nur als *Aktivität*, sondern auch als *Artefakt* verstanden werden kann (Stenros, 2017). Dies verortet Brettspiele im Überschneidungsbereich der Medien- und Kulturwissenschaften, und ermöglicht die Analyse des Brettspiels als Medium verknüpft mit der sozialen Praxis und Kultur des Brettspielens.

Wissenschaftliche Publikationen und die Brettspielcommunity nutzen verschiedene Sammelbegriffe für analoge Spiele, die unterschiedliche Aspekte des Spiels hervorheben. Nachfolgend sollen diese Sammelbegriffe in ihrer Differenz und ihren Gemeinsamkeiten kurz vorgestellt und der Begriff des *Brettspiels*, welcher in dieser Arbeit verwendet wird, definiert werden. Seit sich Computer- und Konsolenspiele, sowie Mobile Games immer größerer Beliebtheit erfreuen, wird zur Abgrenzung zunehmend der Begriff *analoge Spiele* verwendet. Torner (2022) definiert analoge Spiele über zwei Aspekte: Erstens fungieren Menschen bei diesen Spielen als Rechenplattform und zweitens besteht das Spiel aus physischen Materialien, welche eine Darstellungsfunktion innehaben und zudem die Verfolgung des Spielstands ermöglichen. Die Materialität stellt auch Rogerson (2021) als ein entscheidendes Merkmal für Spiele heraus, allerdings betrachtet sie den Begriff der analogen Spiele kritisch. Ihre Forschung legt nahe, dass Menschen Spiele neben der Materialität wegen ihrer Vielfalt, der sozialen Interaktion und der geistigen Herausforderung lieben. Definiert man die vielfältigen Karten-, Brett-, Würfel- und Gesellschaftsspiele als analoge Spiele über ihre fehlende technologische Komponente, wird man deren langjähriger Historie nicht gerecht und vernachlässigt, was diese Spiele tatsächlich ausmacht (Rogerson, 2021). Die Unterscheidung zwischen analogen und digitalen Spielen ist zudem oftmals nicht so eindeutig wie es den Anschein hat: Auf der Internetseite der Brettspielarena, dem Tabletop Simulator oder über Apps lassen sich digitale Umsetzungen analoger Spiele spielen; während der Corona-Pandemie wurden analoge Spiele umfunktioniert und über Konferenzdienste gespielt; manche analoge Spiele werden digital entwickelt; manchen liegen digitale Komponenten bei und manche werden als hybrides Konzept angelegt (Rogerson, 2021).

Auch das 2017 publizierte Spiel *Spirit Island*, welches in dieser Arbeit analysiert wird, hat 2020 eine digitale Umsetzung auf der Spieleplattform *Steam* erhalten.

Der Begriff der *Tabletop Games* verweist auf die Spielsituation an einem Tisch (Rogerson, 2021), wird jedoch primär für Rollen-, Miniaturen- und Kriegsspiele verwendet. Er ist zu spezifisch und daher für diese Arbeit zu vernachlässigen. Unter dem Überbegriff *Gesellschaftsspiel* werden oftmals diverse Brett-, Tisch-, Karten- und Würfelspiele verstanden, die gemeinschaftlich gespielt werden (Rogerson, 2021). Dem Begriff Gesellschaftsspiel fehlt allerdings eine adäquate Übersetzung in der englischen Sprache, denn *Social Games* oder auch *Parlour Games* haben eine andere Konnotation als im deutschen Sprachraum (Rogerson, 2021). Letztere werden eher mit älteren Spielen assoziiert, die im traditionellen Gesellschaftszimmer bürgerlicher und adeliger Häuser der Neuzeit gespielt wurden. Einige der Spiele, die in dieser Arbeit untersucht werden, sind als *Eurogames* zu klassifizieren. Eurogames, auch *German-Style Board Games* genannt, sind von strategisch orientiertem, indirektem Wettbewerb der Spieler*innen um Ressourcen oder Punkte geprägt (BoardGameGeek, 2024c). Die Spielmechanik ist in Eurogames wichtiger als das Thema und Glückselemente sind selten anzutreffen (BoardGameGeek, 2024c). Einige Spiele mit Bezug zu Kolonialismus entsprechen nicht dieser Zuordnung, weshalb auch dieser Begriff verworfen wurde.

Die Spiele in dieser Arbeit lassen sich am ehesten unter dem Begriff der *Board Games* bzw. *Brettspiele* zusammenfassen. Der Begriff ist im deutschen sowie im internationalen Sprachraum etabliert und wird von Brettspielcommunities, der Spielebranche und in der Forschung verwendet. So trägt die größte internationale Onlinedatenbank und -community für Brett- und Kartenspiele mit über zwei Millionen registrierten Nutzer*innen den aussagekräftigen Namen BoardGameGeek. Die SPIEL in Essen bezeichnet sich selbst als die international größte Publikumsmesse für Brettspiele (SPIEL Essen, 2024a), was von der Identifikation der Branche mit dem Begriff zeugt. Auch das Forschungsfeld der Brettspielforschung bzw. Board Game Studies nutzt den namensgebenden Begriff. Allerdings ist von der Popularität der Begriffs nicht auf dessen einheitliche Interpretation zu schließen. Unter einem Brettspiel wird in der engen Auslegung ein Spiel verstanden, das mit einem Spielbrett ausgestattet ist. Derzeit wird der Brettspielbegriff zunehmend weiter ausgelegt. In dem Spielekatalog von BoardGameGeek und der SPIEL Essen finden sich Spiele mit einem Spielbrett, aber unter anderem auch Würfel-, Karten-, Lege- und Geschicklichkeitsspiele (BoardGameGeek, 2021; SPIEL Essen, 2024b). Rollenspiele werden selten zu den Brettspielen gezählt. Dies zeigt sich beispielsweise dadurch, dass auf dem Ausstellungsplan der SPIEL 2024 Rollen-, Miniaturen- & Sammelkartenspiele in eigenen Bereichen und getrennt von den Familien-, Kenner- und Expertenspielen untergebracht waren (SPIEL Essen, 2024b). Von BoardGameGeek werden Rollenspiele nicht gelistet, da hierfür die Onlinedatenbank und -community *RPG Geek* für Rollenspiele und *Tabletop-Spiele* existiert (RPG Geek, 2021). Zusammenfassend werden Brettspiele in dieser Arbeit als moderne, regelgeleitete Spiele verstanden, die konkreten Autor*innen zugeordnet werden können, kommerziell auf dem Spielmarkt vertrieben werden, keinen Sport und kein

Glücksspiel darstellen und nicht dezidiert als geschichtsdidaktische Lernspiele entwickelt wurden. Die in dieser Arbeit untersuchten Spiele, allen voran *Spirit Island* (2017), entsprechen dem hier definierten Brettspielbegriff.

2.1.2 Kolonialismus

Für ein allgemeines Verständnis des Kolonialismus wird in dieser Masterarbeit das Werk *Kolonialismus: Geschichte, Formen, Folgen* der deutschen Historiker Osterhammel und Jansen (2021) herangezogen. Es handelt sich um eine Übersichtsliteratur, welche sich aufgrund der differenzierten Betrachtung kolonialer Herrschaft zwischen 1500 und 1975 als Standardwerk etabliert hat und in seiner neunten, aktualisierten Auflage vorliegt. Es wird mit Beispielen aus allen Kolonialreichen gearbeitet, weshalb einleitend kurz anerkannt werden sollte, dass es sich bei Kolonialismus um „ein Phänomen von kolossaler Uneindeutigkeit“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 9) handelt. Das Verständnis von Kolonialismus in dieser Thesis orientiert sich an der folgenden Definition:

Kolonialismus ist eine durch ausgeübte bzw. permanent angedrohte Gewalt gestützte Herrschaftsbeziehung zwischen Kollektiven, bei welcher die fundamentalen Entscheidungen über die Lebensführung der Kolonisierten durch eine kulturell andersartige und kaum anpassungswillige Minderheit von Kolonialherrschern unter vorrangiger Berücksichtigung externer Interessen getroffen und tatsächlich durchgesetzt werden. (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 22)

Relevante Akteur*innen des Kolonialismus sind demnach die Kolonialmächte, deren entsandte Kolonisatoren, sowie die Kolonisierten. Die Kolonialmächte sind überwiegend europäisch, in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts agierten allerdings auch Japan und Nordamerika als Kolonialmächte (Osterhammel & Jansen, 2021). Eine *Kolonialmacht* wird über ihre ambitionierten weltpolitischen Vorhaben, sowie die hierfür nötige militärische Stärke und ökonomische Versiertheit zur Aneignung entfernter Ökonomien definiert (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 29–30). Bei den *Kolonisierten* handelt es sich dagegen um die Individuen aus indigenen Bevölkerungen, welche „pauschal als Untertanen betrachtet und behandelt“ wurden (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 17). Etwas komplexer gestaltet sich die Definition der letzten beteiligten Gruppierung. Diese wird von Osterhammel und Jansen (2021) mit den unterschiedlich nuancierten Begrifflichkeiten *Kolonisatoren*, *Kolonisten* und *Kolonialisten* beschrieben. Die Wortherkunft und Bedeutung lassen sich über die verwandten Substantive am verständlichsten erklären. Es handelt sich um die drei wichtigsten Begriffe für das Verständnis von Kolonialismus: „Kolonisation“ bezeichnet einen Prozess der Landnahme und Aneignung, „Kolonie“ eine besondere Art von politisch-gesellschaftlichem *Personenverband*, „Kolonialismus“ ein *Herrschaftsverhältnis*“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 9). Hiervon kann eine Definition der Personenbezeichnungen abgeleitet werden: Ein Kolonisator ist jemand, der aktiv am Kolonisierungsprozess beteiligt ist, ein Kolonist ist als Mitglied

einer Kolonie zu verstehen, ein Kolonialist befürwortet den Kolonialismus als Herrschaftsverhältnis. In den durchgeführten Spielrunden von *Spirit Island* (2017) wurde vereinfachend nur der Begriff *Kolonisten* verwendet, da dieser vergleichsweise neutral ist. Im spezifischen Fall von *Spirit Island* (2017) handelt es sich allerdings recht eindeutig um Kolonisatoren, da diese aktiv die Kolonisation der Insel vorantreiben. An dem Vokabular der untersuchten Brettspiele orientiert und um auf die historische Realität zu verweisen, werden Kolonisten und ihre alternativen Rollenbezeichnungen in dieser Arbeit bewusst nicht gegendert.

Mit dem Adjektiv *kolonial* werden Aspekte beschrieben, welche die Kolonien betreffen oder kennzeichnen (Dudenredaktion, 2024a), der Begriff *kolonialistisch* steht dagegen dafür, dass etwas nach den Prinzipien des Kolonialismus vorgeht (Dudenredaktion, 2024b). Im späteren Verlauf der Masterarbeit werden kolonialistische Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative im Brettspiel herausgestellt und eine bestimmte Kategorie an Spielen als kolonialistische Brettspiele bezeichnet. Eine zentrale Rolle kommt in dieser Arbeit dem Spiel *Spirit Island* (2017) zu, welches als *antikoloniales* Brettspiel konzipiert wurde. Unter dem Motto „Inverting the Colonization Trope“ (Reuss, 2017d) beteiligt man sich in *Spirit Island* (2017) am antikolonialen Widerstand gegen Kolonisatoren.

Diese Masterarbeit untersucht aus einer *postkolonialen* Perspektive heraus, wie Kolonialismus in Brettspielen aufgegriffen wird. Der Gründungstext des *Postkolonialismus* mit dem Titel *Orientalismus* handelt von der Konstruktion des fremden Orients in westlichen Diskursen (Said, 1981). Mittlerweile finden sich unter dem Sammelbegriff Postkolonialismus verschiedene kolonialismuskritische Positionen aus den Kultur-, Geschichts- und Sozialwissenschaften, welche „essenzialistische Annahmen über den Modellcharakter westlicher Entwicklung als eurozentrisch anzeigen und durch Perspektiven aus kolonialen Kontexten auf die wechselseitige Konstitution von westlicher und nicht-westlicher Welt aufmerksam machen“ (Boatcă, 2023, S. 8). Wenngleich das historische Zeitalter des Kolonialismus in der Vergangenheit liegt, ist die gegenwärtige Welt geprägt von „wirtschaftlichen, sozialen, politischen, kulturellen und epistemischen Ungleichheiten“ (Boatcă, 2023, S. 8) aus dieser Zeit. Unter dem Begriff der *Kolonialität* (Kleinschmidt & Lange, 2023; Quijano, 2000), der im Kapitel 2.3 aufgegriffen wird, sind „Denkweisen, die koloniale Hierarchien tradieren und reproduzieren“ und die Gegenwart beeinflussen zu verstehen. Politisches Ziel des Postkolonialismus ist es, durch das Aufzeigen dieser Konstruktionen *dekolonial* orientiert auszuloten (Boatcă, 2023), wie fortwirkende „koloniale Muster untergraben, ausgehebelt, infrage gestellt oder herausgefordert werden“ (Kleinschmidt & Lange, 2023, S. 3) können.

2.2 Wirkung von Brettspielen

In einem Buch, das sich, dem Untertitel nach, an einer kurzen Historie der Brettspiele versucht, heißt es eingangs über eben jene:

They have made and ruined fortunes, revealed the secrets of lost civilizations and concealed the work of spies, and tested our morals. They have saved marriages, exposed the inner workings of our minds, decoded geopolitics, tracked societal changes, and organized the killing of millions. And - most of all - they have entertained us. This book is the story of these board games. The games that shaped us, explained us, and molded the world we live in. (Donovan, 2017, S. 6)

Diese Auflistung gibt nicht nur einen ersten Überblick darüber, welche Themen in Brettspielen verhandelt werden, sondern betont vor allem, dass Brettspiele auf unterschiedlichste Weise ihre Spieler*innen und unsere Welt geprägt haben. Die Brettspielforschung geht von einem zweifachen Wirkungszusammenhang aus. Der Forschungszusammenschluss Boardgame Historian vertritt die Ansicht, dass „Brettspiele als Quellen zu betrachten sind, die Auskunft über Werte, Normen und Vorstellungen unserer Geschichte und Gesellschaft geben können und gleichzeitig diese Werte, Normen und Vorstellungen aktiv tradieren, transformieren und reproduzieren“ (Boch et al., 2022, S. 6–7). Dieselbe doppelte Funktion von Spielen findet sich auch in deren Bezeichnung als „Medien der Weltaneignung und Szenen der Anthropologie“ (Staupe, 2007, S. 7). Klöfer (2022) bezeichnet Brettspiele gar als „eine Art historische Relikte, die ein Stück Zeitgeschichte erzählen“ (S. 129) und zugleich die Fähigkeit besitzen, „unser Handeln zu verändern“ (S. 129). Doch wie wirken sich Brettspiele konkret auf ihre Spieler*innen aus?

Dieses Kapitel ist der Literatur über die Wirkung von historischen und politischen Brettspielen auf Spieler*innen gewidmet. Es wird herausgearbeitet, welchen Effekt Brettspiele als Medien auf ihre Spieler*innen haben, auf welchen Ebenen sie mit Bedeutungen aufgeladen sein können und wie überzeugend sie die, in sie eingeschriebenen, Botschaften vermitteln.

2.2.1 Medienwirkungsforschung

Die Medienwirkungsforschung widmet sich vornehmlich den längerfristigen Folgen der Nutzung von Massenmedien in ihrer Funktion als Kommunikationsmittel. Brettspiele zählen aufgrund ihrer Nähe zum Publikum nicht als Massenmedien. Die Theorien der Medienwirkungsforschung nutzen jedoch einige psychologische Erkenntnisse, welche auf die Wirkung von Brettspielen transferierbar sind. Medienzentrierte Wirkungstheorien der 1930er Jahre, die von einer einheitlichen Rezeption einer Medienbotschaft ausgingen, sind komplexeren Wirkungszusammenhängen gewichen, die eine aktive und subjektive Rezeption berücksichtigen (vgl. Burkhart, 2003; vgl. Schenk, 2007): „Es wird also nicht (mehr) naiv unterstellt, dass zwischen dem Inhalt einer medialen Aussage und ihrer Bedeutung ein eindeutiger Zusammenhang besteht – vielmehr gilt: Nahezu jeder Inhalt kann auf nahezu beliebige Weise vom jeweiligen Rezipienten benützt werden“ (Burkart, 2003, S. 6). Auch Brettspiele können anders gespielt und verstanden werden als möglicherweise von den am Schöpfungsprozess beteiligten Spieleautor*innen und -verlagen intendiert.

Schenk formuliert drei allgemeingültige Schlüsselkonzepte, die Einfluss auf das Auftreten von Medienwirkung haben: *Selektivität*, *Interpersonale Kommunikation* und *Involvement* (Schenk, 2007, S. 772-775). Diese werden nachfolgend kurz vorgestellt und in Bezug zu Brettspielen gesetzt. Zur Untersuchung von Wirkungen sind demnach erstens die „sozialpsychologischen Prozesse der selektiven Zuwendung, Wahrnehmung und Erinnerung“ (Schenk, 2007, S. 773) zu beachten. Dies bedeutet, dass die individuelle Prägung und aktuellen Umstände die Rezeption von Medienangeboten beeinflussen. Wenngleich ein Medienangebot wie dargelegt subjektiv rezipiert wird, suggeriert die Medienwirkungsforschung, dass die eigenwillige *Selektivität* der Rezipient*innen durch Hervorhebungen überwunden werden kann (vgl. Schenk, 2007, S. 773). Auch wenn die individuellen Prägungen der Rezipient*innen bestimmte Wirkungen begünstigen, können Medienangebote über ihre Gestaltungsmittel den Fokus lenken und dadurch bestimmte Wirkungen zugänglicher machen. Der zweite Aspekt ist die persönliche *Kommunikation* der Individuen, welche die Verarbeitung von und den Umgang mit Medien beeinflusst (vgl. Schenk, 2007, S. 773-774). In der für diese Arbeit durchgeführten Rezeptionsforschung wurde vor diesem Hintergrund berücksichtigt, dass sich die Spieler*innen gegenseitig mit ihrem Verhalten und ihren Äußerungen beeinflussen können. Zudem wurden Maßnahmen entwickelt, um die Einflussnahme der Autorin und Spielleiterin auf die Spieler*innen zu reduzieren, welche in dem Unterkapitel 3.1.3 dargelegt werden. Zuletzt ist die Intensität der persönlichen *Beteiligung* der Rezipient*innen entscheidend für die Tiefe der Interpretation und die Art der Verarbeitung (vgl. Schenk, 2007, S. 774-775). Im Vergleich mit den Massenmedien fördern Brettspiele eine hohe Involviertheit (Spiel des Jahres, 2024b).

2.2.2 Wirkung von Brettspielen mit Geschichtsbezügen

In der Entwicklungsgeschichte des Brettspiels wurden unterschiedlichste Kategorisierungen von Brettspielen vorgenommen. Gravier (2006) gruppiert Brettspiele beispielsweise in Stellungsspiele, Würfel- und Wettlaufspiele, Treibjagdspiele, Strategiespiele, Bohnenspiele und Backgammon. Buland (2018) unterscheidet strukturell zwischen dem Spiel als Weg, dem Spiel als Spielfeld eines inszenierten Kampfes, Lotteriespielen sowie Auktions- und Wirtschaftsspielen. Fritz (2018) nimmt eine Unterteilung in Kampf, Verbreitung und Zielläufe vor. Donovan (2017) unterteilt Brettspiele, basierend auf ihrer zugrundeliegenden Psychologie, in Spiele, die einen mathematisch-strategischen Ansatz verfolgen, und Spiele, die sich auf Emotionen und Gefühle konzentrieren. All diese Ansätze zur Kategorisierung haben gemein, dass es stets eine Kategorie gibt, die auf Strategie beziehungsweise Konflikt ausgerichtet ist.

Kuschel und Schmid-Ruhe (2022) widmen sich in ihrem Zeitschriftenartikel dem vielschichtigen Verhältnis von Krieg und Konflikt im Brettspiel. Die Geschichte der Kriegsspiele reicht bis in die Antike zurück (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 3) und erfreut sich anhaltender Popularität in modernisierter Ausgestaltung (Schädler, 2016, S. 23). Der Aufgriff von Krieg im Brettspiel wurde durch die lange Tradition „naturalisiert“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 4). Zu betonen ist, dass

die spielerische Darstellung des Krieges nie neutral war (Strouhal, 2016, S. 11). Viele Kriegsspiele erscheinen in ihrer sachlichen Ausrichtung neutral, verbreiten jedoch eine idealisierte Vorstellung von Krieg als sauber und rational (Strouhal, 2016, S. 11). Es stellt sich die grundsätzliche Frage, ob die Verhandlung von Krieg in einem Medium, das der Unterhaltung dient, angemessen ist (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 5). Kuschel und Schmid-Ruhe (2022) heben hervor, Spieler*innen von Kriegsspielen sehnten sich keinen Krieg herbei und lebten darin auch nicht ihren persönlichen Willen zu kämpfen aus. Der simulierte Konflikt im Spiel sei „keine realgetreue Rekonstruktion der Umweltbedingungen, Einfluss- und Störgrößen, sondern eine Abstraktion unendlich komplexer, kontingenter, historischer, strategischer und taktischer Bedingungen in einem nicht unendlich komplexen Regelsystem“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 6). Auch die kolonialistischen Spiele, die in dieser Arbeit behandelt werden, sind Abstraktionen der Weltgeschichte und in ihrer Haltung nicht neutral, wie in Kapitel 2.3 zu der Kolonialität im Brettspiel und der im Rahmen dieser Thesis durchgeführten Forschung aufgezeigt werden soll.

Immersion

In ihrem Artikel thematisieren Kuschel und Schmid-Ruhe (2022), inwiefern Brettspiele *Immersion*, also einen Zustand des Versinkens in einer anderen Welt, erzeugen können. Dies ist insofern relevant, dass immersive Medien eine intensive Wirkung auf ihre Rezipient*innen haben können. Die Fähigkeit zur Immersion wird eher dem Videospiel zugeschrieben und *sensorisch* über visuelle und auditive Aspekte erzeugt (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 8). Immersion im Brettspiel baut dagegen weniger auf einer überzeugenden Illusion auf, da das Spielmaterial zumeist gänzlich ausgebreitet vorliegt und einen vergleichsweise hohen Abstraktionsgrad aufweist (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 8). Das Brettspiel ermöglicht zwar das Sehen und auch die Berührung der materiellen Ausformungen des Spiels, dennoch verbleibt eine „physische Schwelle, die zugleich Einladung und Hindernis zur Immersion“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 8–9) ist. Unter Bezugnahme auf Wake (2019) argumentieren die beiden Autor*innen, das Brettspiel würde über „intertextuelle und intermediale Bezüge“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 8) eine Immersion erzeugen, die nicht sensorischer Natur sei, sondern aus der kognitiven Beschäftigung mit der Komplexität des Spiels hervorgeht. Eine gewisse Immersion entstehe beispielsweise durch den Stress, der während einer Partie von *The Battles for Ypres* (2016) durch die spielmechanische Simulation eines Kriegs zwischen Schützengräben erzeugt wird (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 7–8). Aber auch ins Spielmaterial eingebundene Illustrationen können eine *affektive* Wirkung auf die Spieler*innen haben (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 8). Aus den weiteren Ausführungen zur Immersion der Kriegsspiele sind folgende Aspekte übertragbar: Sowohl die Positionierung und Gestaltung von Spielfiguren und -materialien, als auch das Spielbrett und die Aktionsmöglichkeiten können Semantiken, Bilder und Narrative bedienen und intellektuelle sowie emotionale Reaktionen auslösen, welche Immersion in das Brettspiel ermöglichen (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 9). Der neueste Trend historischer Immersion in Wargames entsteht durch den Fokus auf Ereigniskarten

(Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 9). Dadurch entsteht eine Mischung aus „historischem Verlauf und alternativer Spielrealität“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 9). Für die Simulation eines Konfliktes ist dies revolutionär, denn es „verdeutlicht die Nicht-Gesetzmäßigkeit von historischen Abläufen, die Kontingenz von Ereignissen“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 9), und sogar, wie Geschichte nachträglich zu einer Erzählung verwoben wird.

Historizität

Geschichte ist jedoch nicht nur in Kriegsspielen beliebt, sondern ein allgemeiner Bestandteil zahlreicher Brettspiele. In einer Analyse der beliebtesten 100 Brettspiele auf der digitalen Brettspielplattform BoardGameGeek konnte im Jahr 2021 bei 30 Spielen ein realistischer Geschichtskontext festgestellt werden (Sterzenbach & Waburg, 2021). Spiele mit mythologischen oder magischen Konzepten wurden in dieser Studie wegen ihrer Realitätsferne nicht berücksichtigt. Geschichte ist demnach in Brettspielen überaus präsent, wird allerdings sehr unterschiedlich aufgegriffen. Während die Vermittlung von Geschichte über Brettspiele einerseits ein großes Potenzial für historische Lernprozesse birgt (Bernsen, 2022, S. 157) und Interesse an diesen wecken kann, besteht andererseits die Gefahr irreführender historischer Darstellungen. So kann *Historizität* im Brettspiel bei Spielenden "weitere Assoziationen und Annahmen über das So-Sein einer bestimmten Zeitspanne auslösen und Annahmen zu (ehemals) geltenden Herrschaftsverhältnissen transportieren“ (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 402). Anders ausgedrückt, ist auch im Entstehungsprozess eines historisch situierten Brettspiels die „historische Glaubwürdigkeit nur eine von vielen zu treffenden Design-Entscheidungen“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 10). Brettspiele mit geschichtlichen Bezügen werden häufig mit historischen Abbildungen, Zitaten von historischen Persönlichkeiten und biografischen Daten unterlegt (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 402). Dies ist dahingehend kritisch zu betrachten, dass die „Deutungen und Konstruktionen der Vergangenheit“ (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 402) dadurch authentifiziert werden. Brettspiele als geschichtskulturelle Produkte repräsentieren Geschichte unterschiedlich tiefgreifend und akkurat (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 401).

Neben der Bemühung um eine akkurate Nachzeichnung von Historie, können Brettspiele diese aber auch bewusst überzeichnen, verdrehen oder gar verspotten (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 12). Stereotype und falsche Darstellungen könnten mit Hilfe der dargestellten Authentizitätssteigernden Strategien demnach als wahr vermittelt, verinnerlicht und verbreitet werden. Weiterhin ist zu berücksichtigen, dass selbst die Auslassungen eines Spiels sich auf dessen Rezeption auswirken (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 13). Den von Kuschel und Schmid-Ruhe (2022) erwähnten Wargames, deren Mechanismus auf Ereigniskarten basiert, kommt im Diskurs um historische Authentizität von Brettspielen die außergewöhnliche Möglichkeit zu, „(historische) Selbstverständlichkeiten in Frage zu stellen“ (S. 10). Ein ähnlicher Ansatz findet sich auch bei Bernsens (2022) Ausführungen zum Einsatz von Brettspielen als *interaktive Modelle* im

Geschichtsunterricht. Die individuellen Spielerlebnisse und -verläufe werden anschließend diskutiert, „um daraus ein Verständnis für historische Zusammenhänge und Entwicklungen zu gewinnen“ (Bernsen, 2022, S. 157). Der bei Bernsen (2022) anklingende Faktor der (angeleiteten) Reflexion durch Brettspiele wird im folgenden Unterkapitel zur Wirksamkeit politischer Spiele ausführlicher behandelt.

2.2.3 Wirksamkeit politischer Spiele

Strouhal (2018) betrachtet in seinem Essay die politische Instrumentalisierung von Brettspielen der letzten Jahrhunderte. Er trägt unterschiedliche Beispiele zusammen, darunter einige Varianten existierender Spiele, die mit einer Ideologie versehen wurden. So gibt es Schachvarianten, die in ihrer Narration und Ikonographie einen konkreten Konflikt fokussierten oder *Class Struggle* (1978), eine Abwandlung des *Gänsespiels* (1587) zum marxistischen Lehrspiel (Strouhal, 2018). Auch das ursprünglich kapitalismuskritische *Monopoly* (1935) wurde vielfach variiert, mitunter als *Anti-Monopoly* (1973), in dem Monopole zerschlagen werden sollen statt sie zu errichten (Strouhal, 2018). In diesem Kontext ist auch das faschistische NSU-Lehrspiel *Pogromly* (1997) zu nennen, dessen erklärtes Spielziel die ‚Säuberung‘ der Straßen von Juden ist (Strouhal, 2018).

Nachfolgend werden materielle Elemente von Brettspielen aufgeführt, die bedeutsam für die politische Instrumentalisierung historischer Brettspiele waren und ebenso Bedeutungsträger kolonialistischer Spiele sein könnten. Das ordnende Element historischer Quartette wurde genutzt, um politische Gruppierungen oder technische Entwicklungen einzuüben (Strouhal, 2018, S. 240). In einer derart offensichtlichen Form ist dies nicht mehr gängig, allerdings kann daraus abgeleitet werden, dass die von einem Spiel oder seinen Designer*innen getroffenen Zuordnungen eine weitere Kategorie für kritische Reflexion darstellen. Auch Spielpläne von Brettspielen können politisch instrumentalisiert werden (Strouhal, 2018, S. 240). Er führt verschiedene Beispiele aus dem 19. Jahrhundert an, darunter das Gänsespiel *L'Orient or the Indian Travellers* (1845-1847). Bereits der Titel „spiegelt die koloniale Perspektive seiner Produzenten und ihrer Zeit, in der der titelgebende Begriff ‚Orient‘ maßgeblich entworfen und die Vorstellung etabliert wurde, der Orient bilde eine Einheit, die sich grundlegend vom ‚Okzident‘ unterscheide“ (Strouhal, 2018, S. 250). Das Spiel zelebriert in seinen Illustrationen und den Texten das Britische Imperium und vermittelt über 36, mit Jahreszahlen versehene, Felder die kolonial geprägte Perspektive auf die Geschichte des Orient (Strouhal, 2018, S. 250). Die zentrale Landkarte in der Mitte des Spielplans scheint spielmechanisch irrelevant und verweist lediglich auf unterschiedliche Reiserouten von London nach Indien. Bilder dienten historisch der Dämonisierung politischer Gegner, zudem konnten darin rassistische Stereotype verstärkt werden (Strouhal, 2018, S. 240). Die von Parlak (2018) untersuchten Brett- und Kartenspiele aus dem Habsburger und Venezianischen Kolonialreich ab dem 15. Jahrhundert sind von deren langjährigem Konflikt mit den Ottomanen geprägt. Es existierte eine Vielzahl exotischer bis vorurteilsbehafteter Darstellungen, zudem wurden spielmechanische Herabwürdigungen

vorgenommen: Die Karte des Türken wurde oftmals als der schlimmste Feind und Endgegner inszeniert oder prangte auf der schwächsten bzw. ungünstigsten Karte (Parlak, 2018, S. 200). Neben einigen positiv besetzten Ausnahmen von Spielen, welche implizit die Truppenstärke der Ottomanen wertschätzten oder die Macht des Sultans als gleichwertig zu europäischen Aristokraten anerkannten, gibt es auch neutrale Visualisierungen und Bildunterschriften – was für die Medien dieser Zeit unkonventionell war (Parlak, 2018).

Unter Bezugnahme auf die Semiotik von Peirce (2000) und die späte Philosophie von Wittgenstein (1977) betont Strouhal, dass die Bedeutung eines Spiels sich aus mehreren Aspekten ergibt:

Bedeutung ist dem Spiel nicht verliehen, sondern zirkuliert, sie wird im Moment des Spielens konstituiert und widerrufen. Die lebendige Bedeutung eines Spiels erschließt also erst die Betrachtung des Zusammenspiels von Syntax und Semantik des Spiels in Hinblick auf seinen Gebrauch in einem bestimmten sozialen und kulturellen Kontext. (Strouhal, 2018, S. 239).

Angewandt auf das Medium Brettspiel sind unter *Syntax* die Spielziele und Regeln, unter *Semantik* die Erzählungen und die Gestaltung und unter *Pragmatik* der Gebrauch des Spiels zu fassen (Strouhal, 2018). Die Bedeutung eines Spiels speist sich nach Strouhal (2018) demnach aus dem Zusammenspiel von Spielmechanik, Narration und der Nutzung des Spiels, wobei letztere entscheidend die Rezeption beeinflusst. In einer Podiumsdiskussion am Tag der Brettspielkritik 2024 stellte die Regisseurin und Brettspielexpertin Klöfer eine gemeinsame Eigenschaft von Brettspielen und Theater heraus: Sie bezeichnete beide als *transitorisch*, was bedeutet, dass sie sich in der Performance entfalten (Spiel des Jahres, 2024b). In ihrem Workshop konnten die Teilnehmer*innen praktisch beobachten, wie unterschiedlich einzelne Spieler*innen mit einer Spielregel umgingen (Spiel des Jahres, 2024b). Dies stützt die bereits angeführte These Strouhals (2018), der Nutzungskontext sei der größte Einflussfaktor auf die Wirkung eines Brettspiels. Diese These berücksichtigt bei der Erforschung der Wirkung von Brettspielen daher insbesondere deren Entstehungs- und Nutzungskontext.

Doch auch den Spielzielen, -regeln, -erzählungen und -materialien wird in dieser Masterarbeit ein Einfluss auf die Gesamtwirkung zugesprochen, wie es beispielsweise auch die Spieldesignerin Amabel Holland fordert. Sie kritisiert in einem YouTube-Video die gängige Reduktion von Brettspielen auf ihre Mechanik und Spielzeug, sowie die damit einhergehende Annahme, Brettspiele hätten keinen Einfluss auf ihre Spieler*innen (Holland, 2023). Andere Medien, wie beispielsweise Filme, nur auf ihre Mechanik zu reduzieren und den Einfluss der anderen Elemente zu negieren sei undenkbar (Holland, 2023). Holland (2023) und Strouhal (2018) stimmen darin überein, dass Spiele ihre Bedeutung aus verschiedenen, miteinander in Interaktion stehenden Aspekten beziehen. Holland (2023) nennt Spielmechaniken, Spielkomponenten, kulturelle Erwartungen und Framingeffekte als bedeutungstiftende Aspekte von Spielen, was eine Ausdifferenzierung und Ergänzung zu den von Strouhal (2018) genannten Aspekten Spielmechanik, Narration und Nutzung des Spiels darstellt. Da

Strouhal (2018) dem tatsächlichen Nutzungskontext den größten Einfluss auf die politische Wirksamkeit zuspricht, kommt er zu der Schlussfolgerung, dass ideologischen Spielen für sich genommen wenig Überzeugungspotenzial innewohnt. Implizit bestätigt dies die Relevanz von beobachteten Spielrunden in der zeitgenössischen Brettspielforschung, da die ausschließliche Untersuchung des Spiels als Objekt unzureichend ist.

Die Wirksamkeit politischer Spiele hält Strouhal grundsätzlich für begrenzt, denn „[d]as Karnevaleske des Spiels, die Faszination des Als-ob löscht letztlich den heiligen Ernst jeder politischen Botschaft“ (Strouhal, 2018, S. 256). Damit stellt er sich in die Tradition von Huizinga, welcher die bewusste Unterscheidung zwischen Spiel und Realität als ein entscheidendes Definitionskriterium aufführt (Huizinga, 2013, S. 37). Allerdings ist darunter nicht zu verstehen, dass es zwischen Realität und Spiel keine Wechselwirkungen gibt.

Realität in Brettspielen

Als Autorin von gesellschaftskritischen Brettspielen hebt Holland hervor, dass Brettspiele Systeme der Realität spielerisch abbilden und dadurch zugänglich machen können:

Video games more or less teach you as you go along, and you don't need to know how they work; they run themselves. If you want to make an attack, you don't need to know how it calculates attack damage; you just push the button, and it does it for you. But with a board game, all those guts are laid bare, and you need to understand them intricately. You need to know how they all fit together and work, because if you don't, then they don't. This is often seen as a disadvantage of the form, but I think it's actually its greatest strength, because board games are systems made concrete and visible, and because you need to understand those systems in order to do anything with the game, they're actually phenomenal tools for helping people to understand systems, especially systems of Oppression, which is, you know, kind of my whole deal with my more serious designs. (Holland, 2023, 10:40-11:35)

Es gibt viele Brettspiele, die einen ausgeprägten Bezug zur Realität aufweisen und diese simulieren. Dies konnte bereits im vorherigen Unterkapitel 2.2.2 aufgezeigt werden. Strouhal bezeichnet Spiele als „Wunschspiegel menschlicher Sehnsüchte wie Zerrspiegel gesellschaftlicher Verhältnisse“ (Strouhal, 2018, S. 240) und verdeutlicht dadurch, dass diese durch ihren Entstehungs- und Nutzungskontext geprägt werden. Auch im Werk von Huizinga (2013) klingt an, Kulturen spiegelten in ihren Spielen ihre Weltanschauung wider. Demnach ist kein Spiel objektiv beurteilbar und keines neutral. Von letzterem ist auch der erfolgreiche Spieledesigner Matt Leacock überzeugt (Donovan, 2017, S. 260). Sein Spiel *Pandemic* (2008) bezeichnet er als optimistisch, weil sich die Welt darin gegen eine Krankheit verbündet (Donovan, 2017, S. 260). Das Spiel basiert zwar nur auf einem im Vergleich zur Realität vereinfachten Modell, vermittelt aber auf eine intuitive Art und Weise relevante Konzepte der Ausbreitung von Infektionskrankheiten und ihrer Bekämpfung (Donovan,

2017, S. 261). In dem Verständnis, dass sich in Spielen Weltanschauungen spiegeln, zeugt die Beliebtheit kolonialistischer Brettspiele von dem Fortbestehen kolonialistischer Weltanschauungen.

Reflexion

Strouhal (2018) und Holland (2023) vertreten ähnliche Standpunkte, argumentieren aber in entgegengesetzte Richtungen, da sie aus unterschiedlichen Perspektiven auf die Wirksamkeit von Brettspielen schauen. Während Strouhal (2018) herausstellen möchte, dass Spieler*innen die Ideologie eines Brettspiels nicht unreflektiert übernehmen, versucht Holland (2023) darzulegen, dass Brettspiele, als Systeme der Realität, Reflexion über diese ermöglichen. Die beiden eint demnach die implizite Überzeugung, dass Brettspiele Anstöße für Reflexion liefern. Die Relevanz des Nutzungs- und Entstehungskontexts eines Brettspiels betonen auch Akteur*innen aus der modernen Brettspielforschung und Brettspielkritik. So begann der Tag der Brettspielkritik 2024 mit einer Keynote des Brettspielkritikers Bladukas darüber, dass Brettspielkritiker*innen den kulturellen Entstehungskontext des Kulturguts Brettspiel hinterfragen sollten, statt sich in ihren Rezensionen vor allem auf Spielmechaniken zu konzentrieren (Spiel des Jahres, 2024a). Den Einfluss von Brettspielen auf Spieler*innen grundsätzlich zu leugnen, ist jedenfalls nicht zielführend, denn dieses Narrativ bewirkt aus Hollands (2023) Sicht, dass gesellschaftskritischen Spieldesigns ihre Bedeutung abgesprochen und die kritische Reflexion kolonialistischer Brettspiele verhindert wird.

Perspektivwechsel

Im Rahmen dieser Ausführungen zu der Wirksamkeit von Brettspielen, darf der Verweis darauf nicht fehlen, dass Brettspieler*innen durch die aktive Teilnahme in Form von eigenen Spielhandlungen *Selbstwirksamkeit* erleben (Spiel des Jahres, 2024b). Dieser erlebbare Einfluss der eigenen Handlungen auf das Spiel wird auch als *agency* bezeichnet (Spiel des Jahres, 2024b). Klöfer hebt hervor, dass die empfundene Selbstwirksamkeit und *agency* eine besondere Involviertheit mit dem Brettspiel auslösen (Spiel des Jahres, 2024b). Inwiefern ist eine solche Involviertheit mit dem Brettspiel vergleichbar mit der Immersion eines Videospiels? Videospielen wird aufgrund ihrer interaktiven und immersiven Beschaffenheit zugeschrieben, die Fähigkeit zum Perspektivwechsel zu trainieren (Dishon & Kafai, 2020). Brettspiele sind ebenfalls interaktive Systeme, allerdings scheinen Brettspiele, wie in Kapitel 2.2.2 dargelegt, eine anders beschaffene Form von Immersion zu erzeugen (Wake, 2019). Die allgemeine Spielpädagogik nach Heimlich (2015) geht davon aus, dass im Spiel *Sozialwerdung* stattfindet, worunter die Ausbildung der „Fähigkeit zur Perspektivübernahme, zur Entwicklung gemeinsamer Perspektiven mit anderen und eigener Perspektiven“ (Sterzenbach & Waburg, 2021, S. 388–389) verstanden wird. Auch in der Philosophie wird die Möglichkeit des Perspektivwechsels durch Spiel thematisiert. So führt der Philosoph Pfaller (2011) die Erkenntnisse des Kulturhistorikers Huizinga (2013) weiter und stellt dar, dass Spieler*innen, die sich auf ein Spiel und dessen Wirklichkeit einlassen, einen distanzierten Blick auf ihre vorherige Wirklichkeit gewinnen. Mit diesen kontrastierenden Wirklichkeitsvorstellungen können die Spieler*innen

selbstständig umgehen (Pfaller, 2011). Spielen wohnt demnach die Macht des Perspektivwechsels inne, welche aufwecken und zum aktiven Handeln motivieren kann (Pfaller, 2011). Insofern wird Spielen sogar die Kraft zugeschrieben, gesellschaftliche Veränderungen beeinflussen zu können (Pfaller, 2011, S. 229). Die zweite Hypothese der vorliegenden Brettspielforschung erkundet dieses Potenzial zur Ermöglichung eines Perspektivwechsels am Fallbeispiel von *Spirit Island* (2017). Die Untersuchung ist von gesellschaftlichem Interesse, denn die Perspektive anderer einnehmen zu können gilt als grundlegender Bestandteil menschlicher Interaktion und gewinnt angesichts zunehmender politischer Polarisierung an gesellschaftlicher Relevanz (Dishon & Kafai, 2020). Die Fähigkeit zum Perspektivwechsel wird zudem als Voraussetzung für die Entwicklung von Empathie gesehen (Zaki & Ochsner, 2012). An dieser Stelle setzt die vierte Hypothese dieser Masterarbeit an, welche davon ausgeht, dass die Rolle als Naturgeist in *Spirit Island* (2017) die empfundene Sympathie für die indigene Bevölkerung des Spiels beeinflusst.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die Wirkung eines Brettspiels von vielfältigen Faktoren abhängt. Die Medienwirkungsforschung impliziert, dass mediale Botschaften durch Hervorhebungen eher wie intendiert bei den Rezipient*innen ankommen. Es wurde thematisiert, inwiefern Brettspiele Immersion erzeugen können, wie Brettspiele als interaktive Modelle Geschichte und Realität vermitteln und wie diese über Jahrhunderte zur politischen Instrumentalisierung verwendet wurden. Es wurde hervorgehoben, dass der Gebrauch eines Brettspiels dessen Rezeption stark beeinflusst und dass Spiele Reflexion anstoßen und Perspektivwechsel ermöglichen können. Beispielhaft konnte aufgezeigt werden, welche Bedeutungen in Brettspiele eingeschrieben sein können und in welchen Bestandteilen diese verankert sind. In dem nachfolgenden Kapitel 2.3 geht es spezifisch um die publizierten Erkenntnisse zu der Kolonialität, die in Brettspiele eingeschrieben ist.

2.3 Kolonialität im Brettspiel

Unter Berücksichtigung der, in dem vorherigen Unterkapitel 2.2.3 gewonnenen, Erkenntnis, dass Spiele Weltanschauungen spiegeln, zeugt die Popularität kolonialistischer Brettspiele von dem Fortbestehen kolonialistischer Weltanschauungen. Die Brettspielcommunity begreift sich allerdings als eine sehr offene und soziale Gruppierung (Krause, 2022). Dies zeigt sich beispielsweise an der 2018 ins Leben gerufenen Initiative *Spielend für Toleranz* mit dem Untertitel *Gegen Rassismus und Fremdenfeindlichkeit* (Bartsch, 2018), der sich zahlreiche Spieletreffs, Brettspielverlage, Kritiker*innen und Läden angeschlossen haben. Die Weltanschauungen der Spieler*innen werden bereits thematisiert, um den inklusiven Charakter der kulturellen Brettspielpraxis zu erhalten. Vor diesem Hintergrund sollten auch die Weltanschauungen der Brettspiele selbst hinterfragt werden, in dieser Arbeit konkret: ihre kolonialistische Prägung.

Die *Kolonialität* (Kleinschmidt & Lange, 2023; Quijano, 2000) dieser Brettspiele, also die in ihnen präsenten „Denkweisen, die koloniale Hierarchien tradieren und reproduzieren“ (Kleinschmidt & Lange, 2023, S. 3) sollen in dieser Arbeit aus einer postkolonialen Perspektive heraus aufgezeigt

werden. Es gibt nur wenige Publikationen, in welchen Erkenntnisse postkolonialer Forschung auf Brettspiele übertragen werden. Unter dem Begriff der *Postcolonial Game Studies* formierte sich in den letzten Jahren ein überschaubares Forschungsfeld. Dieses widmet sich allerdings, in der dargelegten Tradition der Game Studies, nahezu ausschließlich Videospielen und findet im deutschen Sprachraum kaum wissenschaftliche Beachtung. Eine Ausschreibung für Journalbeiträge (Eve, 2016) offenbart denkbare Schnittstellen zwischen postkolonialen Theorien und Spielen, die allerdings in der späteren veröffentlichten Spezialausgabe *Postcolonial Perspectives in Game Studies* nur teilweise behandelt wurden. Es besteht demnach weiterer Forschungsbedarf, insbesondere bezüglich der Anwendung postkolonialer Forschung auf Brettspiele. Einen wichtigen Beitrag zur Schließung dieser Forschungslücke leistet das folgende Werk: Flanagan und Jakobsson (2023) bieten in ihrem fachlektorierten Buch *Playing Oppression* eine von postkolonialer Theorie geprägte Untersuchung kolonialistischer Brettspiele aus dem 18. bis 21. Jahrhundert. Für ihre Forschung haben die beiden Autor*innen über einen Zeitraum von fünf Jahren über 900 kolonialistische Spiele beschafft und über 300 davon – mitunter in den eigenen Forschungslaboren – gespielt und dokumentiert. Sie stellten fest, dass eine kolonialistische Haltung in Brettspielen weit verbreitet ist, und diskutierten anhand einzelner Spiele wiederkehrende Probleme von Brettspielen in Bezug auf Ethnizität und Rasse, sowie Vorstellungen von Andersartigkeit, Klassismus und dem Exotischen (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 9). *Playing Oppression* bietet einen fundierten Überblick zu dem Themenkomplex Kolonialismus im Brettspiel, bleibt allerdings zugunsten der Übersichtlichkeit auf wenige prägnante Aspekte der untersuchten Spiele begrenzt. Eine bisher ausstehende tiefgehende Beschäftigung mit einzelnen kolonialistischen Brettspielen erfolgt in dieser Masterarbeit.

2.3.1 Kolonialistische Mechaniken

Flanagan und Jakobsson (2023) definieren folgendermaßen, welche Spiele als kolonialistisch zu bezeichnen sind: Das Strategiespiel-Genre der *4X-Spiele* steht für die englischen Begriffe *exploration*, *expansion*, *exploitation* und *extermination* (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 113). Mit diesen kolonialistischen Spielmechaniken werden ausgewählte Aktivitäten des Kolonialismus umgesetzt, andere wie Unterdrückung und Beherrschung dagegen ausgelassen (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 169). Im musealen Kontext wird „Sammeln als koloniale Praxis“ (Historisches Museum Frankfurt, o. D., S. 13) problematisiert, dies ist auf Brettspiele mit Kolonialismusbezug übertragbar. Brettspiele, welche mindestens die drei Aspekte *exploration*, *expansion* und *exploitation* beinhalten, ohne deren historische Grausamkeit darzulegen, werden nachfolgend als kolonialistische Brettspiele bezeichnet, denn sie zelebrieren laut Flanagan und Jakobsson (2023) den Aufbau von Imperien und kolonialistisches Denken. Im nachfolgenden Unterkapitel 2.3.2 wird dargelegt, was unter kolonialistischem Denken zu verstehen ist.

2.3.2 Grundmotive kolonialistischen Denkens

Osterhammel und Jansen (2021) konnten drei grundlegende, kolonialistische Denkweisen differenzieren, die Kolonialismus als Herrschaftssystem zugrunde lagen: die Idee von inferiorer Differenz, der Glaube an einen humanitären Zivilisationsauftrag und die Vorstellung der Ordnung des Chaos. Zentral für das kolonialistische Denken war zunächst die Konstruktion, Menschen außerhalb Europas seien anders und schlechter als Europäer*innen. Die Idee von einer geistigen und körperlichen Differenz wurde in historischer Reihenfolge auf die folgenden Aspekte bezogen: „theologisch als heidnische Verworfenheit, technologisch als Minderkompetenz in der Beherrschung der Natur, umweltdeterministisch als Prägung durch ein die menschliche Konstitution schwächendes tropisches Klima, biologisch als Reduktion auf angeblich unveränderliche somatische Eigenschaften“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 112). Rassismus war eine folgenschwere Differenzierungskonstruktion, allerdings handelt es sich um die historisch jüngste Kategorie, weshalb Kolonialismus nicht „eindimensional auf einen rassistisch motivierten Unterwerfungswillen reduziert“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 19–20) werden sollte. Das Werk *Time and the Other: How Anthropology Makes its Object* von Fabian (2002) eröffnet den Blick auf eine weitere Differenzkategorie. Die koloniale Hierarchie ordnete alle Zivilisationen auf einem Zeitstrahl an, auf dem die europäischen Zivilisationen als weit entwickelt und die kolonisierten Gesellschaften als rückständig markiert wurden (Fabian, 2002, S. 17). Die Summe der dargelegten Differenzannahmen stützt die hierarchische Ordnung von Zivilisationen und stellt die Grundlage für das zweite Grundmotiv kolonialistischen Denkens dar. Es handelt sich um den Glauben daran, dass höhergestellte westliche Zivilisation die *Pflicht* hätte, die *Unmündigen* politisch und geistig zu befreien und wirtschaftlich und kulturell anzuführen. Die gewaltvollen und ausbeuterischen Züge der kolonialen Herrschaft wurden durch die Propagierung eines Verhältnisses der gegenseitigen Ergänzung legitimiert: Die „Kolonialherrschaft wurde als Geschenk und Gnadenakt der Zivilisation verherrlicht, als eine Art von humanitärer Dauerintervention“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 114). Zuletzt war Kolonialismus geprägt von der Annahme der Europäer, Chaos und Anarchie vorzufinden, welche sie ordnen und verwalten müssen (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 115). Diese drei Grundmotive kolonialistischen Denkens werden für eine umfassende Analyse der Kolonialität in Brettspielen berücksichtigt.

2.3.3 Repräsentanz indigener Menschen

Im Zuge der Definition kolonialistischer Brettspiele wurde thematisiert, dass diese dazu neigen, die Historie der grausamen Unterdrückung und Beherrschung indigener Bevölkerungen auszulassen (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 169). Viele kolonialistische Brettspiele bedienen den Mythos der *Terra Nullius* (Faidutti, 2017), dem unberührten Stück Land zum Siedeln. Die Historiker Osterhammel und Jansen (2021, S. 14) betonen, dass die Ländereien der neuen Kolonien kein leeres Territorium waren. In diesen Spielen wird also die historische Realität verfälscht dargestellt, wodurch

indigene Lebensrealität und Geschichte in der Abstraktion verschwindet und das problematische Narrativ, das Land gehöre rechtmäßig den Kolonisten, tradiert wird (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 137).

In manchen kolonialistischen Brettspielen werden indigene Menschen dargestellt, doch die Art der Repräsentanz steht in der Kritik. Bergthaler (2021) thematisiert die oftmals romantisierenden oder dämonisierenden Falschdarstellungen indigener Gesellschaften in Spielzeugfiguren. Flanagan und Jakobsson (2023) stellten fest, dass Indigene in manchen kolonialistischen Brettspielen auf einen *Dekorationszweck* reduziert werden und dabei wiederkehrende Stereotype verwendet werden. Demnach werden indigene Männer als gehorsam, orientalisiert und westlich gekleidet dargestellt oder als exotische wilde Krieger mit zahlreichen Tattoos überzeichnet (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 135). Indigene Frauen werden nahezu ausnahmslos friedlich, sinnlich und naturverbunden dargestellt, oftmals in leichter Bekleidung und sexualisiert (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 135).

Stereotype in Spielen vollständig zu vermeiden ist keine leichte Aufgabe, daher soll an dieser Stelle der Bezug zu Literatur hergestellt werden, die sich damit befasst, wie Identität von Charakteren in Spielen kommuniziert werden kann. Oftmals beschränken sich die Bemühungen um Diversität auf die visuell sichtbaren Elemente der Kategorien *gender* und *race* (To et al., 2018). In einem Spiel können allerdings auch kulturelle, psychologische und erfahrungsbasierte Aspekte von Identitäten eingebettet werden (To et al., 2018). Die Identität eines Spielcharakters kann über fünf Bereiche kommuniziert werden: die visuelle Gestaltung, abstrakte Repräsentation, Handlungsort und Rollen, Gestaltung von Konversation sowie zuletzt Regeln und Spielsystem (To et al., 2018). Während der Aspekt des Konversationsdesigns im Videospielsegment relevant, für die Analyse von Brettspielen dagegen verzichtbar ist, kommt insbesondere der Ausgestaltung von Rollen im Forschungsdesign dieser Arbeit eine große Bedeutung zu. Die Repräsentanz von authentischen und diversen Charakteren wirkt sich vorteilhaft auf Spieler*innen aus. Für die hier betriebene Forschung sind die folgenden Auswirkungen von Interesse. Die Einbindung von gegenstereotypischen Charakteren kann Voreingenommenheit und Vorurteile reduzieren, da sich die Schemata und mentalen Vorstellungen von Gruppen, denen man nicht angehört, dadurch verändern (Dasgupta, N. and Greenwald, A.G., 2001). Erfahrungen mit diversen Charakteren fördern zudem die Fähigkeit zum Perspektivwechsel und reduzieren den mental empfundenen Unterschied zwischen sich selbst und anderen, wodurch die eigenen verinnerlichten Stereotype aufgebrochen werden (Davis et al., 1996; Galinsky & Moskowitz, 2000). Die, mit abwertenden Zuschreibungen versehene, konstruierte Andersartigkeit indigener Zivilisationen gilt als ein Grundmotiv kolonialistischen Denkens (Osterhammel & Jansen, 2021). Kaufman et al. (2016) empfehlen die Andersartigkeit von Charakteren erst verspätet, mit anderen normativen Elementen gemeinsam und implizit zu kommunizieren, um die Überzeugungskraft von Spielen zu erhöhen. Die dargelegte Kritik an den dekorativen und stereotypen Darstellungen von indigenen Menschen in kolonialistischen Brettspielen sowie die Empfehlungen zur Konzeption diverser Charaktere wurden zur Beurteilung der Analysespiele herangezogen.

Flanagan & Jakobsson (2023) entwickelten aus den Erkenntnissen ihrer umfangreichen Analyse kolonialistischer Brettspiele insgesamt drei Grundmuster der Repräsentanz indigener Menschen. Es wurde bereits dargelegt, inwiefern indigene Menschen als *Dekoration* auf Spielmaterialien präsentiert werden. Flanagan und Jakobsson (2023) zufolge werden indigene Gemeinschaften in kolonialistischen Brettspielen zudem oftmals als *Ware*, über die die Spieler*innen verfügen können, oder als *Hindernis* inszeniert, das zum Gewinnen überwunden werden muss (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 130–134). Der, als Hindernis dienende, indigene Widerstand in kolonialistischen Brettspielen ist oftmals statisch gestaltet und kaum ausdifferenziert (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 132). Dies wird den vielfältigen, historischen Formen antikononialen Widerstands nicht gerecht, die nachfolgend zusammengefasst werden.

Historisch lassen sich drei idealtypische Formen von Widerstand gegen koloniale Landnahme und Besatzung unterscheiden (Osterhammel & Jansen, 2021). Unter *primärem Widerstand* wird ein „gewaltsamer Widerstand gegen das Eindringen der Eroberer, häufig mit dem Ziel der Verteidigung der vorkolonialen Ordnung“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 54) verstanden. Ein derartiger Widerstand konnte sich in einer frühen Phase der Kolonisation formieren oder entstand in Reaktion auf die später erlebte Unterdrückung (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 54). An dieser Stelle ist anzumerken, dass auch Sabotage, Flucht und Abwanderung primäre Widerstandsformen sind, wenngleich diese oft vom kolonialen Staat verhindert wurden (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 54). *Sekundärer Widerstand* nutzte hingegen Strukturen des kolonialen Herrschaftssystems, darunter das Justizsystem, die Presse, Gewerkschaften, Vereine und Parteien (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 54–55). Die Kolonisierten forderten Bürgerrechte und formulierten Schriften in der Sprache ihrer Kolonisatoren, in denen sie Kolonialismus kritisierten und destabilisierten (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 55). *Tertiärer Widerstand* umfasst Bewegungen, die das etablierte System der Fremdbestimmung durch eine Metropole umstürzen wollen, um nationale Unabhängigkeit zu gewinnen (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 55). Darunter fallen beispielsweise die amerikanische Unabhängigkeitsbewegung der europäischstämmigen Kolonisten gegen die britische Kolonialmacht, aber auch verschiedene nationale Befreiungskämpfe, die zur Auflösung der Kolonialreiche nach 1945 führten (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 56). Die Einbettung solcher Widerstandsformen indigener Gesellschaften würde den, in Brettspielen repräsentierten, Indigenen einen Teil ihrer historischen Handlungsmacht zugestehen.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass sich Kolonialität in Brettspielen auf vielfältige Weise äußern kann. Sie findet sich unter anderem in Spielmechaniken rund um das Erkunden, Einnehmen, Sammeln, Ausbeuten und Auslöschen, in Narrativen, welche kolonialistisches Denken bedienen, sowie in Darstellungen und der Einbindung indigener Gemeinschaften. Diesen und weiteren kolonialistischen Aspekten von Brettspielen ist die zweite Leitfrage gewidmet, welche in Kapitel 4.2 behandelt wird. Im nachfolgenden Kapitel 3 wird jedoch zunächst die Forschungsmethodik vorgestellt, welche dieser Arbeit zugrunde liegt.

3 Forschungsmethodik

Die durchgeführte Forschung dieser Arbeit gründet auf verschiedenen Forschungsmethoden. Diese werden nachfolgend mit Bezug auf die jeweiligen Leitfragen kurz dargelegt. Die erste Leitfrage ist den spielbaren Rollen in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus gewidmet. Die Beantwortung erfolgt über eine Analyse der dazugehörigen Spielanleitungen. Um die beliebtesten Spiele mit Bezug zum Kolonialismus herauszufiltern, wurde auf die größte internationale Onlinedatenbank und Community für Brett- und Kartenspiele mit dem Namen BoardGameGeek zurückgegriffen. Publierte Spiele sind dort hinterlegt und können von den über zwei Millionen Nutzer*innen bewertet werden. Für die Analyse wurden alle Spiele mit dem Vermerk „Theme: Colonial“ auf BoardGameGeek (2024g) gelistet und anschließend nach ihrem Rang sortiert.

Die zweite Leitfrage untersucht drei Brettspiele dieser Liste im Hinblick auf die in ihnen vorkommenden kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative. Hierfür wurden Brettspielanalysen durchgeführt, die sich an den Kategorien in Kapitel 3.2.1 orientierten. Die Rezeption dieser Brettspiele durch Spieler*innen wurde über Kommentare auf BoardGameGeek und Äußerungen der Spielrundenteilnehmer*innen erforscht.

Im Rahmen der letzten Leitfrage wurde in dieser Arbeit erforscht, inwiefern das Spielen des antikolonialen Brettspiels *Spirit Island* (2017) die Rezeption von Kolonialismus beeinflusst. Die Bearbeitung dieser Frage erfolgte erstens über eine umfassende Analyse von *Spirit Island* (2017) in der Tradition einer Medieninhaltsforschung und zweitens über eine medienwissenschaftliche Publikumsforschung. Die durchgeführte Brettspielanalyse wurde an publizierten Frameworks für die Analyse von Brettspielen mit historischen Bezügen orientiert (Boch & Falke, 2020; Bühl-Gramer, 2021; Hermann & Reimer, 2022). Mit Hilfe der ergänzenden Publikumsforschung konnte die Rezeption des Spiels in der Brettspiel-Community untersucht werden. In sechs öffentlich stattfindenden Spielrunden mit bis zu vier Teilnehmer*innen wurde das von *Spirit Island* (2017) erzeugte Bild von Kolonialismus bei Spieler*innen exemplarisch untersucht. Methodisch wurde hierfür eine sozial- und verhaltenswissenschaftliche, qualitative Beobachtung (Gehrau, 2017) mit einer Befragung der Spieler*innen kombiniert. Die Beobachtung ermöglicht das Erfassen unbewusst ausgeführter Handlungen (Gehrau, 2017), während die ergänzende Befragung bewusste Haltungen und Assoziationen offenbart. Die in ausformulierten Protokollen festgehaltenen Beobachtungen und Äußerungen wurden theoretisch-beschreibend in der Arbeit eingebunden und in Bezug gesetzt.

Da diese Masterarbeit von Kolonialismus handelt, ist an dieser Stelle kurz darauf hinzuweisen, dass die wissenschaftliche Beobachtung ihre historischen Ursprünge in den ethnographischen Praktiken des 18. Jahrhunderts hat (Kalthoff, 2006, S. 146). Die Dokumentationen von Menschen, die in die neuen Kolonien gereist waren, wurden genutzt, um die Kolonien von Europa aus besser verwaltbar zu machen (Kalthoff, 2006, S. 146). Die kolonialistische Historie der Beobachtung als Methode ist kritisch zu betrachten und soll hiermit transparent gemacht werden.

3.1 Publikumsforschung: Beobachtung von Spielerunden

Die medienwissenschaftliche Publikumsforschung beschäftigt sich damit, „welche Handlungen und Reaktionen Mediennutzer vor, während und nach der Nutzung zeigen, die einen direkten oder indirekten Bezug zum Medienangebot aufweisen“ (Gehrau, 2017, S. 146). Die durchgeführte Publikumsforschung kann zudem als medienpsychologisch orientiert klassifiziert werden, da „emotionale und kognitive Prozesse während der Medienrezeption“ (Gehrau, 2017, S. 150) untersucht werden. Gehrau (2017) definiert die sozial- und verhaltenswissenschaftliche Beobachtung als „die systematische Erfassung und Protokollierung von sinnlich oder apparativ wahrnehmbaren Aspekten menschlicher Handlungen und Reaktionen, solange diese nicht rein auf durch Forschende initiierte Kommunikation basieren oder in Form editierter Dokumente vorliegen“ (S. 17). Die Beobachtung ist geeignet für die Erfassung von häufig und unbewusst ausgeführtem Alltagsverhalten, während außergewöhnliche und bewusste Handlungen leichter in Befragungen zu ermitteln sind (Gehrau, 2017, S. 13). Gehrau (2017) arbeitete heraus, dass wissenschaftliche Beobachtungen häufig mit Befragungen kombiniert werden. Davon ausgehend, dass manche Spielhandlungen bewusst und andere unbewusst ablaufen, bietet sich in der Brettspielforschung eine Verknüpfung der beiden Methoden an, wie sie auch bei Krause (2022) sowie Flanagan und Jakobsson (2023) anklingt. Die durchgeführte qualitative Beobachtung wurde vor diesem Hintergrund um eine Befragung ergänzt, um neben den beobachtbaren Aspekten auch Einstellungen, Werte und Gedankenprozesse der teilnehmenden Individuen zu erfassen.

3.1.1 Forschungsmethodisches Vorgehen

Es ist ein Anliegen dieser Masterarbeit, Perspektiven der Brettspielcommunity aufzugreifen und sichtbar zu machen. Die dritte Leitfrage untersucht die Wirkung von *Spirit Island* (2017) und kombiniert die Analyse des Spiels und dessen Anwendungskontext. Angesichts der, in Kapitel 2.2.3 dargelegten, Bedeutsamkeit der *Pragmatik* des Brettspiels (Strouhal, 2018), ist die Durchführung einer Beobachtung und Befragung von Spieler*innen essentiell um dessen Wirkung zu ergründen. Daher wurden im Frankfurter Brettspielcafé *Playce* sechs geführte Spielrunden für *Spirit Island* (2017) an drei verschiedenen Wochenendtagen angeboten. Sie wurden öffentlich über die sozialen Medien und den Newsletter des Spielecafés beworben. Interessierte wurden gebeten, sich vorab per E-Mail einen Platz zu reservieren. Das Grundspiel *Spirit Island* (2017) ist mit ein bis vier Personen spielbar, für die Beobachtung der Interaktion zwischen den Spieler*innen lag die Mindestteilnehmerzahl bei zwei Personen. Die Anzahl an Terminen entsprach dem Interesse an dem Angebot und es konnten sechs Spielrunden mit jeweils drei oder vier Teilnehmer*innen veranstaltet werden. Da das Café zeitgleich zur Durchführung der Spielrunden für Besucher*innen geöffnet war, wurde statt Video- oder Tonaufnahmen des Spielprozesses handschriftlich Protokoll geführt. Die Protokollschreibung erfolgte in Anlehnung an einen vorab vorbereiteten Beobachtungs- und Befragungsleitfaden (Anlage 1). Dieser besteht aus Aspekten, die bei der Beobachtung im Fokus

standen, sowie mehreren begleitenden Fragen. Die Protokolle wurden anschließend von der Autorin digitalisiert und ausformuliert (Anlage 2).

3.1.2 Kategorisierung der durchgeführten Beobachtung

Die Beobachtung ist eine Forschungsmethode, die in sehr unterschiedlicher Gestaltung vorliegen kann. Gehrau (2017) hat in einer Metaanalyse aus wichtigen Methodenbüchern Varianten und Merkmale der wissenschaftlichen Beobachtung herausgearbeitet, welche in Tabelle 1 zu finden sind. Anhand dieser Varianten und Merkmale wird die Beobachtung definiert, die in dieser Masterarbeit durchgeführt wurde. Zudem werden die Einflüsse des gewählten konzeptionellen Forschungsdesigns auf den Erkenntnisgewinn kurz diskutiert.

Tabelle 1: *Systematik von Beobachtungsvarianten*

Beobachter*in	Interne Beobachter vs. extern beauftragte Beobachter
	Selbst- vs. Fremdbeobachtung
	Teilnehmende vs. nicht-teilnehmende Beobachtung
Beobachtungs-situation	Offene vs. verdeckte Beobachtung
	(Wissentliche vs. unwissentliche Beobachtung)
	Feld- vs. Laborbeobachtung
	Beobachtungen mit vs. ohne Stimulus
Erhebungs-verfahren	Standardisierte vs. nicht-standardisierte Protokollierung
	Direkte Beobachtung vs. indirekt über Verhaltensresultate
	Unvermittelte Beobachtung vs. vermittelt über Aufzeichnung
	Manuelle vs. apparativ-automatisierte Protokollierung

Anmerkung. Nachbildung der tabellarischen Darstellung von Gehrau (2017, S. 23).

Erstens können sich Beobachtungen durch Aspekte unterscheiden, welche die *beobachtende Person* betreffen (Gehrau, 2017). Die Beobachtung in der vorliegenden Masterarbeit wurde intern von deren Autorin durchgeführt. Ein Vorteil dabei ist die vorhandene Sensibilität und das Hintergrundwissen der Beobachterin in Bezug auf das Forschungsthema (Gehrau, 2017). Allerdings ist eine interne Beobachtung möglicherweise von einer Erwartungshaltung an die Ergebnisse geprägt, weshalb eine Kombination aus interner und externer Beobachtung und ein anschließender Abgleich der Beobachtungen für zukünftige umfangreichere Studien empfehlenswert wäre (Gehrau, 2017). Bei der durchgeführten Forschung handelt es sich um eine Fremdbeobachtung. Die durchgeführte Beobachtung lässt sich weder der teilnehmenden noch der nicht teilnehmenden Beobachtung idealtypisch zuordnen. Eine idealtypische teilnehmende Beobachtung, wie sie beispielsweise Krause

(2022) in der Brettspielforschung für alternativlos hält, war im Rahmen der hohen Komplexität des untersuchten Spiels und der ebenfalls hohen Ansprüche an Umfang und Detailgrad der Beobachtungsnotizen ohne eine Aufnahme der Spielsituation nicht realisierbar. Eine idealtypisch nicht-teilnehmende Beobachtung war ebenfalls nicht realisierbar, da die Beobachterin gleichzeitig die Rolle der Spielleitung innehatte und insbesondere in der ersten Spielhälfte durch die Regelerklärung und Assistenz der Spieler*innen in die beobachtete Spielsituation eingebunden war. Die Beobachterrolle dieses Forschungsdesigns orientiert sich daher konzeptionell an einem „Beobachter als Teilnehmer“ (Atteslander, 2010, S. 93), der nur so viel wie nötig am Geschehen teilnimmt. Gehrau (2017) empfiehlt, einen Mittelweg zwischen der teilnehmenden und der nicht-teilnehmenden Beobachtung einzuschlagen. Dieses Vorgehen stützt sich auf die ethnographische Überzeugung, dass nur eine Teilnahme am Geschehen dessen adäquates Verständnis ermöglicht (Gehrau, 2017). Wenngleich in dieser Studie keine idealtypische teilnehmende Beobachtung nach Krauses (2022) Vorstellungen umgesetzt wurde, ist dem zugrundeliegenden Gedanken, dass Brettspielforschung am Spieltisch stattfinden sollte und von der Interaktion mit den Spieler*innen profitiert, zuzustimmen. Die Präsenz von Aufnahmegeräten und die Durchführung einer distanzierten Beobachtung hätte in einem starken Kontrast zu dem vertrauten Umgang miteinander und der gemütlichen Spielatmosphäre gestanden. Friedrichs (1980) stellt heraus, dass die wissenschaftliche Beobachtung an Qualität verliert, wenn sie für die Beobachteten einen Störfaktor darstellt. Daher wurde versucht, diesen Störfaktor aus einer Position als „Beobachter als Teilnehmer“ (Atteslander, 2010, S. 93) möglichst gering zu halten. Diesem Vorhaben kam entgegen, dass *Spirit Island* (2017) ein komplexes Brettspiel ist. Durch die intensive Verarbeitung des Medienangebotes wurde viel kognitive Kapazität der Spieler*innen gebunden (Gehrau, 2017, S. 151). Durch die lange Spieldauer von drei bis vier Stunden gewöhnten sich die Teilnehmer*innen zudem an die Beobachterin und die Beobachtungssituation (Gehrau, 2017, S. 31).

Zweitens können sich Beobachtungen durch Aspekte unterscheiden, welche die *Beobachtungssituation* betreffen (Gehrau, 2017). Es handelt sich bei dieser Studie um eine offene und wissentliche Beobachtung (Gehrau, 2017). Problematisch ist hierbei, dass die Beobachteten ihr Verhalten in dem Bewusstsein beobachtet zu werden ändern könnten (Gehrau, 2017). Forschungsethisch betrachtet handelt es sich dabei dennoch um das vertretbarste Vorgehen, da weder eine bewusste Täuschung noch eine Beobachtung ohne Einverständnis erfolgt (Gehrau, 2017). Natürliches Alltagsverhalten lässt sich im Feld besser als in einem Labor beobachten (Huber, 1993, S. 130). Ein Spielecafé eignet sich sehr gut zur Feldforschung, da es dort üblich ist, sich zum Spielen zu treffen und Spiele vor Ort erklärt zu bekommen. Der größte Nachteil der Feldforschung sind potenzielle Störungen des Geschehens, wie beispielsweise ein variierender Lärmpegel (Gehrau, 2017). Zuletzt wird in dieser Kategorie zwischen Beobachtungen mit und ohne Stimulus unterschieden (Gehrau, 2017). Theoretisch gelten Beobachtungen, die ohne die Eingabe von Stimuli gemacht wurden als valider als Beobachtungen mit Stimuli (Gehrau, 2017). In der Praxis ist dieses

Vorgehen allerdings nicht praktikabel, da selten auftretende Handlungen nur bei sehr langen Beobachtungszeiträumen aufräten (Sedlmeier & Renkewitz, 2013, S. 104). In dem Beobachtungs- und Befragungsleitfaden (Anlage 1) wird ersichtlich, an welchen Stellen Stimuli in Form von Zwischenfragen und einer Instruktion eingesetzt wurden. Die in das Spiel versunkenen Spieler*innen wurden zwischenzeitlich gebeten, ihre Gedanken zum allgemeinen Spielempfinden, zu ihrem Naturgeist oder den Kolonisten und der indigenen Bevölkerung zu teilen. Dieses Vorgehen weist Parallelen zu der Methode des lauten Denkens auf, welche Huber (1993, S. 130–132) als eine Variante der Beobachtung mit Instruktionen betrachtet. Um den Umgang der Spieler*innen mit den Spielfiguren der indigenen Bevölkerung und den Kolonisten untersuchen zu können, wurden die Spieler*innen zudem instruiert, das Spielmanagement aktiv zu übernehmen. Diese Stimuli waren nötig, um verwertbare Äußerungen und Handlungen erfassen zu können.

Drittens können sich Beobachtungen durch Aspekte unterscheiden, welche das *Erhebungsverfahren* betreffen (Gehrau, 2017). Das Vorgehen lässt sich eher der nicht-standardisierten Protokollierung (Gehrau, 2017) zuordnen, bei welcher schnelle, mit Kürzeln gespickte Feldnotizen anschließend zu verständlichen, textbasierten Beobachtungsprotokollen weiterentwickelt werden. Das nicht-standardisierte Vorgehen erfolgt strukturiert, denn beim Erstellen der Feldnotizen wird auf vorab definierte Beobachtungsaspekte mit Zahlencodes zurückgegriffen (Gehrau, 2017). Die textbasierte Ausführung der Protokolle ist im Vergleich zur standardisierten Variante deutlich umfangreicher und erleichtert die Abbildung der komplexen Verhaltensbeobachtungen (Gehrau, 2017). Die Spieler*innen wurden in dieser Studie direkt und unvermittelt beobachtet (Gehrau, 2017). Die unvermittelte Beobachtung ist das übliche Vorgehen, kann jedoch insbesondere bei der Beobachtung mehrerer Untersuchungsobjekte überfordernd für die beobachtende Person sein (Gehrau, 2017). Aufnahmen der Beobachtungssituation gelten beispielsweise aufgrund der Möglichkeit zur Wiederholung von Passagen oder des Umfangreichtums der Daten als vorteilhaft (Gehrau, 2017). Da das Spielecafé zeitgleich zur Durchführung der Spielrunden für Besucher*innen geöffnet war, wurden keine technischen Geräte zur Dokumentation des Spielprozesses genutzt und stattdessen manuell Protokoll geführt.

3.1.3 Qualitätssicherung

Es wurden sechs Maßnahmen ergriffen, um das Framing, also die Einflussnahme der Forscherin auf die Einstellungen der Teilnehmer*innen, möglichst gering zu halten. Erstens wurde vorab nur das Thema „(Anti)Kolonialismus im Brettspiel“ und nichts Inhaltliches über die Forschung kommuniziert, erst im Anschluss fand auf Wunsch ein intensiverer Austausch über die Fragestellungen statt. Zweitens wurden Fragen zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Spielrunde gestellt, größtenteils am Ende, um das beobachtete Spielgeschehen möglichst wenig zu beeinflussen. Drittens waren die Fragen offen formuliert, wodurch Gesprächsbeiträge motiviert wurden, ohne die zugrundeliegenden Forschungsfragen zu offenbaren. Viertens wurde die Erklärung des Spiels

möglichst neutral und nah an der Spielanleitung konzipiert. Fünftens gab die Spielleitung den Spieler*innen keine Ratschläge zur Taktik um die Entscheidungen der Spieler*innen verwerten zu können. Sechstens wurde die organisatorische Einflussnahme durch die Spielleitung zur Mitte des Spiels aktiv limitiert, indem die Spieler*innen darum gebeten wurden, das Monitoring des Spielstands und das Einhalten der Regeln aktiv zu übernehmen. Diese Maßnahme trug zum besseren Verständnis der Regeln bei und initiierte mehr Gespräch und Interaktion zwischen den Teilnehmer*innen.

Eine gewisse Manipulation der Teilnehmer*innen war aufgrund des gewählten Forschungsaufbaus jedoch unvermeidbar. Für den Großteil der Teilnehmer*innen handelte es sich bei der beforschten Spielrunde um ihre erste Partie des komplexen Expertenspiels. Trotz der sorgfältigen Vorbereitung einer möglichst neutralen und nah an der Spielanleitung aufgebauten Erklärung des Spiels ist eine unbewusste Beeinflussung der Teilnehmer*innen im Erklärprozess und durch den gegebenen Kontext des (Anti)Kolonialismus unvermeidbar. Gelegentlich wurden Spieler*innen auf die handschriftliche Protokollierung des Spielgeschehens durch die Spielleitung aufmerksam, woraufhin sich bestimmte Beobachtungseffekte eingestellt haben könnten. In den Partien mit besonders vielen Erstspieler*innen leistete die Spielleiterin im Verlauf des Spiels bei Bedarf organisatorische Unterstützung in Form von Vorschlägen und Zusammenfassung von Optionen, um das Spiel im geplanten Zeitrahmen abzuschließen. Wenngleich die Spielleiterin keine taktischen Ratschläge gab, waren erfahrene Spieler*innen sehr geneigt, Erstspieler*innen Empfehlungen zum taktischen Vorgehen zu geben. Diese Beeinflussung gilt es anzuerkennen, allerdings dürften Empfehlungen von Mitspieler*innen anders auf Erstspieler*innen wirken als Empfehlungen, die von der Instanz der Spielleitung artikuliert werden. Nachdem in diesem Kapitel dargelegt wurde, wie die Spielsituation erforscht wurde, versammelt das nachfolgende Unterkapitel relevante Untersuchungsaspekte einer Brettspielanalyse.

3.2 Medieninhaltsforschung: Brettspielanalyse

Die Medieninhaltsforschung erforscht Medienangebote und ihre Inhalte (Gehrau, 2017). Die Jury des Spielepreises *Spiel des Jahres* hielt schon in frühen Jahren in ihrem Ratgeber fest, die Beurteilung eines Spiels erfolge „nicht nur subjektbezogen, sondern auch abhängig von den materiellen und seelischen Spielräumen, die es antrifft, abhängig von der gesamtgesellschaftlichen Situation, in die es hineingestellt wird“ (Jury Spiel des Jahres, 1988, S. 18). Eine gänzlich objektive Bewertung ist demnach eine Illusion (Werneck, 2018). Dennoch wird in dieser wissenschaftlichen Arbeit die Analyse von Brettspielen vorgenommen. Die wissenschaftliche Betrachtung von zahlreichen Medien steht vor ähnlichen Herausforderungen. Im direkten Vergleich mit dem Computerspiel wird die medienwissenschaftliche Untersuchung von Brettspielen dadurch erleichtert, dass die zugrundeliegenden Mechaniken einsehbar sind. Durch eine Reflexion der Forschungsperspektive und die eingebrachten Perspektiven der Spieler*innen im Rahmen der beforschten Spielrunden wird

in dieser Arbeit ein möglichst objektiver Zugang angestrebt, der sich seiner subjektiven Färbung bewusst ist und keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt.

3.2.1 Kategorien der Brettspielanalyse

In der Brettspielforschung werden vielfältige Kategorien und Blickwinkel für die Analyse von Brettspielen aufgezeigt. Die Erkenntnisse in dieser Arbeit wurden durch Analysen gewonnen, die auf den folgenden Aspekten von Brettspielen basieren.

Viele Analysekategorien lassen sich in die theoretischen Ausführungen zu den fünf *Ebenen historischer Referenzen* von Bühl-Gramer (2021) eingruppieren. Brettspiele besitzen demnach eine *sprachlich-textuelle*, eine *visuelle*, eine *räumliche*, eine *gegenständliche* sowie eine *spielmechanische* Referenzebene (Bühl-Gramer, 2021, S. 368–372). Bühl-Gramers (2021) Referenzebenen wurden in dieser Arbeit berücksichtigt, um eine umfängliche Brettspielanalyse durchzuführen. In historischen Lehr-Lernprozessen mit Schüler*innen empfehlen Hermann und Reimer (2022) einige konkrete Anknüpfungspunkte für Analysen, darunter die Analyse von Spielschachtel, Spielbrett und Spieler*innentableaus, Spielmechanismen und -regeln, sowie anderen Spielmaterialien. Zu der Analyse eines Spiels gehört für Hermann und Reimer (2022) allerdings auch die Beschäftigung mit den Spieleautor*innen und -verlagen, sowie die (populäre) Rezeption der Spiele in Rezensionen aus der Spieler*innencommunity. Neben der Durchführung einer eigenen Beobachtungsstudie bieten die quantitativen Bewertungen sowie die Kommentare auf BoardGameGeek einen Überblick der Rezeption eines Brettspiels. Dies ist für die zweite Leitfrage relevant, welche die Rezeption ausgewählter Spiele unter anderem aus deren Kommentaren auf BoardGameGeek ableitet. Der Empfehlung, auch die Autor*innen in die Analyse einzubinden, wurde folgendermaßen bei der Analyse von *Spirit Island* (2017) gefolgt: Der Designprozess des Spiels und die Perspektive des Autors wurden anhand seiner veröffentlichten Entwicklungstagebücher betrachtet. Ähnliche Kategorien zur Analyse von Spielen finden sich auch bei Bernsen (2022, S. 157), Boch und Falke (2020, S. 96–101) und Boch (2021). Klöfer (2022) untersucht in ihrem Promotionsvorhaben den Einfluss von Brettspielen auf gesellschaftliche Veränderungen anhand der Brettspiele, die mit dem deutschen Spielepreis *Spiel des Jahres* prämiert wurden. Ihre Ausführungen zu den hierfür herangezogenen Aspekten bestätigen und erweitern die bereits dargelegten Analysekategorien. So untersucht sie mitunter anhand der Laudatio, die zu diesen Spielen formuliert wurde, welche „äußeren Zuschreibungen“ (Klöfer, 2022, S. 130) mit den Spielen einhergehen. Neben den klassischen Analysekategorien des Spielmaterials und der Mechaniken legt sie ein Augenmerk auf die verwendete Sprache (Klöfer, 2022, S. 130). Zur Brettspielanalyse gehört für sie auch die Beobachtung von Spielrunden. Darüber versucht sie insbesondere die „subjektiven Attribute der Spiele (wie beispielsweise Atmosphäre und Ästhetik)“ (Klöfer, 2022, S. 130–131) zu erforschen. Auch diese Aspekte sollen in den Brettspielanalysen dieser Masterarbeit berücksichtigt werden.

Die Analyse der Spielrunden erfolgt mit Kenntnis der unterschiedlichen Arten von Interaktion, die im Brettspiel erfolgen können. Die Spieler*innen können über die Verwaltung des Spielstands interagieren, das Spielgeschehen reflektieren, sich über Strategien austauschen, sich über spielunabhängige Themen unterhalten oder das Spiel selbst kommentieren (Xu et al., 2011, S. 3) In dieser Masterarbeit werden zudem die impliziten oder expliziten Rollenangebote eines Brettspiels an seine Spieler*innen als ein weiteres relevantes Analysekriterium behandelt. Rollenangebote wurden in der Brettspielliteratur nicht explizit aufgebracht, sie stellen jedoch eine Analysekategorie an der Schnittstelle aller von Bühl-Gramer (2021) genannter Referenzebenen dar. In dem folgenden Unterkapitel wird vorgestellt, welche Voraussetzungen die gewählten Fallbeispiele erfüllen mussten.

3.3 Auswahlkriterien für Fallbeispiele

Um die notwendigen Daten zur Beantwortung der Forschungsfrage zu erheben, wurden zunächst die 25 beliebtesten Spiele mit kolonialen Bezügen auf ihre Rollenangebote hin untersucht (BoardGameGeek, 2024g). Die Spiele *Spirit Island* (2017), *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) entstammen dieser Auflistung. Sie wurden repräsentativ einer umfangreichen Brettspielanalyse unterzogen, um die darin eingeschriebenen (anti)kolonialistischen Narrative herauszuarbeiten. Zur Erforschung der Rezeption wurden sechs Spielrunden von *Spirit Island* (2017) beobachtet, die Spielrundenteilnehmer*innen befragt und zusätzlich digitale Rezensionen auf BoardGameGeek herangezogen.

Die vier genannten Spiele erfüllen die vorab definierten Auswahlkriterien. Erstens sollte eine deutschsprachige Version der Analysespiele existieren. Insbesondere für die Durchführung der beforschten Spielrunden von *Spirit Island* (2018) war dies relevant, um diese einer größeren Zielgruppe zugänglich zu machen und Sprachbarrieren zu reduzieren. Zweitens sollten die gewählten Spiele in der Brettspieldatenbank BoardGameGeek geführt werden und dort drittens als Spiele mit einem kolonialgeschichtlichem Thema gekennzeichnet sein. Dadurch wurde der Zugriff auf vergleichbare Informationen für die thematisierten Brettspiele gewährleistet und es konnte ein möglichst objektiver Überblick über die Rezeption dieser Spiele gewonnen werden. Viertens sollten die ausgewählten Brettspiele eine gewisse Bekannt- und Beliebtheit innerhalb der Spieleszene haben, was sie zu gesellschaftlich relevanten Untersuchungsobjekten macht. Die Liste an Spielen, die als thematisch kolonial gekennzeichnet sind, umfasste im August 2024 262 Spiele, die sich nach verschiedenen Kriterien ordnen lassen (BoardGameGeek, 2024g). Bei der Sortierung dieser Liste nach *Rank*, dem Ranglistensystem des Portals, belegte *Spirit Island* (2017) den ersten Platz, *Puerto Rico* (2002) den dritten, *Die Siedler von Catan* (1995) Platz 23 und *Archipelago* (2014) Platz 25. Bei der Einführung der Brettspiele im nachfolgenden Ergebniskapitel wird darauf eingegangen, wie die ausgewählten Spiele rezipiert werden und aufgrund welches Alleinstellungsmerkmals sie für die Analyse ausgewählt wurden.

4 Ergebnisse

Diese Arbeit untersucht Brettspiele, die auf Kolonialismus Bezug nehmen, anhand folgender Forschungsfrage: *Inwiefern wirken sich spielbare Rollen und kolonialistische Narrative in modernen Brettspielen auf die Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen aus?* Die Beantwortung der Forschungsfrage wird durch drei untergeordnete Leitfragen und insgesamt vier Hypothesen gestützt, welche in der nachfolgenden Tabelle 2 zusammengefasst werden.

Tabelle 2: Übersicht Forschungsvorhaben

Wirkung spielbarer Rollen und kolonialistischer Narrative auf die Rezeption von Kolonialismus		
Leitfrage 1:	Leitfrage 2:	Leitfrage 3:
Spielbare Rollen in kolonialistischen Spielen	Kolonialistische Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative	Einfluss der Perspektive von Spirit Island auf die Rezeption von Kolonialismus
H1: Dominanz der Kolonisten-Perspektive	Ergebnisoffene Untersuchung	H2: Kritischeres Verständnis von Kolonialismus H3: Abneigung gegenüber Kolonisten H4: Einfluss des Naturgeists auf die Sympathie für Dahan

Anmerkung. Eigene Darstellung.

Die erste Leitfrage wird in dem folgenden Unterkapitel 4.1 behandelt und widmet sich den Perspektiven von Brettspielen: *Welche spielbaren Rollen sind in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus vertreten?* Zu überprüfen war die aufgestellte Hypothese, in diesen Brettspielen sei nahezu ausschließlich die Perspektive der Kolonisten vertreten.

In Kapitel 4.2 wurden drei dieser Brettspiele ergebnisoffen und im Abgleich mit postkolonialen Theorien auf die folgende Leitfrage hin untersucht: *Welche kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative finden sich in Brettspielen und wie werden diese rezipiert?*

Angesichts der erwarteten Häufigkeit kolonialistischer Spiele ist die letzte Leitfrage in Kapitel 4.3 der Wirkung eines antikolonialen Brettspiels gewidmet: *Wie wirkt sich die im Brettspiel Spirit Island eingenommene Perspektive auf die Rezeption von Kolonialismus aus?* Für diese Leitfrage wurden drei weitere Hypothesen formuliert. Zunächst wurde im Rahmen der zweiten Hypothese erforscht, ob die eingenommene Perspektive in *Spirit Island* (2017) ein kritischeres Verständnis von Kolonialismus begünstigt. Die dritte Hypothese stellt die Erwartung auf, dass das Spielen von *Spirit Island* (2017) eine Abneigung gegenüber Kolonisten auslöst. Die vierte und letzte Hypothese besagt, dass Spieler*innen, deren Naturgeister stark mit der im Spiel repräsentierten indigenen Bevölkerung interagieren, Sympathie gegenüber dieser entwickeln.

4.1 Leitfrage 1: Spielbare Rollen

Die erste Leitfrage lautet: *Welche spielbaren Rollen sind in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus vertreten?* Es wurde eine Analyse der Spielanleitungen der beliebtesten 25 Spiele vorgenommen, die auf BoardGameGeek (2024g) mit dem Verweis „Theme: Colonial“ markiert sind. Um die darin spielbaren Rollen zu ermitteln, wurden die darin enthaltenen Texte analysiert. Die Erkenntnisse sind in Tabelle 3 auf den folgenden beiden Seiten zusammengefasst.

Die linke Spalte der Tabelle enthält den Rang auf BoardGameGeek (2024g), abgekürzt BGG, über welche die Beliebtheit der Spiele mit Kolonialbezug in absteigender Reihenfolge dargestellt wird. Die Spiele werden wie auf BoardGameGeek (2024g) vermerkt mit ihrem englischen Titel und ihrem erstmaligen Erscheinungsjahr aufgelistet. Die Rollenbezeichnungen sind ebenso wie die dazugehörigen Spielanleitungen überwiegend im generischen Maskulinum verfasst, was bewusst reproduziert wird. Neben den spielbaren Rollen erfasst Tabelle 3 auch den, aus dem Spielmaterial entnommenen, zeitlichen und geografischen Kontext der Brettspiele.

Bevor eine Auseinandersetzung mit den spielbaren Rollen dieser Spiele erfolgen kann, wird auf die Relevanz des zeitlichen und geografischen Kontexts eingegangen, der im Spielmaterial angegeben wird. Spiele mit konkreten Orts- und Zeitangaben erscheinen realitätsnäher als Spiele, die an fiktiven Orten und zu unrealen Zeiten spielen. Die Mehrzahl der untersuchten Spiele bezieht sich auf konkrete Epochen und existierende oder historische Orte. Nur wenige Spiele handeln von fiktiven Orten: *Spirit Island* (2017), *Robinson Crusoe* (2012), *Keyflower* (2012) und *Die Siedler von Catan* (1995) sind auf fiktiven Inseln angesiedelt; *Boonlake* (2021) spielt an einer fiktiven Flusslandschaft. Die Inselgruppen in *Amerigo* (2013) sind aufgrund der Orientierung an der gleichnamigen historischen Person implizit als südamerikanisch einzuordnen. Demnach sind 20 der 25 beliebtesten Spiele mit Kolonialismusbezug in realgeschichtlichen Regionen situiert. Der zeitliche Kontext ist ähnlich konkret in den Spielanleitungen definiert. *Puerto Rico* (2002) und *San Juan* (2004 & 2014) sind durch das Thema der Gründung von Kolonien und durch die historischen Orte implizit in der Kolonialzeit zu verorten. Nur *Robinson Crusoe* (2012), *Keyflower* (2012), *Boonlake* (2021) und *Die Siedler von Catan* (1995) lassen sich nicht konkret zeitlich einordnen, wobei die Themen der Schifffahrt und manche Erweiterungsinhalte kolonialzeitliche Züge tragen. Zusammengefasst spielen 21 der 25 untersuchten Spiele während der Kolonialzeit, das Spiel *Through the Ages: A New Story of Civilization* (2015) allerdings nur teilweise. Auffällig ist, dass die wenigen Spiele mit fiktiven Ortsangaben mit Ausnahme von *Spirit Island* (2017) auch die Spiele ohne konkrete zeitliche Einordnung sind. Sie stehen im starken Kontrast zu der Mehrzahl an Spielen, die Kolonialismus recht spezifisch in Raum und Zeit aufgreifen.

Tabelle 3: *Spielbare Rollen der 25 beliebtesten Brettspiele mit Bezug zu Kolonialismus*

Rang: Colonial	Titel (Jahr)	Ort & Zeit	Spielbare Rollen
1	Spirit Island (2017)	Alternative Welt, in Anlehnung an die Realität um 1700	Naturgeister gegen europäische Invasoren
2	Through the Ages: A New Story of Civilization (2015)	Entwicklung einer Zivilisation von der Antike bis in die Gegenwart	Unterschiedliche Anführer einer Zivilisation
3	Puerto Rico (2002)	Puerto Rico, implizit Kolonialzeit (Spanien)	Baumeister, Siedler, Bürgermeister, Aufseher, Händler, Kapitän, Goldsucher
4	Maracaibo (2019)	Karibik, 17. Jahrhundert	Seefahrer und Abenteurer, die sich bei europäischen Ländern einen Namen machen wollen
5	Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island (2012)	Fiktive Insel, keine Angabe	Je nach Szenario Schiffbrüchige, Missionare, Schatzsucher oder Siedler in den Charakteren Koch, Zimmermann, Forscher, Soldat
6	Keyflower (2012)	Fiktives Keyland, keine Angabe	Leiter einer Siedlung
7	Mombasa (2015)	Afrika, 18. Jahrhundert	Investor
8	Endeavor: Age of Sail (2018)	Weltweit, ‚Seeschiffära‘ 1571-1862	Seemächte
9	Goa: A New Expedition (2004)	Goa, Beginn des 16. Jahrhunderts	Portugiesische Gewürzhändler
10	John Company: Second Edition (2022)	Indien im frühen 18. Jahrhundert	Familien mit Verbindungen in der British East India Company
11	Navegador (2010)	Afrika, Asien und Brasilien im 15. bis 16. Jahrhundert	Handelsdynastien des portugiesischen Kolonialreiches
12	Age of Empires III: The Age of Discovery (2007)	„Neue Welt“ im 16. bis 18. Jahrhundert	Kolonialmächte England, Spanien, Frankreich, Portugal, Niederlande, Italien
13	Merchants & Marauders (2010)	Karibik im ‚Goldenen Zeitalter der Piraterie‘	Kapitän in der Karibik, anfangs als Händler, später eventuell als Freibeuter
14	San Juan (2004)	San Juan, implizit Kolonialzeit (Spanien)	Fünf jede Spielrunde wechselnde Rollen: Baumeister, Aufseher, Händler, Ratsherr und Goldsucher

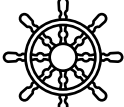
15	Endeavor (2009)	Global, Handel und Erforschung im 18. Jahrhundert	Regent eines aufstrebenden Reiches
16	Here I Stand (2006)	Europa, 1517-1555	Eine von sechs mächtigen Fraktionen: Osmanisches Reich, Habsburger, England, Frankreich, Papsttum, Protestanten
17	San Juan (Second Edition) (2014)	San Juan, implizit Kolonialzeit (Spanien)	Fünf jede Spielrunde wechselnde Rollen: Baumeister, Aufseher, Händler, Ratsherr und Goldsucher
18	Boonlake (2021)	Fiktive Siedlung, keine Angabe	Siedler
19	Santa Maria (2017)	Santa Maria (Azoren) zu Beginn des 16. Jahrhunderts	(Portugiesische) Kolonisten/ Konquistadoren
20	Macao (2009)	Macao gegen Ende des 17. Jahrhunderts	Portugiesische Abenteurer
21	Imperial Struggle (2020)	Global, 1697-1789	Frankreich & England
22	Amerigo (2013)	Implizit südamerikanische Inseln, da orientiert an Reisen des Amerigo Vespucci (1451-1512)	Anführer von Seefahrern, Entdeckern und Siedlern
23	The Settlers of Catan (1995)	Fiktive Insel, keine Angabe	Siedler
24	Port Royal (2014)	Karibik im ‚Goldenen Zeitalter der Piraterie‘	Piratenkapitäne mit den Spielaktionen Entdecken, Handeln & Heuern
25	Archipelago (2012)	Südsee im ‘Zeitalter der Entdeckungen’ 1492-1797	Entdecker mit Team im Auftrag einer europäischen Nation

Anmerkung. Eigene Darstellung mit Informationen aus den Spielanleitungen der genannten Spiele und den Rangzahlen von BoardGameGeek (2024g).

Die Analyse der Spielanleitungen (Tabelle 3) offenbarte eine Vielzahl unterschiedlich benannter Rollenangebote, die zugunsten der Übersichtlichkeit der Forschungsergebnisse thematisch gruppiert wurden. Für die Mehrheit der aufgeführten Spiele gilt, dass diese über die Rollendefinition hinaus in ihrem Setting, den Spielzielen, -aktionen oder -mechanismen vielfältige Aspekte des Kolonialismus aufgreifen. In *Navegador* (2010) spielt man beispielsweise eine Handelsdynastie, was der Rolle des Händlers zugeordnet wurde. Allerdings umspannen die Spielaktionen unter anderem auch die Bereiche Entdeckung, Schifffahrt und Gründung von Kolonien. Die Zuordnungen, die zur Beantwortung der Leitfrage in diesem Kapitel vorgenommen werden, sind zugunsten der Vergleichbarkeit primär auf den im Spielmaterial formulierten, spielbaren Rollen aufgebaut.

Die häufigsten Rollenkategorien *Entdecker* und *Anführer* kommen beide acht Mal vor. Die Rolle des *Entdeckers* umfasst dabei auch Abenteurer, Forscher, Gold- oder Schatzsucher, wohingegen die des *Anführers* Rollen als Regent, Reich, Land, Kolonialmacht, Fraktion oder Familie umfasst. In sieben der untersuchten Spiele kann man sich als *Händler* versuchen, wozu auch die Rolle des Investors gezählt wird. Sechs Spiele ermöglichen es den Spieler*innen in die Rollen von *Seefahrern*, Kapitänen und Seemächten zu schlüpfen. Zuletzt bieten sechs Spiele die Möglichkeit, sich in die Rolle von *Siedlern* einzufinden. *Spirit Island* (2017) bietet als einziges Spiel keine menschlichen Rollen und lädt stattdessen dazu ein, die Rolle eines Naturgeists zu verkörpern. Die Zuordnung der Spiele zu den gebildeten Rollenkategorien ist in Tabelle 4 abzulesen.

Tabelle 4: Kategorisierung der spielbaren Rollen in den untersuchten Spielen

				
Entdecker	Anführer	Händler	Seefahrer	Siedler
Puerto Rico (2002)	Through the Ages: A New Story of Civilization (2015)	Puerto Rico (2002)	Puerto Rico (2002)	Puerto Rico (2002)
Maracaibo (2019)	Endeavor: Age of Sail (2018)	Mombasa (2015)	Maracaibo (2019)	Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island (2012)
Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island (2012)	John Company: Second Edition (2022)	Goa: A New Expedition (2004)	Endeavor: Age of Sail (2018)	Keyflower (2012)
San Juan (2004)	Age of Empires III: The Age of Discovery (2007)	Navegador (2010)	Marauders (2010)	Boonlake (2021)
San Juan (2014)	Endeavor (2009)	Merchants & Marauders (2010)	Amerigo (2013)	Amerigo (2013)
Macao (2009)	Here I Stand (2006)	San Juan (2004)	Port Royal (2014)	The Settlers of Catan (1995)
Amerigo (2013)	Imperial Struggle (2020)	San Juan (2014)		
Archipelago (2012)	Amerigo (2013)			

Anmerkung. Eigene Darstellung basierend auf den Analyseergebnissen in Tabelle 3.

Zusammenfassend haben die meisten Rollen aktivierende Namen, welche die Spieler*innen durch ihren Aufforderungscharakter zum spielerischen Handeln, Entdecken und Siedeln einladen. Auffällig ist, dass die untersuchten Spiele dazu neigen, positiv assoziierte Berufsgruppen und Tätigkeiten der Kolonialzeit als Rollen zu formulieren. Nur in *Santa Maria* (2017) nehmen Spieler*innen explizit die Rolle von Kolonisten und in *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007) die Rolle von Kolonialmächten ein.

4.1.1 Hypothese 1: Dominanz der Kolonisten-Perspektive

Die erste Hypothese postuliert, dass in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus nahezu ausschließlich die Perspektive der Kolonisten vertreten sei. Um dies zu überprüfen, wurde herausgearbeitet, in welcher Beziehung die spielbaren Rollen zu Kolonialmächten stehen. Das Spektrum der Rollenzugehörigkeit erstreckt sich von der Verkörperung einer Kolonialmacht bzw. ihren Akteur*innen und Verbündeten über unabhängige Rollen bis hin zu Verbündeten von Kolonisierten oder gar indigenen Widerstandskämpfer*innen als spielbaren Rollen. Kolonialmächte und deren Akteur*innen werden hierbei zusammen aufgeführt, da die Trennung dieser beiden Kategorien weder objektiv eindeutig noch zielführend ist.

In den untersuchten Spielen finden sich zahlreiche Rollen, die im engen oder weiten Verständnis den Kolonialmächten zuzuordnen sind. Die Spiele *Robinson Crusoe* (2012), *Keyflower* (2012), *Boonlake* (2021) und *Die Siedler von Catan* (1995) sind wegen ihrer fiktiven Situierung keiner konkreten Kolonialmacht zuzuordnen. In *Mombasa* (2015), *Endeavor: Age of Sail* (2018), *Endeavor* (2009) und *Archipelago* (2012) sind die spielbaren Rollen eindeutig mit europäischen Kolonialmächten verbündet, allerdings wird nicht genauer ausgeführt, um welche es sich handelt. Die folgenden Spiele wurden spezifischen Kolonialmächten zugeordnet. Diese Zuordnung erfolgte entweder explizit über die Nennung im Spielmaterial oder implizit über den Handlungsort und dessen Historie. *Puerto Rico* (2002) und die beiden gelisteten Versionen von *San Juan* (2004 & 2014) vermitteln die Perspektive spanischer Kolonisten. Rollen mit Verbindungen zur Kolonialmacht Portugal finden sich in den Spielen *Goa* (2004), *Navegador* (2010), *Santa Maria* (2017) und *Macao* (2009). *Amerigo* (2013) ist der gleichnamigen historischen Person nachempfunden, die für Spanien und Portugal sogenannte ‚Entdeckungsreisen‘ durchführte. *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007) ermöglicht ebenfalls das Spiel als Spanien oder Portugal und erweitert das Rollenangebot um die Kolonialmächte England, Frankreich, Niederlande und Italien. In *Here I Stand* (2006) stehen neben weiteren Fraktionen die Kolonialmächte Habsburger, England und Frankreich als spielbare Rollen zur Verfügung. Schließlich wird der Kampf um die europäische Vormachtstellung in dem Zwei-Personen-Spiel *Imperial Struggle* (2020) zwischen Frankreich und England unter anderem über Kolonien ausgefochten.

Merchants & Marauders (2010) bietet eine Rolle an, die sich im Laufe des Spiels wandeln kann und damit auch ihre Zugehörigkeit wechselt. Die Spieler*innen starten als Kapitän, eine potenziell von Kolonialmächten unabhängige Rolle, können sich im Spielverlauf jedoch dazu entscheiden, zum Freibeuter zu werden. Unter Freibeuterei und Kaperei werden staatlich beauftragte Aktionen auf hoher See bezeichnet, die spielbaren Rollen in *Merchants & Marauders* (2010) sind demnach in Teilen mit Kolonialmächten verbündet. Die Rolle des Piraten in *Port Royal* (2014) wird als unabhängig eingeordnet.

Abschließend wird betrachtet, inwiefern die in Tabelle 3 gelisteten Spiele indigene Rollen anbieten. *Spirit Island* (2017) wurde laut den Entwicklungstagebüchern von dessen Autor Reuss (2015a) entwickelt, um die Perspektive von Kolonisierten im Kampf gegen verschiedene Kolonialmächte in der Geschichte spielerisch abzubilden. Es wurde als Gegenentwurf zu einer Vielzahl an Spielen konzipiert, welche die Perspektive der Kolonialmächte einnehmen (Reuss, 2015a). Die Zusammenfassung der Analyse zeigt, dass *Spirit Island* (2017) das einzige Spiel in Tabelle 3 ist, in dem die Spieler*innen auf der Seite der indigenen Bevölkerung gegen Invasoren kämpfen. Zugleich handelt es sich bei *Spirit Island* (2017) um das, dem BoardGameGeek Ranking nach, mit Abstand populärste der untersuchten Spiele. Kein einziges der gelisteten Spiele ermöglicht es den Spieler*innen jedoch, die Kolonialzeit aus der Perspektive von Indigenen zu erfahren.

Dieses Kapitel war der Ergründung der Leitfrage gewidmet, welche spielbaren Rollen in den beliebtesten Brettspielen mit Kolonialismusbezug vertreten sind. Es wurde herausgestellt, dass die Mehrzahl dieser Spiele Kolonialismus spezifisch in Raum und Zeit aufgreifen. Besonders beliebte Rollenangebote stellen Händler, Seefahrer, Siedler, Abenteurer und Anführer dar. Spieler*innen können in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus überwiegend Positionen einnehmen, die den größten historischen Kolonialmächten mindestens nahestehen. Die erste Hypothese, welche postuliert, in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus sei nahezu ausschließlich die Perspektive der Kolonisten vertreten, konnte bestätigt werden. Die zweite Leitfrage im nachfolgenden Kapitel nimmt drei Brettspiele aus dieser Auflistung in den Blick und beleuchtet darin vorkommende problematische Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative.

4.2 Leitfrage 2: Kolonialistische Aspekte in Brettspielen und deren Rezeption

Durch die Untersuchung der ersten Leitfrage im vorangegangenen Kapitel konnte herausgestellt werden, wie häufig Brettspiele die Kolonialzeit aus der Perspektive der Kolonisten aufgreifen. Die zusammengestellte Literatur in Kapitel 2.3 zu Kolonialität im Brettspiel enthält kolonialistische Aspekte, die in Brettspielen vorkommen können. Dieses Kapitel ist der Beantwortung der folgenden Leitfrage gewidmet: *Welche kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative finden sich in Brettspielen und wie werden diese rezipiert?* Unter *Praktiken* werden Spielaktionen und Handlungen verstanden. Spielaktionen werden durch die *Spielmechanik* vorgegeben, was deren enge Verknüpfung bedingt. Die Spielmechanik definiert weiterhin, wie einzelne Spielmechanismen zusammenhängen und vermittelt dadurch spielsystematische Grundannahmen. Auch die visuellen Darstellungen erzeugen ein gewisses Bild von Kolonialismus, das kritisch zu betrachten ist. Unter *Narrativen* werden in dieser Arbeit Erzählungen und Grundannahmen verstanden, die den Brettspielen zugrunde liegen. Kolonialistische Mechaniken, Praktiken und Bilder bedienen in gegenseitiger Verschränkung kolonialistische Narrative.

Die Untersuchung erfolgte anhand von drei Fallbeispielen. Es wurden drei der beliebtesten 25 Brettspiele mit Bezug zum Kolonialismus analysiert: *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012). Herausgearbeitet wurden die prägnantesten, in sie eingeschriebenen, kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative, sowie die Rezeption dieser Brettspiele. Ersteres erfolgte im Rahmen einer Brettspielanalyse nach den in Kapitel 3.2.1 vorgestellten Analyseaspekten. Die Rezeption der drei Brettspiele wurde einerseits über deren Bewertungen und Kommentare auf der Onlinecommunity BoardGameGeek, andererseits über Äußerungen der Spielrundenteilnehmer*innen zu diesen erforscht.

4.2.1 Puerto Rico

Puerto Rico (2002) ist ein Strategiespiel von Andreas Seyfarth für drei bis fünf Personen ab zwölf Jahren. Eine Partie wird mit 90 bis 150 Minuten angegeben und die Komplexität wird von BoardGameGeek (2024d) mit 3,27/5 angegeben, wodurch das Spiel dem leichteren Expertenbereich zuzuordnen ist. Das beim Ravensburger Spieleverlag unter der Marke *alea* erschienene Spiel nahm im August 2024 den vierten Platz auf der Liste „Theme: Colonial“ (BoardGameGeek, 2024g) und in der Rangordnung aller gelisteter Brettspiele Platz 44 ein (BoardGameGeek, 2024d). Sogar das auf *Puerto Rico* (2002) basierende Kartenspiel *San Juan* (2004 & 2014) ist in seiner ersten und zweiten Ausgabe in der Liste der 25 beliebtesten Spiele mit Bezug zu Kolonialismus vertreten (BoardGameGeek, 2024g). Die durchschnittliche Bewertung von 7,9/10 sowie über 75.000 Bewertungen und 12.000 Kommentare bezeugen, wie beliebt *Puerto Rico* (2002) bei Spieler*innen ist (BoardGameGeek, 2024d). Auch in mehreren der durchgeführten Brettspielrunden kam *Puerto Rico* (2002) zur Sprache (Anlage 2.1, Anlage 2.3, Anlage 2.4 & Anlage 2.6). Das Spiel wurde als Fallbeispiel für dieses Kapitel auserwählt, da dessen Darstellung von Kolonialismus in der Brettspielszene intensiv diskutiert wurde und zu der Veröffentlichung mehrerer veränderter Neuauflagen führte.

Der Spielverlauf von *Puerto Rico* (2002) kann folgendermaßen zusammengefasst werden. Durch die taktische Auswahl unterschiedlicher Rollenkarten und Aktionen wird versucht, die meisten Siegpunkte zu erringen. Die Person mit der Gouverneurskarte beginnt, indem sie eine der ausliegenden sieben Rollenkarten auswählt, vor sich legt und die darauf abgebildete Aktion mit einem besonderen Auswahlprivileg ausführt. Auch alle anderen Spieler*innen führen daraufhin reihum die allgemeine Aktion der gewählten Rollenkarte aus, allerdings ohne das Auswahlprivileg zu genießen. Anschließend wählt die Person links von jener mit der Gouverneurskarte eine Rollenkarte und der Ablauf wiederholt sich. So können die Rollen und dazugehörigen Aktionen des Baumeisters, Siedlers, Bürgermeister, Aufsehers, Händlers, Kapitäns oder Goldsuchers ausgewählt und ausgeführt werden. Die Runde endet, nachdem jede*r eine Rolle gewählt und alle Mitspieler*innen diese ausgeführt haben. Nach jeder der schätzungsweise 15 Runden werden Dublonen, die Währung des Brettspiels, auf die in dieser Runde nicht gewählten Rollenkarten gelegt,

wodurch diese an Attraktivität gewinnen, außerdem wandert die Gouverneurskarte reihum weiter. Das Spiel endet mit dem Eintritt einer der folgenden drei Bedingungen: Es gibt zu wenig Kolonisten, um die Schiffe zu befüllen, jemand hat alle zwölf Startfelder bebaut oder die Siegpunktmarker wurden vollständig verteilt. Die Spielanleitung führt folgendermaßen in das Spiel ein:

Goldsucher oder Gouverneur, Siedler oder Baumeister? Welche Rolle ihr auch in der Neuen Welt spielt, ihr habt nur ein Ziel: möglichst viel Wohlstand und Ansehen zu erlangen! Wer besitzt die ertragreichsten Plantagen? Wer errichtet die bedeutendsten Gebäude? Wer erringt die meisten Siegpunkte...? (Puerto Rico, 2002, S. 1)

Bereits in diesem kurzen Einführungstext zeigt sich die kolonialistische Perspektive des Brettspiels in der Selbstverständlichkeit, mit der ein Wettstreit um die ruhmreichste Kolonisierung Puerto Ricos ausgerufen wird. Der Wettstreit lädt zur Ausbeutung der Ressourcen der Kolonie ein und die Wertungsvorgaben tragen zur Glorifizierung kolonialistischer Architektur bei, da sich über diese zahlreiche Siegpunkte akkumulieren und Vorteile gewinnen lassen. Dass sowohl der Abbau der Ressourcen auf den Plantagen als auch der Bau von Gebäuden historisch größtenteils durch die Versklavung der indigenen Taíno realisiert wurde, wird von *Puerto Rico* (2002) nicht thematisiert. Weder findet sich in der Anleitung eine historische Einordnung des Spiels noch werden die Kolonisierten in der Anleitung erwähnt. Dabei sind letztere mit ihrer Arbeitskraft implizit der Motor des Spielsystems, werden allerdings nicht als solche benannt. Auf den Plantagen und in den Produktionsgebäuden werden stattdessen sogenannte *Kolonistensteinchen* eingesetzt. Durch die Bezeichnung wird impliziert, dass darunter freiwillige, europäischstämmige Arbeitskräfte zu verstehen sind. Stattdessen handelt es sich spielmechanisch und historisch um die kolonisierte indigene Bevölkerung Puerto Ricos, über welche die Spieler*innen verfügen können. Wie ein letzter direkter Verweis auf die dem Spiel tatsächlich zugrundeliegende Sklavenarbeit erscheint die Bezeichnung der Rolle des *Aufsehers*. Dessen Aktion bewirkt, dass sich die Spieler*innen gemäß ihrer aufgebauten Produktionsketten aus besetzten Produktionsgebäuden und Plantagen die dazu passenden Waren aus dem allgemeinen Vorrat nehmen dürfen. Bei den *Kolonistensteinchen* handelt es sich um flache, runde Spielsteine in brauner Farbe. Dies legt die Interpretation nahe, dass die Spielsteine in einer ursprünglichen Fassung des Spiels Menschen mit dunkler Hautfarbe symbolisieren sollten.

Die ersten Versionen von *Puerto Rico* (2002, 2007 & 2011) wurden vielfach für deren Nutzung und gleichzeitiges Verschleiern von Sklaverei kritisiert. So schrieb ein BoardGameGeek-Nutzer folgenden Kommentar zu seiner Bewertung des Spiels mit einer 1/10:

Just played for the first (and only time). Whilst the gameplay & mechanics are great, there's no excuse for the abhorrent use of slaves - laughably named 'colonists' - represented by dark brown discs which arrive on ships. This needs a retheme sharp. Until then, best left alone. (photoben, 2020)

Auch Tom aus der sechsten beforschten Spielrunde verwies sofort kritisch auf das Problem des Spiels mit Sklaverei, als er erwähnte, das Spiel bereits gespielt zu haben (Anlage 2.6, Z. 142-143). Der Spielrundenteilnehmer Flo fand es absurd, dass *Puerto Rico* (2002) ein ahistorisches Bild erzeugt, in welchem „Kolonisten mit Schiffen angefahren kommen, um glücklich auf Fabriken und dem Feld zu arbeiten“ (Anlage 2.3, Z. 68-70). Peter merkte an, dass Spiele manchmal abstrakt oder geschichtsverzerrend seien und in *Puerto Rico* (2002) möglicherweise braune Spielfiguren verwendet wurden, um kein *Whitewashing* zu betreiben (Anlage 2.3, Z. 74-76). Sklaverei spielmechanisch beizubehalten und durch die Benennung ‚Kolonisten‘ zu abstrahieren ist allerdings kritisch zu sehen, da es die Arbeit und das Leid der Kolonisierten, auf deren Kosten die Erträge erwirtschaftet werden konnten, nicht anerkennt.

Aus den Rezensionen mit Kommentaren auf BoardGameGeek (2024d) zu *Puerto Rico* (2002) wird ersichtlich, dass die hohe Bewertung des Spiels eher von älteren Bewertungen herrührt, während die neueren oftmals kritisch geprägt sind. Die meisten von dem Spiel begeisterten Rezensent*innen thematisieren den kolonialistischen Kontext nicht, möglicherweise ist er ihnen nicht präsent oder sie messen ihm wenig Bedeutung bei. Einzelne Rezensionen lassen wiederum darauf schließen, dass sie nicht darüber hinwegsehen, sondern explizit Freude an dem Thema und der Perspektive des Spiels haben. So schrieb ein BoardGameGeek-Nutzer zu seiner Bewertung des Spiels mit 10/10:

PR [Puerto Rico] is highly ranked because a wide variety of individuals have found it to be a fun and interesting game of strategy, it is as simple as that. It is a solid game with minimized luck and plenty of fast turns that keep all players involved. I enjoy the mechanics and theme - I really get the feeling I'm building a colonial enterprise. (shaveandahaircut, 2024)

Der Spielrundenteilnehmer Uwe ist sich der Kritik an der ersten Ausgabe von *Puerto Rico* (2002) bewusst, empfindet die umformulierte Abänderung jedoch als „lächerlich“ (Anlage 2.4, Z. 177). Uwe berichtete, ihm sei eine realistische historische Abbildung ein Anliegen (Anlage 2.4, Z. 186), weshalb er kolonialistische Aspekte der Spiele nicht derart problematisiere. Manche BoardGameGeek-Nutzer*innen finden aus der umgekehrten Argumentation heraus kolonialistische Aspekte in Brettspielen unproblematisch, denn diese hätten nicht die Aufgabe, Realität abzubilden: „I've never once considered the Puerto Rico board game to be an accurate representation of the real Puerto Rico, economically or socially“ (A Cowan, 2021). Uwe hätte in Bezug auf *Puerto Rico* (2002) eine „kritische Note“ (Anlage 2.4, Z. 176) für ausreichend befunden und meinte damit vermutlich eine historische Einordnung in der Spielanleitung. Eine solche historische Einordnung findet sich nach langjähriger Kritik erstmals in der Neuauflage von *Puerto Rico* (2020). Sie fordert dazu auf, sich mit der Geschichte Puerto Ricos und dessen Kolonisierung auseinanderzusetzen. Weitere Änderungen dieser Auflage sind, dass darin ‚Arbeiter‘ und nicht mehr ‚Kolonisten‘ eingesetzt werden, diese fortan lila statt braun sind und die Insel nicht mehr per Schiff erreichen, sondern sich bereits vor Ort befinden.

Dem Puerto-Ricaner und Brettspielkritiker Jason Perez gingen die Änderungen in der Version von 2020 nicht weit genug und er stieß eine öffentliche Diskussion zu dem Thema an (Perez, 2021), die zu der Veröffentlichung einer weiteren Version mit dem Titel *Puerto Rico 1897* (2022) führte. Diese versetzt das Spielgeschehen aus der Kolonialzeit in das Jahr 1897 und damit in die kurzzeitige politische Unabhängigkeit Puerto Ricos. Statt kolonialen Plantagenbesitzer*innen können nun lokale Farmer*innen verkörpert werden. Die Spielanleitung verweist bereits auf der ersten Seite auf die mehrseitige historische Einordnung auf ihren letzten Seiten. Vier der Rollen wurden umbenannt, um dem nun nicht mehr kolonialistischen Thema gerecht zu werden: An die Stelle des Goldgräbers tritt der Abenteurer, der Aufseher wird zum Produzenten, der Siedler heißt nun Pflanzler und der Bürgermeister wird als Anwerber bezeichnet. Lokale und historische Gegebenheiten Puerto Ricos wie die Relevanz des Tabak-Anbaus wurden optisch und spielmechanisch eingebunden.

Insbesondere die Optik von *Puerto Rico 1897* (2022) wurde im Vergleich zu den vorherigen Ausgaben stark verändert, wie in den Abbildungen 16 bis 20 (Anlage 3.2) zu erkennen ist. Das Cover der erstveröffentlichten Version von *Puerto Rico* aus dem Jahr 2002 schmückt ein Schiff, das von einzelnen Menschen mit Waren beladen wurde und zeigte im Hintergrund opulente Bauten und Hafenarbeiter (Anlage 3.2, Abbildung 16). Die limitierte Jubiläumsauflage von 2011 ist abstrakt gehalten und zeigt nur ein goldenes Schiff auf weinrotem Grund (Anlage 3.2, Abbildung 17). Abbildung 18 (Anlage 3.2) zeigt die Schachtelgestaltung der Zweitaufgabe von 2013. Diese zeigt im Vordergrund rechts einen oberkörperfreien Mann mit Bandana im schulterlangen blonden Haar, der mehrere Bündel trägt und den Betrachter mit stechendem Blick fixiert. Am linken Bildrand ist eine adrett gekleidete junge Frau mit geflochtenem dunklem Haar abgebildet, welche ebenfalls einige Bündel trägt, aber die Augen geschlossen hat und versonnen ihr Gesicht berührt. Die Darstellungen beider Figuren wirken auf unterschiedliche Art exotisch. In starkem Kontrast dazu steht die Illustration der Spielschachtel in der Version von 2020, welche schlicht eine Goldmünze mit einem darauf geprägten Schiff vor dem Hintergrund einer Landkarte ziert (Anlage 3.2, Abbildung 19). Auf dem Cover von *Puerto Rico 1897* aus dem Jahr 2022 sind dagegen drei freundliche Kleinbäuer*innen zu sehen (Anlage 3.2, Abbildung 20) und auch das Spielmaterial ist mit Visualisierungen diverser Landsleute aus der Feder des puerto-ricanischen Illustrators Gabriel Ramos versehen.

4.2.2 Die Siedler von Catan

Die Siedler von Catan (1995) vom deutschen Spieleautor Klaus Teuber ist für drei bis vier Spieler*innen ab 10 Jahren ausgelegt. Eine Partie wird mit 60 bis 120 Minuten Spielzeit angegeben, die Komplexität liegt bei 2,29/5 (BoardGameGeek, 2024b). *Die Siedler von Catan* (1995) hat eine durchschnittliche Bewertung von 7,1/10, welche sich aus über 125.000 Bewertungen ergibt, wovon über 18.000 mit einem Kommentar versehen wurden (BoardGameGeek, 2024b). Das Brettspiel gilt als wegweisend für die gesamte Brettspielszene und der Spieleverlag KOSMOS veröffentlichte über die Jahre zahlreiche Neuauflagen, Erweiterungen und Varianten. Das lange in den Top 100 vertretene

Brettspiel nahm im August 2024 nur noch Platz 555 auf der allgemeinen Rangliste aller Brettspiele ein (BoardGameGeek, 2024b). In der Liste „Theme: Colonial“ befand es sich im August 2024 auf dem 23. Platz (BoardGameGeek, 2024g). Wenngleich die Beliebtheit des Spiels langsam abnimmt, wurde *Die Siedler von Catan* (1995) ausgewählt, da es das kolonialistische Brettspiel ist, das bei den Testspieler*innen in den durchgeführten Spielrunden am bekanntesten war. Viele von ihnen zeigten sich allerdings überrascht über die Bezeichnung von *Die Siedler von Catan* (1995) als kolonialistisches Brettspiel.

Nachfolgend soll der Spielverlauf von *Die Siedler von Catan* (1995) kurz zusammengefasst werden. Auf den Kanten zwischen den einzelnen Landschaftsfeldern beginnt jede*r Spieler*in mit zwei Siedlungen und Straßen und versucht sich im Laufe des Spiels taktisch klug auf der Insel auszubreiten. Die einzelnen Landschaften sind mit Zahlen versehen und werfen Rohstoffe für Spieler*innen mit angrenzenden Siedlungen oder Städten ab, wenn deren Zahl gewürfelt wird. Gesammelte Rohstoffe können im eigenen Zug frei mit anderen Spieler*innen oder der Bank gehandelt werden. Statt einen direkten Konflikt zu forcieren, ermöglicht *Die Siedler von Catan* (1995) taktische Vorausplanung und strategische Kooperation zwischen den Spieler*innen. Die erlangten Rohstoffe können eingesetzt werden, um nach den vorgegebenen Kosten Straßen, Siedlungen oder Städte zu bauen und dadurch Siegpunkte zu erringen. Außerdem können mit den Ressourcen Entwicklungen erworben werden, die den Spieler*innen teilweise Vorteile verschaffen oder geheime Siegpunkte enthalten. Das Spiel endet, sobald jemand in seinem Zug mindestens zehn Siegpunkte besitzt.

Die Spielanleitung enthält ungewöhnlich knappe Ausführungen zur Situierung des Spiels, zu Beginn der Spielübersicht steht dort nur: „Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln“ (*Die Siedler von Catan*, 1995, S. 1). Wie in Kapitel 4.1 herausgestellt wurde, spielt *Die Siedler von Catan* (1995) auf einer fiktiven Insel, wodurch ein kolonialistisches Narrativ bedient wird, welches im Forschungsstand unter dem Begriff *Terra Nullius* vorgestellt wurde. Die fiktive Insel wird als unbewohntes und unberührtes Land dargestellt, das für die Besiedelung und den Abbau von Ressourcen bereitsteht. Trotz der fiktiven Situierung wird durch diese Spielpraktiken in *Die Siedler von Catan* (1995) eindeutig Kolonisierung vorgenommen. Das *Terra Nullius*-Narrativ abstrahiert indigene Lebensrealitäten, deren Widerstand und Leid und glorifiziert kolonialistische Entdeckung, Ausbreitung und Ausbeutung von Ressourcen.

Einzig die nicht weiter definierte Figur des Räubers zeugt von der Existenz eines anderen Menschen auf der Insel. Wird eine Sieben gewürfelt, wird der Räuber aktiviert. In diesem Zug erhält niemand auf klassische Weise Rohstoffe, wer mehr als sieben Rohstoffe zu diesem Zeitpunkt besitzt, muss stattdessen sogar die Hälfte seiner Ressourcenkarten abgeben. Die Person am Zug versetzt anschließend die schwarze Figur des Räubers auf ein anderes Landschaftsfeld und darf jemandem mit einer angrenzenden Stadt oder Siedlung eine Rohstoffkarte rauben. Solange der Räuber auf einem Landschaftsfeld steht, erhält kein*e Spieler*in mit angrenzender Siedlung oder Stadt Ressourcen,

wenn dessen Zahl gewürfelt wird. Der Räuber in *Die Siedler von Catan* (1995) ist demnach ein spielmechanisches Ärgernis, welches die Spieler*innen im Wettstreit um Ressourcen zurückwirft. Der einzige indigen lesbare Charakter des Spiels wird in *Die Siedler von Catan* (1995) auf problematische Weise zu einem spielmechanischen Hindernis inszeniert. Fragwürdig ist zudem, mit welcher Selbstverständlichkeit der Räuber sich je nach Würfelwurf dem Willen der einzelnen Mitspieler*innen beugt. In dieser Verfügungsgewalt wird das kolonialistische Herrschaftsverhältnis von Kolonisten über Kolonisierte spielerisch reproduziert.

4.2.3 Archipelago

Archipelago (2012) ist ein Strategiespiel von Christophe Boelinger für zwei bis fünf Personen. Es ist bei dem Spieleverlag *Ludically* erschienen und wird ab vierzehn Jahren empfohlen. Eine Partie wird mit 30-240 Minuten Spielzeit angegeben, die Komplexität liegt bei 3,74/5 (BoardGameGeek, 2024a), also im Expertenbereich. Die durchschnittliche Bewertung auf BoardGameGeek (2024a) betrug im August 2024 7,3/10 und basierte auf über 8.200 Bewertungen aus der Brettspielcommunity, wovon über 1.300 mit einem Kommentar versehen waren. *Archipelago* (2012) nimmt damit Platz 25 der „Theme: Colonial“-Liste ein (BoardGameGeek, 2024g) und Platz 601 in der allgemeinen Rangordnung (BoardGameGeek, 2024a). Das Spiel ist deutlich weniger bekannt als *Puerto Rico* (2002) und *Die Siedler von Catan* (1995) und wurde für die genauere Analyse ausgewählt, da es eines von wenigen Spielen ist, die indigenen Widerstand thematisieren.

In *Archipelago* (2012) kolonisieren die Spieler*innen als Entdecker im Auftrag europäischer Nationen eine Inselgruppe. Das Spiel ist semikooperativ, daher versucht jede*r Spieler*in die meisten Siegpunkte zu erringen, muss dabei aber das Wohl der Insel und seiner Bewohner*innen im Blick behalten, um nicht vorzeitig zu verlieren. In jeder Aktionsphase können die Spieler*innen aus den folgenden Aktionen wählen: Reproduktion, Rekrutierung, Bauen, Handel, Migration, Entdeckung, Steuer oder Ernte von einer der sechs Ressourcenarten. Die Spieler*innen dürfen freie Absprachen treffen, miteinander handeln oder sich gegenseitig bestechen. Auf jeder der anfangs ausgegebenen Zielkarten ist eine Endbedingung abgebildet. Wenn eine dieser Endbedingungen eintritt oder die Zahl der Rebellen die Zahl der Bevölkerung übersteigt, endet das Spiel. Es gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten, welche man für das Erfüllen der eigenen Zielkarte, der allgemeinen Trendkarte, sowie mancher Entwicklungskarten erhält. Die Spielanleitung leitet folgendermaßen in das Spiel ein:

Dieses Spiel lässt das große Zeitalter der Erkundungen wiederaufleben, eine Zeit bahnbrechender Entdeckungen und der Kolonisierung neuer Welten durch europäische Seefahrer. Archipelago spielt in der Zeit von 1492 (Entdeckung der Antillen durch Christoph Kolumbus) bis 1797 (Kolonisierung von Tahiti). Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Entdeckers, der von einer europäischen Nation beauftragt wurde mit einem Expeditionsteam die unbekannten Gebiete der Neuen Welt zu entdecken, zu kolonisieren und zu

bewirtschaften. Die Unternehmung steht dabei im Zeichen einer friedlichen Mission: einerseits müssen die Bedürfnisse der lokalen Bevölkerung befriedigt werden, sonst droht eine Rebellion, andererseits sollen die neuen Kolonien wirtschaftlichen Gewinn für den alten Kontinent abwerfen. Daher müssen die Entdecker eine Balance zwischen Expansionsdrang und Humanismus, zwischen wirtschaftlichen Zielen und dem Respekt gegenüber der lokalen Bevölkerung finden. Dies kann nur erreicht werden, wenn alle Spieler sich dem Glück und Wohlergehen der Kolonie verschreiben. Verhalten sich die Entdecker jedoch wie rücksichtslose Ausbeuter, revoltieren die Bewohner des Archipels und das Chaos regiert. (Archipelago, 2012, S.3)

Dem Designer des Spiels, Christophe Boelinger, ist es gelungen, mit *Archipelago* (2012) ein überdurchschnittlich interaktives und thematisches Brettspiel zu entwerfen. Davon zeugen die Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten, deren direkte Auswirkungen auf die Bevölkerung vor Ort und der erklärte Anspruch des Spiels, eine glückliche Kolonie für Kolonisten und Kolonisierte schaffen zu wollen. Dennoch konnten in der vorgenommenen Analyse des Spiels einige kolonialistische Aspekte von *Archipelago* (2012) herausgestellt werden. In der zitierten Spieleinführung wird Kolonialismus als selbstverständlich dargestellt und insbesondere im einleitenden Satz mit Adjektiven wie *groß*, *bahnbrechend* und *neu* glorifiziert. Mit diesen problematischen Narrativen der Selbstverständlichkeit von Kolonisierungsprozessen und der Glorifizierung des Zeitalters geht das Narrativ der willkommenen Kolonisierung einher. Die Illustration auf der Spielschachtel (Anlage 3.3, Abbildung 21) zeigt das Eintreffen der Kolonisten am idyllischen Palmenstrand des Archipels. Während im Hintergrund zwei imposante Schiffe der Kolonisten schaukeln, erklimmt eine Kolonne aus Kolonisten die Anhöhe des Sandstrandes. Der voranschreitende Kolonist trägt eine elegante rote Uniform, ihm folgen ein Mann der Kirche, bewaffnete Menschen und Materialträger, zudem ist eine spanische Flagge zu sehen. Die indigene Bevölkerung steht größtenteils mit dem Rücken zum Betrachter am Rande der Vegetation und begrüßt die Neuankömmlinge freundlich. Die idyllische Szene stützt das in der Einleitung anklingende Narrativ der willkommenen Kolonisierung, die für beide Parteien von Vorteil zu sein scheint.

Es ist grundsätzlich zu begrüßen, dass *Archipelago* (2012) die indigene Bevölkerung nicht nur erwähnt, sondern auch abbildet und spielmechanisch einbindet, statt diese wie viele andere kolonialistische Brettspiele zu abstrahieren oder auszublenden. Viele der Abbildungen indigener Menschen sind allerdings auf problematische Weise exotisiert. So finden sich auf der Spielschachtel schöne, naturverbundene Frauen mit Obst und Blumenhaarreifen, während viele der Männer voll tätowiert sind. Extrem überzeichnet und sehr präsent prangt auf vielen Spielmaterialien das tätowierte Gesicht eines indigenen Mannes mit herausgestreckter Zunge als Symbol für Rebellion (Anlage 3.3, Abbildung 22). Ein BoardGameGeek-Nutzer schreibt Folgendes über diese Abbildung:

I love the mechanisms in Archipelago very much, but the first time I played this game I was horrified at the depiction of pupil-less natives with howling warpaint-smeared faces. I

considered printing stickers to cover up the oft-used icon of the native sticking his tongue out, which is plastered all over the boards and cards of this game. (Saturnine99, 2020)

Auch die spielmechanische Einbindung der indigenen Bevölkerung bietet aus postkolonialer Perspektive Anlass für Kritik. Wenn ausreichend indigene Rebellen vorhanden sind, kommt es zu einem Unabhängigkeitskrieg, was in den meisten Fällen bedeutet, dass alle Spieler*innen das Spiel verloren haben. Es ist kritisch zu sehen, dass Indigenen auch in diesem Spiel keine größere Rolle als die der nützlichen Arbeitskräfte oder störenden Rebellen zukommt. Der indigene Widerstand in *Archipelago* (2012) wird vor allem durch das Niederlegen der Arbeit charakterisiert, was durch eine hingelegte statt aufgestellte Spielfigur repräsentiert wird. Mehr Relevanz erhält die potenzielle Rebellion der Indigenen dadurch, dass möglicherweise nicht jede*r Mitspieler*in diese vermeiden möchte. Hat eine Person zu Spielbeginn die geheime Zielkarte des Separatisten ausgeteilt bekommen, kann sie auf die Rebellion hinarbeiten, um das Spiel mit Beginn einer Rebellion sofortig allein zu gewinnen.

Abschließend ist das kolonialistische Ziel des Spiels zu nennen. *Archipelago* (2012) thematisiert das Wohlbefinden der indigenen Bevölkerung und scheint dadurch einen reflektierten Blick auf kolonialistische Herrschaftsverhältnisse zu werfen. Allerdings bleibt das grundlegende Spielziel verwerflich: Im Endeffekt fordert das Wettrennen um die meisten Siegpunkte wie auch in zahlreichen anderen kolonialistischen Brettspielen dazu auf, bestmöglich Kolonisierung zu betreiben – hier allerdings mit der indigenen Zufriedenheit als spielmechanischer Hürde.

Zusammenfassend konnten in den drei untersuchten Brettspielen *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) zahlreiche kolonialistische Mechaniken, Praktiken, Bilder und übergeordnete Narrative herausgestellt werden. Die dazugehörigen Spielanleitungen enthalten jedoch statt einer reflektierten, historischen Einordnung glorifizierende und verharmlosende Einführungstexte aus einer eurozentrischen Perspektive. Am Beispiel der Neuauflagen von *Puerto Rico* (2002) wird deutlich, dass ein gesellschaftliches Umdenken stattfindet, welches sich auch in Brettspielen zu diesem Thema niederschlägt. In den beobachteten Spielrunden von *Spirit Island* (2017) wurde bei der Frage nach bekannten kolonialistischen Spielen wiederholt darüber diskutiert, inwiefern Spiele über Expansionsbestrebungen im Weltall ebenfalls dazu zu zählen seien (Anlage 2.1, Z. 9, Anlage 2.3, Z. 64-66, Anlage 2.3, Z. 165-167 & Anlage 2.4, Z. 154-155). Nimmt man Spiele hinzu, die sich mit der Kolonisation anderer Planeten und Fantasiewelten beschäftigen, sind weit mehr beliebte Brettspiele kolonialistisch geprägt. Die große Popularität der untersuchten Spiele spricht insgesamt für eine unkritische Rezeption der kolonialistischen Brettspiele, wenngleich sich in den Äußerungen der Spielrundenteilnehmer*innen, den Kommentaren auf BoardGameGeek und den Artikeln zu diesen Brettspielen zunehmend kritische Stimmen finden.

4.3 Leitfrage 3: Einfluss von Spirit Island auf die Rezeption von Kolonialismus

In Kapitel 4.1 wurden die spielbaren Rollen in den beliebtesten Brettspielen mit Kolonialismusbezug herausgearbeitet und analysiert. *Spirit Island* (2017) bietet den Spieler*innen als einziges der untersuchten Spiele Rollen an, die mit einer indigenen Bevölkerung verbündet sind. Es handelt sich um ein kooperatives Strategiespiel des Spieleautors R. Eric Reuss. Das Grundspiel ist für ein bis vier Spieler*innen ab zwölf Jahren ausgelegt und eine Partie wird auf der Spielschachtel mit 60-180 Minuten Spielzeit angegeben. Die Komplexität liegt auf der Skala von BoardGameGeek (2024e) bei 4,06/5, womit es im Expertenspielbereich einzuordnen ist. Auch der für die deutsche Lokalisierung verantwortliche Spieleverlag *Pegasus Spiele* hat die Spielschachtel mit der Kennzeichnung „Experte“ versehen. Abbildung 10 (Anlage 3.1) zeigt das Design der deutschen Spielschachtel. *Spirit Island* (2017) hatte im September 2024 eine durchschnittliche Bewertung von 8,4/10 auf BoardGameGeek (2024e). Damit ist das Spiel nicht nur im Rahmen kolonialistischer Spiele sehr beliebt, es verweilte zu diesem Zeitpunkt trotz der bereits einige Zeit zurückliegenden Veröffentlichung in der allgemeinen Rangliste aller Brettspiele auf BoardGameGeek (2024f) gar auf dem elften Platz. Die Begeisterung der Brettspieler*innen zeigt sich anhand der 53.000 Bewertungen und über 8.200 Kommentare (BoardGameGeek, 2024e). Die Beliebtheit des Spiels bei Kritiker*innen hat zu dessen Popularität beigetragen und ist auszugsweise an den gewonnenen Spielepreisen und den zahlreichen Nominierungen dafür ablesbar (BoardGameGeek, 2024e). *Spirit Island* (2017) wurde ausgewählt, da es einen im Brettspiel ungewöhnlichen anticolonialen Ansatz verfolgt. Der Einstiegstext der Spielanleitung, welcher auch in den Spielrunden zu Beginn vorgelesen wurde, fasst das Spiel folgendermaßen zusammen:

Auf einer abgelegenen Insel seid ihr Geister einer Welt im Einklang mit der Natur. Invasoren von jenseits der Meere haben begonnen, eure Insel zu kolonisieren, die Ureinwohner – das Volk der Dahan – zu töten und das Gleichgewicht der Natur zu stören. Die Geister der Insel müssen erstarken und die Invasoren vertreiben, bevor die Insel vollständig und hoffnungslos verödet! (Spirit Island, 2018, S. 3)

Die Spieler*innen schlüpfen in *Spirit Island* (2017) in die Rolle von Naturgeistern, die versuchen, ihre Heimatinsel von eindringenden Kolonisatoren zu befreien. Abbildung 11 (Anlage 3.1) zeigt den Aufbau des gemeinsamen Spielbretts für vier Personen und vermittelt einen Eindruck der Spielpräsenz und des Materials. Im Grundspiel gibt es acht asymmetrische Naturgeister, was bedeutet, dass diese unterschiedliche Spieltableaus, Fähigkeiten und Spezialregeln besitzen. Die Geister sind dadurch unterschiedlich stark in den Bereichen Angriff, Bewegung, Verteidigung, Furcht und Sonstiges. Die Spieler*innen müssen sich als Geister auf der Insel ausbreiten und dadurch genügend Energie und Macht sammeln, um ihre verschiedenen Fähigkeiten gegen die Kolonisatoren ausspielen zu können. Es werden mehrere Runden gespielt bis Spieler*innen die aktuell freigespielte

Siegbedingung erreichen oder eine der drei Bedingungen für das Verlieren der Partie eintritt: Alle vorrätigen Ödnismarker mussten auf der Insel platziert werden, wodurch diese verödet, einer der Geister wurde vollständig von der Insel eliminiert oder der Kartenstapel ist leer, was bedeutet, dass alle Invasoren anlanden konnten. Jede Spielrunde besteht aus fünf Phasen. Zunächst wachsen die Geister und wählen die Fähigkeiten aus, die sie in dieser Runde wirken möchten. In der zweiten Spielphase werden schnelle Sofort-Fähigkeiten abgehandelt. Daraufhin folgt die längere Phase der Invasoren, welche stets in der gleichen Reihenfolge in einem vorgegebenen Gebiet wüten, in einem weiteren bauen und neu aufgedeckte Gebietsarten erkunden. Beim Wüten fügen Invasoren dem Land und den anwesenden Dahan Schaden zu. Erleidet das Gebiet mindestens zwei Schadenspunkte, muss ein Ödnismarker hinzugefügt werden. Dahan haben zwei Lebenspunkte und überlebende Dahan führen anschließend einen Gegenangriff aus. Bei der Bauen-Aktion wird ein Gebäude der Invasoren in den abgebildeten Gebietsarten gebaut, auf denen sich mindestens ein Invasor befindet. Beim Entdecken werden menschliche *Entdecker* in Gebieten platziert, zu denen sich diese aufgrund gewisser Regeln ausbreiten können. Nach der Invasorenphase können die Spieler*innen ihre langsamen Fähigkeiten wirken. In der letzten Phase, dem Rundenende, wird das Spielsystem verwaltet und für die neue Runde vorbereitet. Spielmechanisch müssen die Spieler*innen ihre Fähigkeiten nutzen, um das Wüten, Bauen und Entdecken der Invasoren aufzuhalten. Um langfristig leichtere Siegbedingungen freizuschalten, können die Spieler*innen als Naturgeister Furcht unter den Invasoren auslösen, indem sie Fähigkeiten mit diesem Effekt wirken oder Gebäude der Invasoren zerstören.

Angesichts der Vielzahl an Spielen aus der Perspektive der Kolonialmächte, ist die letzte Leitfrage einem antikolonialen Brettspiel gewidmet: *Wie wirkt sich die im Brettspiel Spirit Island eingenommene Perspektive auf die Rezeption von Kolonialismus aus?* Für diese Leitfrage wurden drei Hypothesen formuliert. Mit der zweiten Hypothese dieser Masterarbeit, wird angenommen, dass die eingenommene Perspektive ein kritischeres Verständnis von Kolonialismus begünstigt. Die dritte Hypothese stellt die Erwartung auf, dass das Spielen von *Spirit Island* (2017) eine Abneigung gegenüber Kolonisten auslöst. Die vierte Hypothese besagt, dass Spieler*innen, deren Naturgeist stark mit der im Spiel repräsentierten indigenen Bevölkerung interagiert, Sympathie gegenüber dieser entwickeln. Die fiktive indigene Bevölkerung in *Spirit Island* (2017) trägt den Namen *Dahan*. Die Erkenntnisse basieren auf den gestellten Fragen und den gemachten Beobachtungen in sechs beforschten Spielrunden von *Spirit Island* (2017) mit je drei bis vier Teilnehmer*innen. Deren Dokumentation in Form von Protokollen findet sich in Anhang 2.1 bis 2.6.

4.3.1 Hypothese 2: Kritischeres Verständnis von Kolonialismus

Die zweite Hypothese dieser Arbeit besagt, dass die in *Spirit Island* (2017) eingenommene Perspektive ein kritischeres Verständnis von Kolonialismus begünstigt. Um diese Hypothese zu überprüfen, wurden die Äußerungen der Spieler*innen zu ihrem Verständnis von Kolonialismus vor

und nach der Spielpartie ausgewertet. Dem knappen Zeitrahmen und der Situation einer Gruppenbefragung geschuldet konnten die beiden Fragen nach dem Verständnis von Kolonialismus vor Beginn und nach der Spielpartie nicht für jede teilnehmende Person individuell erhoben werden. In den meisten Gruppen war die erste Äußerung in der Gruppe richtungsweisend und führte zu Ergänzungen und viel Zustimmung, in einigen Gruppen entwickelte sich dagegen ein intensiverer Austausch.

Zunächst soll das Verständnis von Kolonialismus, das zu Beginn der Spielrunde in den einzelnen Gruppen kommuniziert wurde, dargelegt werden. Die erste Gruppe von Spieler*innen einigte sich auf Stefans¹ Vorschlag, dass es sich bei Kolonialismus um die „Inbesitznahme von Territorium handelt, auf welchem bereits Ureinwohner leben, welche mit Gewalt oder unfairem Handel benachteiligt oder zurückgedrängt werden“ (Anlage 2.1, Z. 16-19). Für den Spieler Stefan³ aus der dritten Spielgruppe war Kolonialismus eindeutig ressourcengetrieben: „Du kommst in ein neues Land, Gebiet oder auch den Mars und du willst Ressourcen farmen. Wenn da jemand ist, ist das ein ungünstiger Nebeneffekt“ (Anlage 2.3, Z. 47-49). Er brachte zudem die Option zur Auslöschung von Indigenen in einem Computerspiel zu dem Thema auf (Anlage 2.3, Z. 49-50). Sein Mitspieler Flo führte aus, dass der Kolonialismus bestenfalls nur eine Verdrängung der Indigenen bewirkte, es sich aber realistisch betrachtet eher um Assimilierung handelte (Anlage 2.3, Z. 53-54). Er vermutete, dass anfangs Verdrängung und später Assimilation relevanter war (Anlage 2.3, Z. 54-55). Das Ziel des Kolonialismus sah er wie Stefan³ in der Aneignung von Land und Bodenschätzen (Anlage 2.3, Z. 55-56). Kiryl zählte einige westliche Länder auf, die als Kolonialmächte aktiv waren, hob deren Reichtum hervor und verwies auf kolonialistische Architektur (Anlage 2.3, Z. 50-53). Peter hob mit der Nennung der ‚Knebelverträge‘ zwischen afrikanischen Gebieten und ehemaligen Kolonialmächten Auswirkungen des Kolonialismus hervor, die bis in die Gegenwart hineinreichen und betonte, dass Kolonialismus ein Machtgefälle geschaffen habe (Anlage 2.3, Z. 56-63). Flo und Peter stimmten darin überein, dass sie das Besiedeln bzw. Errichten von Gebäuden grundsätzlich in Ordnung finden (Anlage 2.3, Z. 56-68). Problematisch werde es Flos Ansicht nach, wenn das zu besiedelnde Gebiet nicht leer sei bzw. wie Peter es ausdrückte, wenn Habgier dominiere und eine Partei Schaden nehme (Anlage 2.3, Z. 56-73). In der vierten Spielgruppe nannte Uwe Entdeckung, aber auch Ausbeutung als definierende Aspekte von Kolonialismus (Anlage 2.4, Z. 9). Er betonte kritisch, Geschichtsschreibung sei immer auch Geschichtsdeutung (Anlage 2.4, Z. 10). Uwe nannte zudem die Stichworte Ausrottung, (Stellvertreter-)Kriege, Sklaverei, Krankheit, Wirtschaft, Seefahrt und die Weltreiche Portugal, Spanien, ‚Holland‘ und ‚Great Britain‘, die er mit Kolonialismus verbinde (Anlage 2.4, Z. 10-12). Lukas gab an, dass er Kolonisierung bisher eher auf Natur bezogen hat und sprach ergänzend die „historische Konnotation von Sklaverei, aktuelle neokolonialistische Debatten, sowie Selbstbestimmung und Widerstand gegen antikoloniale Bewegungen“ an (Anlage 2.4, Z. 13-16). Für Marvin war Kolonialismus untrennbar mit westlichen Weltansichten, Rassismus, Kapitalismus und Patriarchat verbunden (Anlage 2.4, Z. 16-23). Martin aus der fünften Spielrunde

assoziierte mit Kolonialismus Industrialisierung, den Kontinent Afrika, von Europäern nach Südamerika eingeschleppte Krankheiten, die schnelle Entwicklung von Nationen und die Verbreitung von Kartoffeln als Erbe des Kolonialismus (Anlage 2.5, Z. 16-19). Er fand es „krass“, dass ein relativ kleines Gebiet wie Europa einen derartigen globalen Einfluss hatte (Anlage 2.5, Z. 19-20). Katharina fügte hinzu, dass sie bei Kolonialismus an Großbritannien und an die Vernichtung von indigenen Völkern, Kultur, Sprachen und Lebensformen denke (Anlage 2.5, Z. 20-22). Es sei schade, dass das Thema gesellschaftlich häufig belächelt werde, beispielweise im Kontext der Debatte um kulturelle Aneignung rund um den „Fetischismus von Fasching“ (Anlage 2.5, Z. 24). Adelina stellte fest, dass Kolonialismus rückblickend nichts Positives an sich habe (Anlage 2.5, Z. 24-25). Sie kritisierte, dass ehemalige Kolonialmächte, darunter auch Deutschland, oftmals nicht anerkennen, dass sie Kolonialismus betrieben haben (Anlage 2.5, Z. 25-28). Sie merkte an, dass afrikanische Staaten immer noch unter den Auswirkungen des Kolonialismus leiden, und kritisierte die „Glorifizierung als Entdeckernation“ (Anlage 2.5, Z. 29-30). Martin hinterfragte unter Bezugnahme auf den menschlichen Entdeckerdrang die Unvermeidbarkeit des Kolonialismus (Anlage 2.5, Z. 30-33). Johannes rahmte die Epoche mit dem Begriff *Age of Sail* und berichtete von postkolonialistischen Medien (Anlage 2.5, Z. 35-39). Tom aus der sechsten Spielgruppe dachte an „Ausbeutung, Gier, die Nationen England, Dänemark, Frankreich et cetera - allgemein Europa – Unterdrückung, Versklavung, alles weitere Schlechte“ (Anlage 2.6, Z. 28-30). Als ‚neutrale‘ Aspekte ergänzte er europäische Architektur als ein Überbleibsel des Kolonialismus (Anlage 2.6, Z. 30-32). Natalia gab an, Geschichte als Schulfach nicht gemocht zu haben und nur an die beteiligten Nationen zu denken (Anlage 2.6, Z. 32-33). Felix nannte mehrere Aspekte des modernen politischen Diskurses, bei denen Kolonialismus thematisiert wurde (Anlage 2.6, Z. 33-37). Er hob hervor, die Welt sei geprägt von Kolonialismus, was zudem der Grund für den global gesehenen Fortschritt Europas sei (Anlage 2.6, Z. 37-39). Felix verband mit Kolonialismus auch identitätspolitische Fragen, empfand die „Anti-Autoritätsdebatte“ und den „Guilt Pride“ aber manchmal als „übertrieben“ (Anlage 2.6, Z. 39-43). Antares dagegen nannte Deutschland als Vorreiter in der wichtigen Aufgabe, aus der furchtbaren Geschichte zu lernen (Anlage 2.6, Z. 49-50). Nachträgliche Schuldzuschreibungen fand er allerdings unangebracht, da sie sich nicht an die tatsächlich verantwortliche Führungsetage richten und alle Länder historisch Genozide begangen hätten (Anlage 2.6, Z. 46-48). Die Teilnehmer*innen präsentierten bereits in der Vorabfrage ein umfassendes Wissen über Kolonialismus und einen oftmals überdurchschnittlich reflektierten und kritischen Blick darauf.

Im Laufe des Spiels und bei der Reflexion am Ende der Spielrunde wurden folgende zusätzliche Erkenntnisse und Gedanken zu Kolonialismus von den Teilnehmer*innen aufgebracht. Tom realisierte erstmals, dass „ein Entdecker keine Ödnis verursacht, sondern nur Industrie“ (Anlage 2.6, Z. 189-190) dies bewirke. Durch die spielmechanischen Entstehungsbedingungen für Ödnis vermittelt das Spielsystem, dass einzelne Invasoren keine große Bedrohung darstellen. Die Landeinnahme vermag Ödnis zu verursachen und schadet der indigenen Bevölkerung, dem Land und

dadurch auch den Naturgeistern. Johannes kritisierte, „dass das Spiel keine vollständige Repräsentation von Kolonialismus bietet, da es sich sehr auf militärische Präsenz und Bebauung des Landes konzentriert“ (Anlage 2.5, Z. 208-210). Prägnante Aspekte des Kolonialismus wie Schifffahrt und Warenhandel, die in vielen der in Kapitel 4.1 untersuchten Spiele im Vordergrund stehen, sind in *Spirit Island* (2017) spielmechanisch kaum präsent. Es zeugt von Johannes' a priori Verständnis von Kolonialismus, dass er diese Reduktion erkennt. Felix reflektierte nach der Partie, dass er eine „deterministische Unvermeidbarkeit des Konflikts“ (Anlage 2.6, Z. 191-193) in der spielmechanischen Abfolge der Invasorenphase sehe. Tatsächlich gibt das Spielsystem eine wiederkehrende Aktionsabfolge des Entdeckens, Bauens und Wütens durch die Invasoren vor, die eine friedliche Koexistenz unmöglich macht. Peter wunderte sich nach der Partie darüber, dass es keine Begründung für das Wüten der Invasoren gibt (Anlage 2.3, Z. 197-198). Die Motivation der Kolonisten für ihre Invasion wird in *Spirit Island* (2017) weitestgehend ausgeklammert. Peters Mitspieler Stefan³ erörterte, dass dieses Wissen den Indigenen und Naturgeistern nicht zur Verfügung stehe (Anlage 2.3, Z. 203-204). Zum Einfinden in die spielbare Rolle der Naturgeister, die ihre Heimatinsel erhalten wollen, ist eine konkretere Ausgestaltung der Perspektive der Kolonisten, die deren Taten rechtfertigt, allerdings auch nicht notwendig. In der fünften Spielgruppe wurde der Einfluss eingeschleppter Krankheiten auf den Erfolg von Kolonisierungsprozessen anfangs von Martin thematisiert (Anlage 2.3, Z. 17-18). Adelina fand, das Spiel bilde diesen historischen Aspekt von Kolonialismus dadurch ab, dass sich die Invasoren ab den Stufe III Invasorenkarten exponentiell wie eine Krankheit auf der Insel ausbreiten (Anlage 2.5, Z. 211-213). Ein weiterer, neuer Aspekt, der in den Vorabfragen in keiner Gruppe zur Sprache kam, ist die Verzahnung des Kolonialismus mit Religion. In der Nachbefragung sah Katharina die naturverbundene Lebensweise und den Glauben an Gottheiten und Aura indigener Bevölkerungen in *Spirit Island* (2017) repräsentiert (Anlage 2.5, Z. 142-144). Adelina verstand die Entfernung von Geisterpräsenzen aus Gebieten, die von den Invasoren verödet werden, als eine spielmechanische Abbildung von Missionierung (Anlage 2.5, Z. 134-136). Dass Religion von Kolonisten als Waffe und politisches Mittel verwendet wurde, war für Johannes eine besonders eindrucksvolle Erkenntnis, die durch *Spirit Island* (2017) vermittelt wurde (Anlage 2.5, Z. 205-208).

Zusammenfassend erweiterten die Teilnehmer*innen ihr Verständnis von Kolonialismus während der Spielpartien. Durch die Gruppenbefragung und den Austausch untereinander konnten vielseitige Aspekte von Kolonialismus zusammengetragen werden. In einigen Gruppen erschlossen sich Spieler*innen weitere Aspekte von Kolonialismus durch die Reflexion von Spielmechanik und Spielmaterial. Die zweite Hypothese besagt, dass die in *Spirit Island* (2017) eingenommene Perspektive ein kritischeres Verständnis von Kolonialismus begünstigt. Die durchgeführte Forschung bestätigt die Hypothese aufgrund der neuen und kritischen Erkenntnisse, die sich im Laufe der Partien ergaben. Das Spiel als Naturgeist begünstigt demnach die Ausbildung eines kritischeren Verständnis von Kolonialismus. Die nächsten beiden Unterkapitel sind der Frage gewidmet, welche

Einstellung die Spieler*innen von *Spirit Island* (2017) gegenüber den Kolonisten, Naturgeistern und Dahan haben. Dadurch wird die in *Spirit Island* (2017) gebotene Perspektive in relevante Aspekte unterteilt und ihr Einfluss auf das individuelle Verständnis von Kolonialismus untersucht.

4.3.2 Hypothese 3: Abneigung gegenüber Kolonisten

In diesem Kapitel soll untersucht werden, wie die Kolonisten in *Spirit Island* (2017) von den Spieler*innen rezipiert werden. Die zu überprüfende Annahme lautet, dass das Spielen von *Spirit Island* (2017) eine Abneigung gegenüber Kolonisten auslöst. Hierfür werden die von den Spieler*innen erfragten Assoziationen und freien Äußerungen zu den Kolonisten, sowie ihr allgemeiner Umgang mit diesen analysiert.

Einen ersten Eindruck von dem Verhältnis der Spieler*innen zu den Kolonisten bieten die alternativ verwendeten Bezeichnungen für diese. In den durchgeführten Partien wurden die Kolonisten von den Spieler*innen unter anderem als „Billo“ (Anlage 2.2, Z. 45), „Typi“ (Anlage 2.3, Z. 120), „Soldat“ (Anlage 2.6, Z. 113), „Entdecker“ (Anlage 2.6, Z. 113), „Dude“ (Anlage 2.6, Z. 114), „Männkens“ (Anlage 2.1, Z. 93), „die weißen Teile“ (Anlage 2.4, Z. 256), „Konquistadoren“ (Anlage 2.5, Z. 126), „Gegner“ (Anlage 2.1, Z. 112 & Anlage 2.5, Z. 107), „Monster“ (Anlage 2.5, Z. 120) und „das Böse“ (Anlage 2.1, Z. 80) bezeichnet. Aufgrund der exponentiellen Ausbreitung der Kolonisten kamen in mehreren Spielgruppen Vergleiche mit Krankheiten auf. Die Kolonisten wurden durch den Vergleich mit Krankheiten (Anlage 2.3, Z. 194), konkreter auch „Seuche“ (Anlage 2.6, Z. 170) und „Pest“ (Anlage 2.5, Z. 46) abgewertet. In der ersten Spielgruppe wurden die Figuren der Kolonisten häufig als Diminutiv formuliert, die Siedlung der Invasoren wurde dadurch beispielsweise zu einem „Dörfchen“ (Anlage 2.1, Z. 63) reduziert, und Adelina aus der fünften Spielgruppe ärgerte sich, wenn sich die Insel mit „weißen Menschlein“ (Anlage 2.5, Z. 121) füllte.

Die Spieler*innen schrieben den Kolonisten zudem gewisse Charakterzüge zu. Diese waren häufig von ihrem Empfinden der Spielsituation geprägt. Sie wirkten wegen ihrer hohen Anzahl an Einheiten „überwältigend“ (Anlage 2.3, Z. 192), ihre schnelle Ausbreitung wurde zudem als „gefährlich“ und „furchteinflößend“ (Anlage 2.3, Z. 93-94) empfunden. Die Kolonisten wurden weiterhin als Angreifer verstanden (Anlage 2.1, Z. 126) und dazu passend als „aggressiv und bedrohlich“ (Anlage 2.1, Z. 115), grundlos wütend (Anlage 2.3, Z. 197-198), technologisch bedingt übermächtig (Anlage 2.3, Z. 196-197) und den Dahan „völlig überlegen“ (Anlage 2.5, Z. 146) charakterisiert. Im starken Kontrast dazu wurden die Kolonisten in einer gut laufenden Partie als „schwach“ (Anlage 2.2, Z. 48) betitelt. Tom erzählte, dass sich seine *Spirit Island*-Spielgruppe in leichteren Partien mehr thematisch einfühlt und sich gegen „gierige, menschenfeindliche Invasoren“ (Anlage 2.6, Z. 165) einsetzt. Grundsätzlich wurde die Ausbreitung der Kolonisten als „unangenehm“ (Anlage 2.3, Z. 194) und „ungemütlich“ (Anlage 4, Z. 39), gelegentlich auch als nervig (Anlage 2.4, Z. 256) wahrgenommen. Störend fiel auf, dass die Aktionen der Kolonisten teilweise unvorhersehbar sind (Anlage 2.3, Z. 194-196). Wüten galt, obwohl es vorhersehbar erfolgt, als „das Fieseste, was die Invasoren machen

können“ (Anlage 2.3, Z. 10). Schließlich trugen auch einige Ereigniskarten einer Erweiterung zu der Charakterisierung der Kolonisten bei. In der sechsten Spielgruppe wurde beispielsweise das Ereignis „Overconfidence“ aufgedeckt, wodurch die Invasoren ihre angesammelte Furcht vor den Naturgeistern und Dahan verloren (Anlage 2.6, Z. 73-75). Antares berichtete, dass die Ereignisse auch das Zusammenwachsen und Verbünden von Kolonisten und Dahan enthalten und innerparteiliche Spannungen abbilden (Anlage 2.6, Z. 179-182).

Auch die Optik der Figuren beeinflusste die Rezeption der Kolonisten. Abbildung 12 (Anlage 3.1) zeigt die nachfolgend diskutierten Spielfiguren. Felix beschrieb die menschlichen Figuren der Invasoren als zackig und dadurch unsympathischer als runde Figuren, aber dennoch nicht als stereotypisch böse markiert (Anlage 2.6, Z. 160-161). Mark dagegen empfand ihr Aussehen als aggressiv und führte dies auf die Fahne in der Hand der Figur zurück (Anlage 2.1, Z. 107-109). Die Siedlungen und Städte der Invasoren wurden überwiegend positiv wahrgenommen (Anlage 2.1, Z. 106-107). Felix erinnerten sie an Zivilisation (Anlage 2.6, Z. 159) und Martin fand sie schön und den schlichten Hütten der Dahan überlegen (Anlage 2.5, Z. 122-123). Kiryl, Martin und Tom erinnerten die Gebäudeminiaturen an europäische bzw. kolonialistische Architektur (Anlage 2.3, Z. 52, Anlage 2.5, Z. 123-124 & Anlage 2.6, Z. 31-32). Auch das verwendete Material wurde von Spieler*innen mit Zuschreibungen belegt: Das Plastik der Kolonistenfiguren wurde dem als sympathisch empfundenen Holzmaterial der Dahanfiguren gegenübergestellt (Anlage 2.4, Z. 265-266) oder schlicht mit der Aussage „Plastik ist böse“ (Anlage 2.6, Z. 169) zusammengefasst. Kiryl sah in den Invasoren beliebige „Westeuropäer“ (Anlage 2.3, Z. 191), möglicherweise basiert diese Zuordnung auf der Erkenntnis, dass alle Invasorenfiguren weiß gestaltet sind (Anlage 2.6, Z. 169). Während die Dahan nur als ein Dorf figürlich im Spiel repräsentiert werden, liegen die Figuren der Kolonisten in drei unterschiedlichen Ausgestaltungen vor. Es wurde von Helena als seltsames Ungleichgewicht empfunden, dass nur die Figur der Kolonisten ein menschliches Individuum abbildet (Anlage 2.2, Z. 89-90).

Die Spieler*innen reagierten auf die Vernichtung von Einheiten der Kolonisten entweder mit neutralen Kommentaren oder offenkundiger Freude, nie jedoch mit Betroffenheit. Ein Beispiel für ersteres waren Peters trockene Zusammenfassung „Ein Schaden – tot“ (Anlage 2.3, Z. 89) und Uwes sachliche Äußerung während der Planung seines Zuges „Warte, ich rechne kurz“ (Anlage 2.1, Z. 70). Doch selbst die eher taktisch vorgehenden Spieler*innen äußerten wiederholt Freude über die Vernichtung von Kolonisten. So rief Uwe nach der Zerstörung einer Stadt und einer Siedlung der Kolonisten in fröhlichem Dialekt „Et läuft“ (Anlage 2.4, Z. 50). Zusammenfassend wurde das Verlagern von Figuren besiegtter Kolonisten vom Spielbrett in den Schachteinsatz von begeisterten Umschreibungen wie den folgenden begleitet: Die Kolonisten wurden traditionell „getötet“ (Anlage 2.3, Z. 90), „zerstört“ (Anlage 2.2, Z. 16-17) und „vernichtet“ (Anlage 2.4, Z. 127); aber auch „verhauen“ (Anlage 2.1, Z. 67-68), „erschlagen“ (Anlage 2.1, Z. 65), „geplättet“ (Anlage 2.1, Z. 72), „aufgeräumt“ (Anlage 2.2, Z. 49 & Anlage 2.3, Z. 153-154), „kaputt gemacht“ (Anlage 2.4, Z. 256-

257), ‚vertrieben‘ (Anlage 2.4, Z. 256-257), ‚abgezogen‘ (Anlage 2.5, Z. 169), ‚verkloppt‘ (Anlage 2.1, Z. 30-31), ‚zurück umgebracht‘ (Anlage 2.4, Z. 47-48) oder ‚von den Dahan abgewehrt‘ (Anlage 2.4, Z. 47-48). In manchen Partien kam der Eindruck auf, die Kolonisten seien schlichtweg ein Problem, das gelöst werden müsse (Anlage 2.4, Z. 29). Wenn die spielmechanisch unterlegenen Dahan mit ihrem Rückschlag Kolonisten vernichteten, war die Freude besonders groß. Meist wurde versucht, die Kolonisten möglichst effektiv zu besiegen, sie also vollständig vom Spielplan zu entfernen, statt sie nur umzuwandeln oder zu schwächen (Anlage 2.1, Z. 60-61).

Zuletzt soll die Haltung der beforschten Spieler*innen gegenüber den Kolonisten zusammengefasst dargelegt werden. Die Siegbedingung des Spiels gibt den Spieler*innen ein Ziel vor und beeinflusst ihre Haltung zu den Kolonisten. Um dieses Ziel zu erreichen, versuchten die Spieler*innen das Wüten (Anlage 2.2, Z. 16-17) oder idealerweise bereits das Bauen der Invasoren zu verhindern (Anlage 2.3, Z. 13-14). Peter fasste das Spiel folgendermaßen zusammen: „Das Ziel ist es, stark zu werden und den Kolonisten in den Arsch zu treten!“ (Anlage 2.3, Z. 206). Sich einem ungerechtfertigten Angriff entgegenzustellen, motiviert die meisten Spieler*innen (Anlage 2.1, Z. 125-126). Nur Stefan³ und Antares waren an der Perspektive der Kolonisten in *Spirit Island* (2017) interessiert (Anlage 2.3, Z. 198-201 & Anlage 2.6, Z. 173-175). Die Haltung der Spieler*innen zu den Kolonisten veränderte sich teilweise im Lauf des Spiels. Das Freischalten leichter Siegbedingungen wurde gefeiert (Anlage 2.3, Z. 151-152) und reduzierte – zumindest kurzzeitig – den Respekt vor den Invasoren (Anlage 2.1, Z. 92-94). Auf das Aufdecken von Invasorenkarten, die zwei oder mehr Gebiete betrafen, reagierten Erstspieler*innen dagegen regelmäßig überrascht, beunruhigt, überrumpelt, geschockt und resigniert (Anlage 2.1, Z. 93-95, Anlage 2.2, Z. 50-56, Anlage 2.3, Z. 91-97 & Anlage 2.4, Z. 110-112), weil es die Ausbreitung der Invasoren verstärkte. Den erfahrenen *Spirit Island*-Spieler*innen waren diese Skalierung des Spielsystems bekannt und sie zeigten sich selbstsicher und optimistisch dies mit ihren Naturgeistern auffangen zu können (Anlage 2.3, Z. 97-98 & Anlage 2.4, Z. 112-113).

Die zugrundeliegende Hypothese dieses Kapitels lautet: Das Spielen von *Spirit Island* löst eine Abneigung gegenüber Kolonisten aus. Die dargelegten Erkenntnisse bestätigen die dritte Hypothese. Dies zeigt sich sowohl an den Äußerungen über die Kolonisten als auch an dem Umgang der Spieler*innen mit diesen. Die Spieler*innen erfanden überwiegend Bezeichnungen für die Kolonisten, die diese lächerlich machten oder gar verteufelten und drückten damit eindeutig ihre Ablehnung gegenüber diesen aus. Zudem wurden die Kolonisten von den Spieler*innen negativ charakterisiert. Die Optik der kolonialen Gebäude wurde als schön empfunden, das weiße Plastikmaterial und die kantigen Entdeckerfiguren aber als unsympathisch. Auch der beobachtete, neutrale bis freudige Umgang mit deren Vernichtung stützt die Bestätigung der Hypothese. Schließlich war selbst die Haltung zu den Kolonisten negativ behaftet, denn die Erstspieler*innen fürchteten die Ausbreitung der Kolonisten und die erfahrenen Spieler*innen wollten die Kolonisten

besiegen. Während dieses Kapitel die Antipathie gegenüber den Kolonisten thematisierte, nimmt das folgende die Sympathie für die Dahan in den Blick.

4.3.3 Hypothese 4: Einfluss des Naturgeists auf die Sympathie für Dahan

In dem folgenden Kapitel finden sich die Erkenntnisse dazu, inwiefern der in *Spirit Island* (2017) gewählte Naturgeist die Haltung der Spieler*innen gegenüber der im Spiel repräsentierten indigenen Bevölkerung und den Umgang mit dieser beeinflusst. Die Analyse erfolgte über das Spielmaterial, die Spielbeobachtung und die Befragung. Das Spielmaterial gab Aufschluss darüber, inwiefern die einzelnen Geister mit den Dahan interagieren. Insbesondere die individuellen Startkarten, permanenten Fähigkeiten, Spezialregeln, sowie Anmerkungen und Abbildungen auf den Tableaus wurden hierfür untersucht. Die empfundene Sympathie gegenüber den Dahan wurde anhand des protokollierten Verhaltens und der Äußerungen während der Spielbeobachtung und Befragung herausgearbeitet. Besonders relevant sind in diesem Zusammenhang die Notizen zum Umgang mit den Dahan, die Frage nach Assoziationen zu den Dahan, die Frage nach Gründen für die Wahl des Geistes und die gewählten und verworfenen Fähigkeiten mit Bezug zu den Dahan.

Die Beantwortung der Leitfrage erforderte eine Analyse der möglichen Interaktionsarten zwischen Naturgeistern und Dahan. *Unabhängigkeit* zwischen den beiden Parteien wäre die geringste denkbare Interaktion, kommt im Grundspiel von *Spirit Island* (2017) allerdings nicht vor. Aus den Entwicklungstagebüchern von *Spirit Island* (2017) geht hervor, dass es ein Anliegen des Spieleautors Reuss (2015b) war, jedem Geist eine einzigartige Fähigkeit für dessen Beziehung zu den Dahan mitzugeben. Interaktionen, in welchen die *Dahan über die Naturgeister verfügen*, sind ebenfalls nicht vertreten. Umgekehrt besitzen die meisten Naturgeister Möglichkeiten, die Dahan nach ihren Vorstellungen agieren zu lassen. Jeder der acht Geister des Grundspiels ist von Beginn des Spiels an dazu befähigt, Dahan zu versammeln oder zu verschieben. Das Machtungleichgewicht zwischen Naturgeistern und Dahan ist massiv: Die Naturgeister haben eine eigene Handlungsmacht, da sie durch die Spieler*innen selbst verkörpert werden. Sie sind stärker, entwickeln sich im Verlauf des Spiels weiter und können variabel agieren. Die Dahan sind spielmechanisch auf einen passiven Gegenschlag begrenzt beziehungsweise auf die externe Beeinflussung durch die Naturgeister angewiesen. Die hier skizzierte Interaktionsart kann unter Berücksichtigung des gemeinsamen Ziels der Zurückdrängung der Invasoren bestenfalls als hilfreiche *Beeinflussung* gelesen werden. Alternativ handelt es sich aufgrund der spielmechanischen Determination dieser Entscheidung über die Dahan um einseitige *Kontrolle*. Wenn Fähigkeiten der Naturgeister einen zusätzlichen Beitrag dazu leisten, die Invasoren aufzuhalten, lässt sich die Art der Interaktion als *Kooperation* beschreiben. Ist ein Naturgeist mit seinen Fähigkeiten und Spezialregeln auf die Dahan ausgerichtet und angewiesen, stellt dies die engste Art der Interaktion dar: eine *wechselseitige Abhängigkeit*. In *Spirit Island* (2017) sind demnach die folgenden Interaktionszusammenhänge zu finden:

1. Art der Interaktion: Beeinflussung/Kontrolle der Dahan durch den Naturgeist
2. Art der Interaktion: Kooperation zwischen Naturgeist und Dahan
3. Art der Interaktion: Interdependenz von Naturgeist und Dahan

Im direkten Vergleich der Geister, ihrer Spezialregeln, permanenten Fähigkeiten, Startkarten und Historie wurde jedem Geist ein Interaktionsgrad auf dem Spektrum *sehr stark – stark – mittel – gering* zugewiesen. Die Zuordnung basiert auf der Anzahl der Fähigkeiten mit Bezug auf Dahan, der Art der Interaktion mit diesen, der Stärke der Fähigkeiten, den besonderen Spezialregeln mit Bezug auf Dahan und der Einstellung des Geists gegenüber diesen. Die Kapitel der Geister werden mit einer kurzen Zusammenfassung dieser Analyse eingeleitet.

In den sechs öffentlich durchgeführten Spielrunden waren die folgenden Naturgeister vertreten: Die Geister *Lebenskraft der Erde* und *Flackernde Schatten* wurden mit vier Malen am häufigsten gespielt. Darauf folgte der drei Mal vertretene Geist *Sonnengenährter Fluss*. Die Geister *Stimme des Donners*, *Pfeilschneller Blitzschlag* und *Wild Wucherndes Grün* wurden jeweils genau zwei Mal verkörpert. In nur je einer Partie wurden *Hunger des Ozeans* und drei Geister aus Erweiterungen mit den Namen *Tagessplitter teilen den Himmel*, *Hoch Aufragender Vulkan* und *Sturzregen durchnässt die Welt* gespielt. Die nur in einer Partie verkörperten Geister wurden in dieser Arbeit aufgrund der mangelnden Vergleichbarkeit nur auszugsweise betrachtet und der Fokus auf die mehrfach gespielten Geister des Grundspiels gelegt. Die Naturgeister werden nacheinander vorgestellt, beginnend mit dem Geist mit der stärksten spielmechanischen Interaktion mit den Dahan. Die Abbildungen 13, 14 und 15 (Anlage 3.1) zeigen am Beispiel des nachfolgenden Naturgeists *Stimme des Donners*, wie Geistertableaus und Startfähigkeitskarten aussehen können.

Stimme des Donners

Der Geist *Stimme des Donners* wurde von den Dahan aus der Gefangenschaft befreit und steht diesen zum Dank seitdem zur Seite, oftmals in menschlicher Gestalt. Spielmechanisch ist ihre Anteilnahme am Schicksal der Dahan durch zwei Spezialregeln verankert: Als „Verbündete der Dahan“ kann sie ihre Präsenzen zusammen mit den Dahan bewegen. Zudem ist sie den Dahan „Treu bis in den Tod“, was bedeutet, dass sie pro zerstörtem Dahandorf eine ihrer Präsenzen im gleichen oder einem angrenzenden Gebiet entfernen muss. Eine der drei Wachstumsoptionen ermöglicht es ihr, zwei neue Präsenzen in Gebieten mit Dahan zu platzieren. Mit der permanenten Fähigkeit „Versammele die Krieger“ können Dahan bewegt und dank „Führe den Angriff an“ Gebäude der Kolonisten vernichtet werden, wenn sich in dem entsprechenden Gebiet genügend Dahan befinden. Jede der vier Startfähigkeitskarten des Geistes bezieht sich auf die Dahan. Mit „Donnerndes Gebrüll“ können bis zu vier Dahan verschoben werden. Für einen „Hinterhalt“ wird ein Dahandorf versammelt und im Zielgebiet ein menschlicher Kolonist pro Dahandorf zerstört. Die folgenden beiden Fähigkeiten sind nur in Gebieten mit Dahan wirksam. „Manifestation von Macht und Ruhm“ verursacht eine Furcht und bewirkt, dass jeder Dahan Schaden in der Höhe der Anzahl der im Einfluss-Gebiet verorteten

Geisterpräsenzen von *Stimme des Donners* macht. Mit „Verwarnung“ kann *Stimme des Donners* Land und Dahan vor bis zu drei Schadenspunkten schützen und zudem dafür sorgen, dass die Dahan ausnahmsweise gleichzeitig mit den Invasoren Schaden verursachen. Der Geist interagiert sehr stark mit den Dahan.

In den Spielrunden entschieden sich die beiden mit *Spirit Island* (2017) vertrauten Spieler Stefan¹ und Kiryl zur Ergänzung der übrigen gewählten Geister für *Stimme des Donners*. Im Vergleich ihrer Äußerungen zeigte Stefan¹ einen nüchternen und faktischen Blick auf das Spielgeschehen, während Kiryl seine spielmechanische Verbundenheit mit den Dahan thematisch kontextualisierte und ausspielte. So erklärte Stefan¹ seinen Mitspieler*innen als der Fall eintrat nüchtern, dass er als Geist *Stimme des Donners* bei der Zerstörung von Dahan durch die Wüten-Aktion der Invasoren eine seiner Geisterpräsenzen vom Inselplan entfernen müsse. (Anlage 2.1, Z. 85-89). Kiryl dagegen forderte seine drei Mitspieler aktiv auf, den Tod von Dahan zu abzuwenden, da sein Geist in der Nähe dadurch Präsenz verlieren würde (Anlage 2.3, Z. 20-22). Seine emotionale Bitte fand Gehör, er wurde von einem Mitspieler beschleunigt und konnte das Sterben der Dahan und den eigenen Präsenzverlust verhindern (Anlage 2.3, Z. 34-37). Dass Kiryls Geist vor allem in Gebieten mit Dahan neue Präsenzen platzieren kann, kontextualisierte er für seine Mitspieler*innen damit, dass sein Geist viel mit den Dahan mache (Anlage 2.3, Z. 8-9). Er kritisierte die spielmechanische Vereinfachung der Auseinandersetzung zwischen Indigenen und Kolonisten, da die Kolonisten historisch nicht immer zuerst angriffen hätten (Anlage 2.3, Z. 180). Mit Blick auf die Karte „Lockruf der Dahankultur“ - mit der ein Kolonist durch einen Dahan ersetzt werden kann - merkte Kiryl an, dass es sehr schön wäre, wenn das in der Realität ginge (Anlage 2.3, Z. 147-149). Er drückte hiermit seine Sympathie für historisch kolonisierte, indigene Völker aus. Zudem erklärte er, durch seinen Geist *Stimme des Donners* einen besonderen Bezug zu den Dahan zu haben und verwies auf eine seiner Spezialregeln, welche von der Treue zu den Dahan handelt (Anlage 2.3, 181-183). Kiryl fand es schön, die Dahan zu beschützen (Anlage 2.3, Z. 182-183). Auf die Historie bezogen sagte er nachdenklich: „Damals im Kolonialismus gab es keine Geister, um die Indigenen zu beschützen. Die unschuldigen Einheimischen, die in Harmonie mit der Natur leben“ (Anlage 2.3, Z. 183-185). In Reaktion auf eine abwertende Äußerung zu den Dahan erklärte er, dass er in den Dahan in früheren Partien auch nur hilflose Opfer gesehen habe, ihm sein Geist *Stimme des Donners* allerdings einen neuen Blick auf die Dahan ermöglicht habe (Anlage 2.3, Z. 188-190). Stefan¹ assoziierte den Konflikt zwischen Dahan und Kolonisten in *Spirit Island* (2017) mit dem zwischen Erdbewohnern und *Na'vi* in der Welt von *Avatar* (Anlage 2.1, Z. 112-114). Kiryl und Stefan¹ verloren in ihren Partien kaum Dahan. Beide waren sich der überaus starken spielmechanischen und historischen Interaktion ihres Geistes mit den Dahan bewusst. Kiryl drückte über den Spielverlauf oftmals seine Sympathie für die Dahan aus und übertrug diese teilweise auch auf reale, indigene Bevölkerungen, während sich Stefan¹ mit Äußerungen eher zurückhielt.

Flackernde Schatten

Der Geist *Flackernde Schatten* wurde von den Dahan über Generationen gefürchtet und gemieden bis dieser die Insel während einiger extrem heißer Jahre mit seinem Schatten schützte. Die Dahan begegnen dem Geist seitdem vermehrt mit vorsichtiger Dankbarkeit. Dies zeigt sich in der Spezialregel des Geistes mit dem Namen „Schatten der Dahan“. Sie besagt, dass der Geist nach dem Bezahlen eines zusätzlichen Energiemarkers die vorgegebene Reichweite seiner Fähigkeiten ignorieren kann, um ein Gebiet mit Dahan zu beeinflussen. Auch zwei Startfähigkeiten des Geistes nehmen auf die Dahan Bezug: Mit „Im Namen des Schattens“ kann der Geist bis zu vier Dahan in einem Gebiet versammeln. Befinden sich in dem Gebiet daraufhin mehr Dahan als Invasoren verursacht der Geist bei den Kolonisten zusätzlich drei Furcht. Die Fähigkeit „Schatten des Schreckens“ erzeugt eine Furcht bei den Kolonisten und bewirkt, dass die Dahan in dem gewählten Gebiet beim Wüten der Kolonisten keinen Schaden erhalten. Die Interaktion des Geistes mit den Dahan ist als stark zu klassifizieren.

Für ihre Erstpartie entschieden sich Mark, Helena, Stefan³ und Katharina aus der empfohlenen Auswahl der vier Geister des Grundspiels mit niedriger Komplexität für den Geist *Flackernde Schatten*. Für Mark war der Schwerpunkt Furcht ausschlaggebend, um die Geister der Mitspieler*innen zu ergänzen. Die anderen drei überzeugte das Design des Geistes, den sie alle als „cool“ (Anlage 2.2, Z. 33, Anlage 2.3, Z. 140-141 & Anlage 2.5, Z. 1-2) bezeichneten. Stefan³ gefiel insbesondere der Name *Flackernde Schatten* (Anlage 2.3, Z. 2-3) und dass dieser ein düsterer Geist sei (Anlage 2.3, Z. 140), der ihn optisch an einen Hund erinnere (Anlage 2.3, Z. 2-4). Katharina sah in dem Namen ein schönes Wortspiel (Anlage 2.5, Z. 1-2). Helena bezog sich auf die aufgedruckte Hintergrundgeschichte von *Flackernde Schatten*. Sie fand interessant, dass der Geist zumindest teilweise böse sei, da sie erwartet hatte, „dass alle Geister gut sind und wir die gute Seite spielen“ (Anlage 2.2, Z. 33-36). Helenas und Stefans³ Begeisterung für ihren gewählten Geist nahm im Laufe der Partie ab, da der Geist ihnen zu wenig Möglichkeiten bot, um Schaden zu verursachen und die Effekte der aufgedeckten Furchtkarten für die spezifischen Spielsituationen nicht besonders hilfreich waren (Anlage 2.2, Z. 28-32 & Anlage 2.3, Z. 114-115). Helena fühlte sich deshalb „sinnlos“ (Anlage 2.2, Z. 71-72) und Stefan³ resümierte, sein Geist fühle sich im Vergleich „sehr schwach“ (Anlage 2.3, Z. 142) an. Helena fasste ihren Geist frustriert zusammen: „Ich kann nur verschieben und Furcht auslösen – aber das macht ja Sinn, die rennen vor mir weg aus Angst!“ (Anlage 2.2, Z. 66-67). Obwohl dies von ihr damit als thematisch schlüssig eingeordnet wurde und das stetige Verursachen von Furcht die Siegbedingungen erleichterte, empfanden Helena und Stefan³ *Flackernde Schatten* insgesamt als frustrierend.

Wie äußerten sich die vier Spieler*innen von *Flackernde Schatten* zu den Dahan? Katharina hob hervor, dass sie an ihrem Geist besonders die Startfähigkeit „Schatten des Schreckens“ mochte, mit welcher Schaden an den Dahan verhindert werden kann (Anlage 2.5, Z. 99-101). Ihr gefiel es, die

Dahan damit schützen zu können. Helena stellte fest, dass die Kolonisten unter anderem als menschliche Figuren abgebildet sind, während die Dahan nur als Dorf repräsentiert werden (Anlage 2.2, Z. 89-90). Stefan³ hatte eine gleichgültige Einstellung zu den Dahan: „Für mich waren die Dahan nur eine weitere Ressource, die ich rumschieben muss, um meinen Gegenangriff zu machen. Der Verlust dieser Ressource bedeutet einfach nur eine Handlungseinschränkung“ (Anlage 2.3, Z. 185-187). Seiner Einschätzung nach steige man als Spieler*in erst dann in den Konflikt auf der Insel ein, „wenn die Dahan eigentlich schon verloren haben“ (Anlage 2.3, Z. 226). Mit der Fähigkeitskarte „Lockruf der Dahankultur“ kann man in *Spirit Island* (2017) einen Kolonisten durch einen Dahan ersetzen. Als es in Stefans³ Spielrunde um den Realitätsbezug dieser Karte ging, warf Stefan³ Kannibalismus als Erklärung ein (Anlage 2.3, Z. 149). Er verortete den Konflikt im Spiel zwischen den Naturgeistern und den Kolonisten und äußerte, dass ihm im Vergleich zur Realität „verschiedene Bevölkerungsgruppen, die versuchen, sich gegenseitig auszuspielen“ fehlen (Anlage 2.3, Z. 213-214). In dem Vergleich des dargestellten Konfliktes mit der Realität sprach er zudem an, dass sich indigene Stämme anfangs nicht abgesprochen hätten (Anlage 2.3, Z. 209-210). Seine Aussagen zeichnen ein Bild von schwachen, hilflosen Dahan und grausamen, hinterhältigen und unkoordiniert agierenden Indigenen. Trotz der starken Interaktion des Geistes mit den Dahan äußerten somit nicht alle Spieler*innen von *Flackernde Schatten* Sympathie für die Dahan.

Lebenskraft der Erde

Lebenskraft der Erde ist ein mächtiger, langsamer Geist, der seine Macht zum Erreichen gemeinsamer Ziele bereitstellt. Mit der Startfähigkeit „Ein Jahr absoluter Stille“ kann der Geist Aktionen der Invasoren in einem Einflussgebiet vollständig verhindern und dadurch Land und Dahan schützen. Mit der „Verlockung fruchtbarer Erde“ kann er Kolonisten und Dahan versammeln. Schlussendlich kann er ein „Ritual der Zerstörung“ in einem Gebiet mit Dahan durchführen und damit zwei Schaden an den Invasoren verursachen, sowie – falls sich mindestens drei weitere Dahan im Einflussgebiet aufhalten – weitere drei Schaden und zwei Furcht. Die Interaktion mit den Dahan ist als stark einzuordnen.

Lebenskraft der Erde wurde von Ilona, Annett, Flo und Adelina ausgewählt. Adelina wählte den Geist im Ausschlussverfahren, nachdem ihr Favorit *Flackernde Schatten* bereits vergeben war (Anlage 2.5, Z. 5-9). Im Spielverlauf stellte sie fest, dass ihr der langsame Geist mit geringem Energienachschub und Limitationen zum Ausspielen von Karten nicht liege, da sie lieber aktiver und mit schnelleren Fähigkeiten am Spiel teilgenommen hätte (Anlage 2.5, Z. 109-114). Für Ilona, Annett und Flo war *Lebenskraft der Erde* der favorisierte Geist. Ilona mochte dessen gut klingenden Namen und den Schwerpunkt auf Verteidigung (Anlage 2.1, Z. 34-35). Sie erläuterte, dass Verteidigung ihrer Meinung nach einfacher wirkt, weil man für Angriffe häufig mehr Überblick über das Spielgeschehen brauche (Anlage 2.1, Z. 35-37). Annett meinte: „Mein Naturgeist ist cool, er passt zu mir. Er kommt langsam zu sich, aber dann kräftig“ (Anlage 2.2, Z. 37-38). Außerdem gefiel ihr

das Design und die Hintergrundgeschichte ihres Charakters (Anlage 2.2, Z. 38-39). Sie fügte hinzu: „Angreifen ist nicht so mein Ding, lieber Beschützer, ich mag keinen Streit“ (Anlage 2.2, Z. 39-40). Flo sprach der Geist an, weil er sich vorab überlegt hatte, etwas mit Unterstützung und Natur zu spielen (Anlage 2.3, Z. 132-134). Auf die Rückfrage eines Mitspielers, ob die Naturgeistwahl dem eigenen Charakter entspreche, erläuterte Flo, „dass er sonst immer Zauberer spiele, heute wollte er keine Blitze und Feuerbälle schießen“ (Anlage 2.3, Z. 134-136). Im Vergleich zu *Pfeilschneller Blitzschlag* stellte Flo im Laufe der Partie fest, dass sein eigener Geist nur wenig mache, was allerdings zu der vorab gelesenen Beschreibung des Geistes passe (Anlage 2.3, Z. 98-99). *Lebenskraft der Erde* kann über einen langen Zeitraum nur wenig Karten ausspielen und hat nur wenig Energie zur Verfügung. Flo spielte in der Anfangsphase wiederholt seine Fähigkeit „Ein Jahr absoluter Stille“ und verhinderte damit jegliche Aktion der Kolonisten in einem Gebiet (Anlage 2.3, Z. 39-41). Im späteren Spielverlauf verschoben Mitspieler*innen auf Absprache Dahan in Flos Einflussgebiete, damit dieser mit seiner Fähigkeit „Ritual der Zerstörung“ zusätzlichen Schaden und Furcht verursachen konnte (Anlage 2.3, Z. 109-112). Diese langsame Fähigkeit geschickt einzusetzen, erfordert Vorausplanung.

Als Flo einen gemeinsamen Plan zum Verschieben von Einheiten vorstellte, wurde er von den anderen damit konfrontiert, dass dies den Tod von Dahan zur Folge habe (Anlage 2.3, Z. 123-127). Flo warf sofort ein: „Im schlimmsten Fall kann ich machen, dass dort nichts passiert“ (Anlage 2.3, Z. 126-127). Grundsätzlich sammelten sich auf dem Inselteil von *Lebenskraft der Erde* in jeder Partie mit der Zeit viele Invasoren, weil dort überwiegend nur verteidigt wurde. Flo berichtete, sich wie ein Elternteil der Dahan gefühlt zu haben, weil er das Bedürfnis hatte, die Dahan zu beschützen (Anlage 2.3, Z. 174-176). Annett fragte nach einem kritischen Blick auf das Spielbrett gleich zu Beginn der Partie, ob man die Dahan vermehren könne und warum es so wenig Dahan gäbe (Anlage 2.2, Z. 18-23). Zu Spielbeginn befanden sich auf jedem Spielplan sechs Dahandörfer, eine Stadt der Invasoren, eine Siedlung der Invasoren und zwei Entdecker. Die anfängliche Überzahl der Dahan konnte in den meisten Runden nicht aufrechterhalten werden. Auch Adelina reflektierte die Verteilung der Dahan auf dem Spielbrett. Sie empfand es als unrealistisch, dass die Dahan sich als einziges Volk auf der großen Inselfläche ausgebreitet haben (Anlage 2.5, Z. 156-158). Daraufhin überlegte sie, wofür der Name Dahan eigentlich steht und erwog, ob es einfach Mensch in einer anderen Sprache bedeute (Anlage 2.5, Z. 158-159). Zusammenfassend lädt *Lebenskraft der Erde* zur Verteidigung der Dahan ein und löste bei den Spieler*innen Sympathie für die Dahan aus.

Wild Wucherndes Grün

Wild Wucherndes Grün breitet sich gerne auf der Insel aus - auch über Siedlungen und Ackerflächen der Dahan. Er hegt keine Abneigung gegen die Dahan, sein unberechenbares Wuchern ist jedoch der Grund für manche Umzüge von Dahandörfern. Spielmechanisch ist dies in der Startfähigkeit „Von Grün erstickte Felder“ verankert, wodurch der Geist ein Dorf der Kolonisten oder drei Dahandörfer

verschieben kann. *Wild Wucherndes Grün* kann zudem mit seiner Spezialregel „Die Grüne Barriere“ eine seiner Präsenzen in einem Gebiet aufgeben, in welchem er doppelt vertreten ist, um das Bauen oder Wüten der Kolonisten dort zu verhindern und dadurch Land und Dahan schützen. Zudem kann über die permanente Fähigkeit „Grün gewinnt an Boden“ ein Gebiet verteidigt werden. Die Interaktion des Geistes mit den Dahan ist mittel ausgeprägt.

Wild Wucherndes Grün wurde in den Spielrunden von Uwe und Felix verkörpert. Uwe erklärte, dass er sich zur Ergänzung seiner Mitspieler in seiner zweiten Partie für einen mittelschweren Geist mit viel Verteidigungspotenzial und wenig Bewegung entschieden hatte, ohne sich intensiver mit den Optionen zu beschäftigen (Anlage 2.4, Z. 97-100). Wie Annett assoziierte er Verteidigung mit einer leichteren Spielerfahrung (Anlage 2.4, Z. 100-101). Felix wurde der Geist *Wild Wucherndes Grün* von seinen Mitspieler*innen empfohlen, um eine Teamkonstellation auszuprobieren (Anlage 2.6, Z. 23-24). Felix berichtete, er habe in einer vorherigen Runde schon einmal den Geist *Bodenloser Schlamm der Sümpfe* aus einer Erweiterung für *Spirit Island* (2017) gespielt, der einem Otter ähnelt und wegen der ungewöhnlichen Tierwahl von ihm als interessant empfunden wurde (Anlage 2.6, Z. 102-104). Im Vergleich habe das Design von *Wild Wucherndes Grün* wenig Persönlichkeit (Anlage 2.6, Z. 26), der Geist sei „Natur in reinsten Form, nicht wohlwollend, nicht böse“ (Anlage 2.6, Z. 105-106). Für Felix macht es den Reiz von Spielen aus, „sich mit seiner Rolle in einem Spiel identifizieren zu können und eine persönliche Verbundenheit zu dieser zu haben“ (Anlage 2.6, Z. 201-202). Zudem mag er es, mit seinen Mitspieler*innen zu interagieren (Anlage 2.6, Z. 102). Spielmechanisch empfand er die, für die Gruppenkonstellation geforderte, Rolle als reiner Unterstützer nicht als besonders spannend, aber akzeptabel (Anlage 2.6, Z. 106). Sowohl Felix als auch Uwe bemühten sich darum, die Dahan zu schützen, was sich beispielsweise darin zeigte, dass Uwe nach einer weiteren Ausbreitung der Invasoren auf der Insel mit Blick auf die Dahan sagte: „Die sind zum Glück noch sicher“ (Anlage 2.4, Z. 39) und Felix in seiner Partie überzeugt ausrief: „Ich verteidige die Dahan!“ (Anlage 2.6, Z. 110). Uwes Interesse am Überleben der Dahan war nicht emotionaler, sondern taktischer Natur. So erwarb Uwe die neue schwache Fähigkeit „Jagd im Schutze der Nacht“, weil sie schnell ist und in der Partie noch relativ viele Dahan vorhanden waren (Anlage 2.4, Z. 72-74). Die von seinem Mitspieler kritisierte Passivität der Dahan empfand Uwe als „gut gelöst, da es Distanz schafft und sie auf eine neutrale, mystische Ebene schafft“ (Anlage 2.4, Z. 198-199). Obwohl Uwe versuchte, die Dahan zu schützen stellt er klar:

Dahan zu opfern ist für mich reine Spielmechanik im Kampf gegen das Spielsystem. Wenn wir mit der Moralvorstellung ‚Keine Verluste‘ spielen gehen wir unter. Pazifismus bringt uns hier nicht weiter. Wenn ich das spiele, dann bestmöglich und ich sehe da keine zielführende Moral. (Anlage 2.4, Z. 213-216)

Felix merkte an, die Dahan hätten „eine Noble Savage Energie“ (Anlage 2.6, Z. 156), da sie nur zurückschlagen und nicht angreifen. Diese pazifistische Einstellung mache sie allerdings „stressig zu managen“ (Anlage 2.6, Z. 157). Zum Spielmaterial fiel Felix auf, dass sich die Ästhetik der

Invasoren-Städte „sehr von dem simplen Design der Dahan-Dörfer unterscheidet“ (Anlage 2.6, Z. 155-156). Abbildung 12 (Anlage 3.1) zeigt die angesprochenen Gebäude der Kolonisten und Dahan.

Wild Wucherndes Grün bietet mittelstark ausgeprägte Interaktionsmöglichkeiten mit den Dahan. Die beiden Spieler des Geistes setzten sich teilweise für die Dahan ein, zeigten in ihren Überlegungen zu deren Opferung und Management allerdings einen eher ressourcenorientierten Blick auf die Dahan.

Sonnengenährter Fluss

Aus der Geschichte des *Sonnengenährten Flusses* geht hervor, dass dieser und die Dahan eine für beide Parteien vorteilhafte Beziehung unterhalten. Das Wasser des Flusses schenkt den Dahan eine reiche Ernte und in Trockenzeiten schützen die Dahan das Flussbett. Dieses Verhältnis kommt in der Startfähigkeit „Fruchtbarkeit des Flusses“ zum Ausdruck, mit der Spieler*innen in einem ausgewählten Gebiet bis zu zwei Dahan versammeln können. Sollten sich dort mindestens zwei Dahan befinden, kann ein weiteres Dahandorf aus dem Vorrat auf dem Feld platziert werden und der Geist erhält einen Energiemarker. Zu einer Vermehrung der Dahan kommt es in *Spirit Island* (2017) seit Beginn der Invasion äußerst selten, die Fähigkeit ist demnach eine starke Unterstützung für die Dahan. Es ist allerdings die einzige Startfähigkeit dieses Naturgeists mit Bezug zu den Dahan. Die Interaktion zwischen Geist und Dahan ist demnach mittel ausgeprägt.

Sonnengenährter Fluss wurde von Denny, Lukas und Johannes verkörpert. Lukas wählte seinen Geist als Erster in seiner Gruppe. Von den empfohlenen Geistern mit niedriger Komplexität war ihm *Sonnengenährter Fluss* am sympathischsten, denn dieser wirke auf dem Bild und in der Hintergrundgeschichte wie ein positiver Geist (Anlage 2.4, Z. 95-97). Johannes sprach vor allem das Artwork an (Anlage 2.5, Z. 9-10). Er fand seinen Geist *Sonnengenährter Fluss* „sehr cool und sehr flexibel, denn er kann Schaden verursachen und mobil eigene Leute und Gegner verschieben“ (Anlage 2.5, Z. 106-107), wodurch Johannes seinen Teil der Insel sehr gut freihalten konnte. Ihm gefiel die „perfekte Mischung aus roher Gewalt und Taktik“ (Anlage 2.5, Z.108-109), die ihm der Geist bot. Denny hatte Wasser als zugrundeliegendes Element des Geists angesprochen, außerdem fand er die Stärke des Geists in den Bereichen Bewegung und Angreifen vielversprechend (Anlage 2.2, Z. 42-44). Auch Denny war mit dem Geist zufrieden und empfand ihn aufgrund der vielen günstigen Fähigkeiten und der großen Reichweite als flexibel und gut in das Spielgeschehen eingebunden (Anlage 2.2, Z. 40-42).

Bereits in der ersten Spielrunde nutzten Denny, Lukas und Johannes erfreut ihre Startfähigkeit „Fruchtbarkeit des Flusses“, mit der sie ein neues Dahandorf kreieren durften (Anlage 2.2, Z. 12-13, Anlage 2.4, Z. 26-27, Anlage 2.5, Z. 59-60). Die Fähigkeit ist ansprechend gestaltet, da sie keine Energie kostet und den Spieler*innen bei erfolgreicher Ausführung eine Energie schenkt. Im späteren Spielverlauf wog Denny in neutralem Tonfall seine Handlungsoptionen gegeneinander ab. Er beschloss einen vom Wüten gefährdeten Dahan nicht zu „retten“ und dessen Verlust in Kauf zu nehmen, um stattdessen mit seinen Fähigkeiten Städte der Invasoren in einem besonders dicht

besiedelten Gebiet zu zerstören (Anlage 2.2, Z. 67-71). Lukas empfand die Dahan als passiv und kaum dynamisch, was er enttäuschend fand, da dies keine Empathie schaffe (Anlage 2.4, Z. 197-200). Lukas hätte sich eine weniger abstrakte Spielerfahrung gewünscht (Anlage 2.4, Z. 258-259). Stattdessen waren die Dahan in seinem Spielerlebnis kaum präsent, da der Fokus auf dem Konflikt zwischen Geistern und Invasoren lag (Anlage 2.4, Z. 203-204). Johannes wiederum freute sich über die grundsätzliche Wehrhaftigkeit der Dahan (Anlage 2.5, Z. 144-145) und bezeichnete diese als „eigene Leute“ (Anlage 2.5, Z. 197). Im Laufe der Partie erwarb Johannes neue Fähigkeiten. In der dritten Runde entschied er sich für „Heißer Dampf“, da ihn die direkte Zerstörungskraft und das für seine permanenten Fähigkeiten hilfreiche Wassersymbol ansprachen (Anlage 2.5, Z. 74-76). Hierfür verwarf er unter anderem die, ebenfalls zur Auswahl stehende, Fähigkeit „Ameisenplage“, da er die darin geforderte Opferung von Dahan nicht akzeptabel fand (Anlage 2.5, Z. 76-77). In der fünften Runde wählte er die Fähigkeit „Lockruf der Dahan-Kultur“, mit der man „fremde Einheiten zu eigenen machen“ (Anlage 2.5, Z. 96) kann. Schließlich suchte er sich in der achten Spielrunde die schwache Fähigkeitenkarte „Umfassender Schutz“ aus, deren Symbole zu seinen permanenten Fähigkeiten passten und ihm eine umfangreiche Verteidigungsoption erschlossen (Anlage 2.5, Z. 182-184).

Sonnengenährter Fluss ist ein Geist mit mittlerer Interaktion mit den Dahan. Sein Potenzial als Lebensgeber der Dahan wurde von allen drei Probanden begeistert angenommen, der spätere Spielstil und die geäußerte Sympathie für die Dahan variierte jedoch. Denny betrachtete die Dahan als schützenswert, nahm deren Tod jedoch in Kauf, wenn es sich um die utilitaristisch beste Handlungsoption handelt. Lukas hätte gerne mehr Bezug zu den Dahan aufgebaut. Johannes vermied das taktische Opfer von Dahan konsequent und erlangte sogar eine weitere Fähigkeit, um die Zahl der Dahan zu erhöhen.

Bote der Albträume

Bote der Albträume ist der achte Geist des Grundspiels, der als einziger in den Partien nicht gewählt wurde. Er nimmt furchterregende Formen an, kann jedoch keinen direkten physischen Schaden verursachen. Das Zurückschlagen der Dahan, die er mit seinen Fähigkeiten „Nachtmahre“ und „Träume der Dahan“ hierfür positionieren kann, ist seine einzige indirekte Möglichkeit zum Angriff. Wenn er sich bei Dahan aufhält, kann er mit „Anrufung der Mitternachtsträume“ eine starke Fähigkeit erhalten. Wenn er für diese starke Fähigkeit die Startfähigkeit „Anrufung der Mitternachtsträume“ aufgibt, erhält er so viel Energie wie Dahan anwesend sind und kann die neue Fähigkeit bezahlen und sofort ausspielen. Seine Interaktion mit den Dahan ist als gering zu klassifizieren und wird zugunsten der Übersichtlichkeit in der Tabelle aufgeführt.

Hunger des Ozeans

Hunger des Ozeans ist ein mächtiger und manchmal unersättlicher Geist des Meeres, dem die Dahan mit viel Ehrfurcht begegnen. Zwei seiner Startfähigkeiten nehmen Bezug auf die Dahan und repräsentieren seine wankelmütige Einstellung ihnen gegenüber: Mit „Gezeitenschub“ kann er in den Ozean verschobene Dahan vor dem Ertrinken retten und sie auf ein beliebiges Küstengebiet versetzen, während er mit „Verschlingen der Landbewohner“ einen Invasor, eine Siedlung der Kolonisten und ein Dahandorf zugleich ertränken kann. Wenngleich die Dahan auf der Fähigkeitenkarte „Springflut“ nicht spezifisch genannt werden, ermöglicht diese die Verteidigung eines Küstengebietes und damit auch dort befindlicher Dahan. Die Interaktion des Geists mit den Dahan ist als gering einzustufen und manchmal sogar schädlich für letztere. Marvin ist ein erfahrener *Spirit Island*-Spieler und erklärte die Wahl seines Geistes *Hunger des Ozeans* folgendermaßen:

„Ich mag das Konzept dahinter, Ebbe und Flut, das ist einer der thematischsten Geister. Die Standardgeister sind mir ein bisschen zu eindimensional. Den regelmäßigen Schaden schätze ich sehr. Ich wollte einen schweren Geist spielen, *Bote der Alpträume* hätte aber zu wenig zerstört. Mein Geist ist eine coole Ergänzung zum Flussgeist.“ (Anlage 2.4, Z. 104-108)

Marvins Begeisterung für die spielmechanische Umsetzung eines hungrigen Meeresgeistes zeigte sich im Spielverlauf in Aussagen wie „Ich mag es einfach, die einzusaugen“ (Anlage 2.4, Z. 108), „Macht nichts, Küstengebiete esse ich einfach alle auf“ (Anlage 2.4, Z. 113) oder auch „Ich habe so viel Hunger, ich fresse auch Dahan“ (Anlage 2.4, Z. 28). Als Marvin in einer Runde mit seiner langsamen Startfähigkeit „Verschlingen der Landbewohner“ neben Kolonisten auch ein Dahandorf ertränkte, entschuldigte er sich bei den Dahan (Anlage 2.4, Z. 34-36). Er versuchte im Spielverlauf Situationen zu schaffen, in denen die Dahan zurückschlagen und legte dies auch seinen Mitstreitern nahe (Anlage 2.4, Z. 40). Er bezeichnete die Dahan als „kleine süße Schützenswerte“ (Anlage 2.4, Z. 200-201), zeigte als erfahrener Spieler aber einen eher taktisch geprägten Zugang zu dem Spiel. Die schutzbedürftigen Dahan galt es als Ressource im Kampf gegen die Kolonisten möglichst geschickt einzusetzen.

Sein Umgang mit den Dahan entspricht grundlegend den Vorgaben aus der Geschichte seines Geistes, wobei Marvin Sympathie für die Dahan äußerte, die in seine Strömung eingezogen wurden.

Pfeilschneller Blitzschlag

Pfeilschneller Blitzschlag hat keinen besonders ausgeprägten Bezug zu den Dahan. Er erscheint ihnen nur sporadisch und gibt ihnen ausgefallene Aufgaben, welche die Dahan aus Respekt vor ihm ausführen. Der einzige spielmechanische Bezug zu den Dahan ist die Startfähigkeit „Vorbote des Blitzes“ mit der bis zu zwei Dahan verschoben und potenziell eine Furcht erzeugt werden kann. Die Interaktion von Pfeilschneller Blitzschlag mit den Dahan ist schwach ausgeprägt.

Peter wählte seinen Geist zuletzt, um die anderen Geister möglichst gut ergänzen zu können. An *Pfeilschneller Blitzschlag* gefiel ihm wie bereits in vorherigen Partien, dass dieser Schaden mache und sehr direkt sei (Anlage 2.3, Z. 138-140). Martin wählte *Pfeilschneller Blitzschlag*, da dieser sehr schick aussehe und ihn der Hinweis, dass dieser schnell agieren könne, überzeugt habe, obwohl er den bereits von Adelina verkörperten Golem präferiert hätte (Anlage 2.5, Z. 2-5). Nach einigen Runden beurteilte er seinen Geist positiv: „Sachen schnell ausspielen zu können ist cool, außerdem kann ich andere unterstützen. Der Geist ist ein guter Angreifer und Supporter“ (Anlage 2.5, Z. 104-106).

Martin interessierte sich direkt zu Beginn der Partie dafür, wie Dahan vermehrt werden können (Anlage 2.5, Z. 46-48) und zeigte damit Interesse an deren Erhaltung. In Martins Spielrunde kam es zu einer Situation, bei der alle am Tisch davon ausgingen, dass die Invasoren das Land veröden und drei zuvor hinzugezogenen Dahan in einem Gebiet töten würden (Anlage 2.5, Z. 55-63). Beim voreiligen Entfernen dieser drei Dahan-Dörfer sprach Martin von einer Katastrophe (Anlage 2.5, Z. 58-59). Mit großer Erleichterung wurde kurz darauf festgestellt, dass Martin mit der Besonderheit seines Naturgeistes *Pfeilschneller Blitzschlag* seine Fähigkeit wie erhofft wirken konnte, bevor die Invasoren Schaden anrichteten, wodurch die Dahan gerettet wurden (Anlage 2.5, Z. 60-63). Grundsätzlich beklagte Martin, ohne die Naturgeister als „übernatürliche Hilfe“ (Anlage 2.5, Z. 147) wären die Kolonisten den Dahan völlig überlegen. Auch in Peters Partie kam es zu einer Situation, in der die schnellen Fähigkeiten von *Pfeilschneller Blitzschlag* gefragt waren, um gefährdete Dahan zu schützen und zudem den Präsenzverlust von *Stimme des Donners* zu verhindern (Anlage 2.3, Z. 34-37). Peter wies seine Spielrunde bereits zu Spielbeginn darauf hin, dass es schwer sei „[e]inmal vernichtete Dahan [...] zurückzubekommen“ (Anlage 2.3, Z. 20). Gespielt empört warf er in einer Diskussion ein, dass es sich bei den Dahan um Menschen handle, über deren Schicksal diskutiert werde (Anlage 2.3, Z. 127). Peter verstand die Dahan als „unsere Verbündete, unsere Freunde“ (Anlage 2.3, Z. 176) und berichtete:

In bisherigen Partien habe ich es geschafft, die zu schützen. Die Option sie zu opfern, fiel mir schwer. Ich habe mich da reingefühlt, die armen Dahan. Es ist sehr bedrückend und schade, dass die Kolonisten zuerst angreifen, die Dahan sind dadurch Opfer. (Anlage 2.3, Z. 177-180)

Obwohl die Interaktion von *Pfeilschneller Blitzschlag* mit den Dahan anfangs nur gering ausgeprägt ist, lag Martin und Peter der Schutz der Dahan am Herzen. Beide äußerten sich enttäuscht über die spielmechanisch schwache Position der Dahan. Bei Bedarf verwarf Peter offensivere Pläne zugunsten des Schutzes der Dahan.

Zusammenfassung

Zusammenfassend waren die Spieler*innen in den sechs Spielgruppen den Dahan gegenüber positiv eingestellt und empfanden diese als schützenswert. Es kam in allen Partien selten zu der Vernichtung von Dahan und ihr Verlust wurde von den meisten Spieler*innen bestmöglich vermieden oder mit leichter Betroffenheit kommentiert. Von einigen Spieler*innen wurde bedauernd hervorgehoben, die Dahan nähmen eine Opferrolle ein, nur wenige empfanden sie als wehrhafte Verbündete. Die Ergebnisse sind in der nachfolgenden Tabelle 5 visualisiert.

Tabelle 5: *Einstellung zu den Dahan nach Naturgeist*

Geist	Interaktions- grad	Einstellung der Spieler*innen zu den Dahan
Stimme des Donners	Sehr stark	Stefan ¹ : schützenswert, weil Ressource
		Kiryl: schützenswerte Unschuldige
Flackernde Schatten	Stark	Mark: schützbedürftig wegen bedrohlicher Kolonisten
		Helena: schützenswert
		Stefan ³ : Gleichgültigkeit/Ressource
		Katharina: schützenswert
Lebenskraft der Erde	Stark	Ilona: gilt es zu verteidigen
		Annett: zahlenmäßig unterlegene Schützenswerte
		Flo: schützenswert, wie eigene Kinder
		Adelina: gilt es wegen der Verteidigungsrolle zu schützen
Wild Wucherndes Grün	Mittel	Uwe: taktischer Einsatz als Ressource
		Felix: anstrengend zu managen
Sonnengenährter Fluss	Mittel	Denny: Schützenswert, aber Ressource
		Lukas: leider eher Ressource
		Johannes: Schützenswerte & wehrhafte Verbündete
(Bote der Albträume)	Gering	-
Hunger des Ozeans	Gering	Marvin: Schützenswerte, Kampffressource
Pfeilschneller Blitzschlag	Gering	Peter: Schützenswerte Verbündete, Opfer
		Martin: Schützenswerte Opfer

Anmerkung. Eigene Darstellung, basierend auf den Protokollen der Forschung in Anhang 2.1 - 2.6.

Für manche Spieler*innen waren die Dahan vor allem eine taktisch einzusetzende Ressource im Kampf gegen die Kolonisten. Die Analyseergebnisse bestätigen nur bedingt, dass die Sympathie der Spieler*innen für die Dahan von dem Grad der Interaktion zwischen ihrem Naturgeist und den Dahan abhängt. Selbst Spieler*innen, deren Rolle nur gering mit den Dahan interagierte, äußerten Sympathie für diese. Die geäußerte Sympathie schien dagegen in den analysierten Spielgruppen eher von einem individuellen, kritischen Verständnis von Kolonialismus zu Beginn der Partie und einer nicht allzu taktischen Spielweise positiv beeinflusst zu werden. Auffällig war jedoch, dass die vier Spieler*innen, die den Naturgeist *Lebenskraft der Erde* verkörperten, alle besonders geneigt waren, die Dahan zu schützen. Kiryl, der den am stärksten mit den Dahan interagierenden Geist *Stimme des Donners* verkörpert hatte, berichtete seinen Mitspieler*innen, dass ihm eine frühere Partie dieses Geistes einen neuen Blick auf die Dahan ermöglicht habe (Anlage 2.3, Z. 188-190). Einstellungswechsel durch das Verkörpern einer Rolle in einem Brettspiel sind demnach möglich, allerdings konnten sie in dieser Forschung nicht aufgezeigt werden. In der folgenden Diskussion werden die dargelegten Ergebnisse interpretiert, kontextualisiert und in den Forschungsstand eingeordnet.

5 Diskussion

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse interpretiert, ihre Implikationen diskutiert und mit Erkenntnissen aus der Forschung in Bezug gesetzt. Die Struktur des Kapitels ist an der Forschungsfrage orientiert, welche lautet: *Inwiefern wirken sich spielbare Rollen und kolonialistische Narrative in modernen Brettspielen auf die Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen aus?* Das Unterkapitel 5.1 widmet sich den spielbaren Rollen und ihrer Wirkung, Unterkapitel 5.2 behandelt die kolonialistischen Aspekte in Brettspielen und deren Wirkung, während in Unterkapitel 5.3 die Rezeption der Konfliktparteien in *Spirit Island* diskutiert wird. Unterkapitel 5.4 beleuchtet die Vor- und Nachteile der Thematisierung von Kolonialismus in Brettspielen, Unterkapitel 5.5 versammelt die Limitationen der durchgeführten Forschung und in Unterkapitel 5.6 ist ein Ausblick zu finden.

5.1 Spielbare Rollen und ihre Wirkung

Viele Spieler*innen streben die Identifikation mit der eigenen Rolle an: Für den Spielrundenteilnehmer Felix macht es den Reiz von Spielen aus, „sich mit seiner Rolle in einem Spiel identifizieren zu können und eine persönliche Verbundenheit zu dieser zu haben“ (Anlage 2.6, Z. 201-202). Da in spielbare Rollenangebote politische Narrative eingeschrieben sind, wurden diese Rollen und ihre Rezeption durch Spieler*innen untersucht. Die gewonnenen Ergebnisse sollen in diesem Kapitel mit der Literatur zusammengeführt und dadurch Wirkungspotenziale von Brettspielen abgeleitet werden. Hierfür werden nachfolgend Ergebnisse aller drei Leitfragen zueinander in Bezug gesetzt. Zentral werden die Ausgestaltung der Rollen in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zu Kolonialismus (Kapitel 4.1), die Rezeption kolonialistischer Brettspiele in deren Community (Kapitel 4.2), sowie der Einfluss der Rolle als Naturgeist in *Spirit Island* (2017) auf die kritische Rezeption von Kolonialismus (Kapitel 4.3.1) thematisiert.

Die Mehrzahl der untersuchten Spiele bildet reale Orte während historischer Zeitabschnitte ab und bietet den Spieler*innen abenteuerlich anmutende Rollenformulierungen an. Dies trägt dazu bei, dass Kolonialismus in Brettspielen als realistisch wahrgenommen und zugleich als positiv, spannend und harmlos inszeniert wird. Besonders beliebte Rollenangebote stellen Händler, Seefahrer, Siedler, Abenteurer und Anführer dar. In einer anderen Untersuchung von kolonialistischen Spielen wurden „explorers and tomb raiders“ (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 113) als bedeutende, archetypische Rollen vorgestellt. Dazu passen die Spielrollen, die in dieser Thesis unter der Rolle des Abenteurers gelistet wurden: die Rolle als Forscher in *Archipelago* (2012), die als Abenteurer in *Maracaibo* (2019) und *Macao* (2009), die Rolle des Goldsuchers in *San Juan* (2004 & 2014) sowie die des Schatzsuchers in *Robinson Crusoe* (2012). Auch die Spielrollen, die in dieser Thesis als Seefahrer kategorisiert wurden, weisen Überschneidungen zu den von Flanagan und Jakobsson (2023) entwickelten Rollentypen auf. Die Rollen der explorers und tomb raiders vereinen drei der vier Aspekte von 4X-Brettspielen, namentlich „*exploration, expansion, and exploitation*“ (Flanagan &

Jakobsson, 2023, S. 113), mit der Auslassung der *extermination*. In dieser Thesis wurde als wiederkehrende Rollenkatgorie auch der Händler herausgearbeitet. Flanagan und Jakobsson (2023) haben zwar keine demensprechende Rolle formuliert, nennen Handel allerdings als ein Element, das im 20. Jahrhundert zunehmend ins Brettspiel eingebettet wurde. Sie heben hervor, Handel klänge zwar wie eine neutrale Aktivität, der globale Handel sei jedoch stets mit kolonialer Brutalität verknüpft gewesen, welche keine Repräsentation in den Brettspielen findet (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 80). Viele der Rollenangebote sind als Leitungspositionen zu klassifizieren. Dies ist womöglich darauf zurückzuführen, dass damit eine große Entscheidungsgewalt einhergeht, die spielerische Freiheiten eröffnet. Die leitenden Rollen verweisen zudem auf die Höherstellung der Europäer in ihrer konstruierten Hierarchie der Zivilisationen. Die hohen Rangzahlen der gelisteten Spiele sprechen für ihre Bekannt- und Beliebtheit in der Brettspielcommunity. In Bezug auf die Forschungsfrage ist anzunehmen, dass die langjährige und oftmals unreflektierte eurozentrische Prägung der Rollenangebote das Verständnis von Kolonialismus vieler Brettspieler*innen geprägt hat.

Die erste Hypothese, welche postuliert, in den beliebtesten Brettspielen mit Bezug zum Kolonialismus sei nahezu ausschließlich die Perspektive der Kolonisten vertreten, konnte bestätigt werden. Es ist bezeichnend, dass kein einziges der untersuchten Spiele es den Spieler*innen ermöglicht, die Kolonialzeit aus der Perspektive von Indigenen zu erfahren. Diese Perspektive ist in Brettspielen noch immer selten vertreten, der kritische Diskurs um Kolonialismus im Brettspiel bewirkt jedoch erste Veränderungen. Ein Beispiel hierfür ist das kürzlich erschienene, noch nicht mit einem Rang versehene, Spiel *Burn The Fort* (2023), in dem Spieler*innen in die Rolle indigener Anführer*innen schlüpfen und semi-kooperativ antikoloniale Widerstandskämpfe bestreiten. Die in dieser Analyse untersuchten Spiele sind mit dem Vermerk „Theme: Colonial“ gekennzeichnet, weitere Spiele mit kolonialistischen Themen finden sich auf BoardGameGeek unter den Stichworten „Exploration“, „American West“ oder „Theme: Native Americans / First Peoples“. Allerdings enthalten auch die Spiele dieser Kategorien bisher nur selten indigene Rollenangebote. Auch Flanagan und Jakobsson (2023) kamen in ihrer Untersuchung von Brettspielen zu dem Schluss, dass deren Rollenangebote für Spieler*innen nahezu ausschließlich implizit oder explizit weiß, westlich und christlich zu lesen sind.

Diese Einseitigkeit ist angesichts der historischen Nutzung von Rollenspielen zur Einübung politisch erwünschter Verhaltensformen (Strouhal, 2018, S. 240) kritisch zu betrachten. Flanagan und Jakobsson (2023) heben ebenfalls hervor, dass Brettspiele dazu genutzt wurden, kulturelle Sozialisierung einzuüben und Faktenwissen zu vermitteln. Die sogenannte *Enkulturation*, ein kultureller Lernprozess, erfolgt in Brettspielen über *Repräsentation*, *Thema*, *Mechaniken*, die *Positionierung von Spieler*innen* und *Spielziele* (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 143). Die Ausgestaltung der Rollen in Brettspielen ist mit den genannten Aspekten Repräsentation und Positionierung eng verknüpft. Die kolonial geprägten Rollenangebote der untersuchten Spiele

können demnach zu einer kolonialistischen und eurozentrischen Enkulturation der Spieler*innen beitragen. In Kapitel 2.2.3 zu der Wirksamkeit politischer Spiele wurde dargelegt, dass weniger deren Syntax und Semantik, sondern ihr Gebrauch für deren Rezeption entscheidend ist (Strouhal, 2018, S. 239). Allerdings ist ein kritischer Gebrauch keinesfalls selbstverständlich:

The majority of Eurogame players do not play with a critical understanding of colonial history and postcolonial theory, and indeed, many of them are themselves White and European. The games they play serve to normalize a Eurocentric world through their themes, representations, game actions, and logics. (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 144)

Ohne ausgeprägtes Vorwissen identifizieren sich die Spieler*innen mit ihrer Rolle in diesen Spielen und nehmen für die Dauer der Spielpartie deren kolonialistische Perspektive ein. Die kolonialistischen Narrative, die mit der eingenommenen Perspektive einhergehen, werden möglicherweise von Spieler*innen als *wahr* angenommen und verinnerlicht. Eine Spielhandlung zu tätigen bedeutet allerdings nicht automatisch, dass die spielende Person diese persönlich befürwortet, denn Spieler*innen sind zugunsten des Spielspaßes in der Lage, „eigene ideologische Haltungen und Ressentiments“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 7) zu vernachlässigen. Sich auf das Spiel und dessen Wirklichkeit einzulassen ist laut Pfaller (2011) zentral, um einen distanzierten Blick auf ihre vorherige Wirklichkeit zu gewinnen. In seinen Äußerungen, die besagen, dass Spieler*innen mit kontrastierenden Wirklichkeitsvorstellungen selbstständig umgehen können (Pfaller, 2011), wird ebenfalls deutlich, dass der durch Brettspiele mögliche Perspektivwechsel deren kritische Reflexion erfordert. Den meisten befragten Spielrundenteilnehmer*innen fiel es allerdings schwer, Spiele mit Bezug zu Kolonialismus zu nennen. Rückwirkend kann nicht festgestellt werden, ob der Bezug der Spiele zu Kolonialismus in der Vergangenheit nicht wahrgenommen wurde oder nicht in Erinnerung geblieben ist. Die Befragung deutet jedoch darauf hin, dass die Bezüge zum Kolonialismus bekannter Spiele für Spieler*innen nicht klar ersichtlich sind. Die von Flanagan und Jakobsson (2023) herausgearbeitete Selbstverständlichkeit des Themas im Medium Brettspiel bestätigt sich hier und erschwert die kritische Reflexion des Vorkommens von Kolonialismus im Brettspiel. Eine kritische Reflexion kann jedoch unterstützt werden: Kritisch formulierte Einordnungstexte zu der Historie von Kolonialismus in den Anleitungen kolonialistischer Spiele, sowie unübliche Rollenangebote fördern die Ausbildung eines kritischen Verständnisses von Kolonialismus.

Letzteres konnte in einer vergleichenden Befragung vor und nach Spielpartien von *Spirit Island* (2017) im Rahmen der zweiten Hypothese nachgewiesen werden. Das Spiel als Naturgeist gegen Invasoren in *Spirit Island* (2017) war prägend für die Ausbildung eines kritischeren Verständnis von Kolonialismus im Laufe einer Spielpartie. Allerdings lässt die durchgeführte Forschung nicht darauf schließen, dass die Partie von *Spirit Island* (2017) die bereits gefestigte Einstellung einer teilnehmenden Person entscheidend verändern konnte. Die Mehrheit der 21 Spielrundenteilnehmer*innen äußerte sich bereits in der Vorabfrage kritisch und informiert zu

Kolonialismus. Daher wird angenommen, dass das Spiel *Spirit Island* (2017) aufgrund seiner Ausrichtung grundsätzlich Spieler*innen anspricht, die sich kritisch mit Kolonialismus auseinandersetzen. Im Zuge der Befragung der Spielrundenteilnehmer*innen konnte die Einschätzung der Authentizität des spielerisch vermittelten Konfliktes als ein Faktor identifiziert werden, welcher die Veränderung des Verständnisses von Kolonialismus über den Verlauf der Spielpartie beeinflusst. Der Konflikt in *Spirit Island* (2017) wurde überwiegend als fiktiv wahrgenommen. Dies ist naheliegend, da *Spirit Island* (2017) kaum authentizitätssteigernde Strategien nach Sterzenbach und Waburg (2021, S. 402) verwendet und das magische Setting verdeutlicht, dass kein explizit historischer Kolonialismus nachgespielt wird. In der durchgeführten Forschung zeichnete sich ab, dass die Spielrundenteilnehmer*innen, welche *Spirit Island* (2017) den Realitätsbezug am deutlichsten absprachen, am wenigsten moralische Bedenken in das Spiel hineintrugen. Trotz der überwiegend fiktiven Einordnung zeigten sich die meisten Testspieler*innen emotional aktiviert vom Spielgeschehen.

5.2 Kolonialistische Aspekte in Brettspielen und deren Wirkung

In diesem Kapitel sollen die herausgearbeiteten kolonialistischen Mechaniken, Praktiken, Bilder und Narrative aus dem Ergebniskapitel 4.2 mit der bestehenden Forschung zusammengeführt werden. Dabei werden zunächst die vier in dieser Arbeit im Detail untersuchten Brettspiele *Spirit Island* (2017), *Puerto Rico* (2002), *Die Siedler von Catan* (1995) und *Archipelago* (2012) einzeln betrachtet und abschließend allgemeine Ausführungen zu der Realitätsnähe kolonialistischer Spiele diskutiert.

5.2.1 Spirit Island

Der Spieleautor Reuss (2015a) wollte mit *Spirit Island* (2017) ein Spiel aus der Perspektive von Kolonisierten schaffen, welches stellvertretend für Kämpfe gegen verschiedene Kolonialmächte in der Geschichte stehen könnte. Dennoch ist das Spiel *Spirit Island* (2017), welches als Gegenentwurf zu kolonialistischen Spielen konzipiert wurde, in Teilen kolonialistisch geprägt. Dies zeigt sich insbesondere an der Einbettung der Dahan in das Spielgeschehen:

The Indigenous people in *Spirit Island* are only represented through hut game pieces, do not have their own agency, and only act when activated by a spirit's decisions. Invaders, on the other hand, have more complex factions and several different game pieces to represent them and their settlements. Therefore the mechanics still lean toward leaving the power of decision-making and complexity to gods and colonizers, not to Indigenous people themselves. And while the Dahan of *Spirit Island* have a more complex backstory, and a large amount of space is allotted to developing this story, the game's mechanical workings do not reinforce this, focusing more on the spirit's powers. (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 160–161)

Die von Flanagan und Jakobsson (2023) kritisierte fehlende individuelle Darstellung der Dahan kam auch in einer der für diese Masterarbeit beobachteten Spielpartien auf (Anlage 2.2, Z. 89-90). Die Dahan stehen nicht im Zentrum des Spiels. Stattdessen wird spielmechanisch das Land priorisiert und der Konflikt wegen der schwachen Handlungsmacht der Dahan auch von den befragten Testspieler*innen zwischen den Naturgeistern und den Kolonisatoren verortet (Anlage 2.4, Z. 203-204 & Anlage 2.5, Z. 147-149). Dies zeigt sich ebenfalls in der Gestaltung der Spieleschachtel (Abbildung 10), auf welcher die Dahan nicht einmal vertreten sind. Der Wankelmuth, mit dem die Spieler*innen als Naturgeister über das Schicksal der Dahan entscheiden können, zeugt von ihrem ungleichen Verhältnis. Dies wird in der Vorgeschichte der Spielanleitung deutlich: „Die Dahan verließen sich auf die Geister und waren ihnen verpflichtet“ (Spirit Island, 2017, S. 24). Die Dahan sind den Naturgeistern derart widerspruchsfrei ausgeliefert, dass dies von Jason Perez als eine eigene kolonial anmutende Herrschaftsbeziehung gelesen wird (Shelf Stories, 2023, 17:46-17:51). In einem antikolonial ausgerichteten Brettspiel ist die kolonialistische Entscheidungsgewalt über eine indigene Bevölkerung schwierig. Indem die Dahan spielmechanisch objektiviert werden und ihnen keine Handlungsmacht zugestanden wird, wird ihnen laut Perez ihre Menschlichkeit abgesprochen (Shelf Stories, 2023, 39:48). Die Entscheidung des Spieleautoren Reuss, den Dahan kaum spielmechanische Handlungsmacht zu geben, wird von der Diskussionsrunde auf drei Gründe zurückgeführt (Shelf Stories, 2023). Erstens zeigten sich die Spieltester*innen von *Spirit Island* (2017) besonders begeistert von den aufregenden Fähigkeiten der Geister, weshalb es nahelag die Handlungsmacht dort zu verorten (Shelf Stories, 2023, 21:05-21:45). Aus den Entwicklungstagebüchern leiteten sie zweitens ab, dass es Reuss ein Anliegen war, bei der Entwicklung der Dahan keine kulturelle Aneignung zu betreiben (Shelf Stories, 2023, 22:03-22:57), wodurch die Dahan allerdings spielmechanisch hinter anderen Elementen zurücktreten mussten. Drittens zeuge die Konzeption starker Naturgeister und schwacher Dahan von dem Unvermögen *Spirit Islands* (2017) einen beachtlichen Widerstand indigener Menschen gegen Kolonisatoren zu imaginieren (Shelf Stories, 2023). Zudem könnten die Naturgeister als ‚orientalistisches Klischee‘ verstanden werden (Faidutti, 2017).

Flanagan und Jakobsson (2023) entwickelten die drei Kategorien *Ware*, *Hindernis* oder *Dekoration*, welche die Inszenierung von indigenen Bevölkerungen in kolonialistischen Brettspielen idealtypisch beschreiben. Die durchgeführte Brettspielanalyse und die Äußerungen der Teilnehmer*innen zu den Dahan (Tabelle 5) lassen auf den ersten Blick auf eine neue Kategorie schließen, die als *Verbündete* bezeichnet werden könnte. Die nahezu allmächtige Verfügungsgewalt der Spieler*innen über die Dahan ermöglicht allerdings keine ebenbürtige Partnerschaft. Der tatsächliche Umgang der Spieler*innen mit den Dahan war zu großen Teilen *ressourcenorientiert*. Viele Äußerungen drehten sich zudem um die Schwäche der Dahan und die Frage, wie deren Überleben zu sichern sei, weshalb die Dahan in Teilen als *Hindernis* rezipiert wurden. Auch ein *dekorativer* Zweck ist den zahlreichen Darstellungen auf Kartenfähigkeiten und den ästhetischen runden Holzfiguren nicht abzusprechen.

Die Inszenierung der Dahan ist dementsprechend nach den Maßstäben von Flanagan und Jakobsson (2023) kolonialistisch geprägt. Zusammenfassend sind die Dahan für viele Spieler*innen zwar nützlich, aber nicht weiter interessant und trotz ihrer Hintergrundgeschichte und Visualisierung als Charaktere im Spiel vergleichsweise wenig ausgebaut.

Die auf den letzten beiden Seiten vorgenommene Aufarbeitung der kolonialistischen Züge von *Spirit Island* (2017) kann idealerweise anderen Brettspielautor*innen dienen, die sich der herausfordernden Aufgabe widmen, die kolonialistischen Einschreibungen des Mediums zu überwinden. Die nachfolgenden Aspekte zeigen, dass *Spirit Island* (2017) seiner antikononialen Ausrichtung auf vielfältige Weise gerecht wird und mit zahlreichen kolonialistischen Narrativen gebrochen hat.

Die kooperative Herausforderung, deren Ziel es ist, das Spielsystem zu navigieren und überwinden steht in starkem Kontrast zu einer langen Historie von Brettspielen, welche von einem individuellen Machtkampf und Konflikt zwischen Spieler*innen angetrieben wurden. Zentral für *Spirit Island* (2017) ist der gemeinsame antikoniale Widerstand. Dieser ist idealtypisch dem primären Widerstand zuzuordnen (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 54), der sich gewaltsam gegen die eindringenden Eroberer richtet. Die vielfältigen weiteren antikononialen Widerstandsformen, die in Kapitel 2.3.3 vorgestellt wurden, bieten Anknüpfungspunkte für eine größere Handlungsmacht der Dahan und ergänzende Alternativen zu dem kriegesischen Ansatz des Brettspiels.

Der gewaltsame Widerstand der Dahan erfolgt allerdings ohne externe Beeinflussung durch die Naturgeister nur reaktiv auf das Wüten der Invasoren in einzelnen Gebieten und erhält dadurch eine pazifistische Note. Spielmechanisch wird dadurch das Narrativ beziehungsweise Stereotyp des *Noble Savage* bedient, welches von Felix auch als solches benannt wird (Anlage 2.6, Z. 156) und davon ausgeht, dass der Mensch ohne Zivilisation unverdorben sei. Trotz der schwachen spielmechanischen Position ist lobend hervorzuheben, dass in den Entwicklungstagebüchern ersichtlich wird, wie viel Zeit in die Konzeption einer indigenen Bevölkerung geflossen ist (Reuss, 2017b). Die Visualisierungen der Dahan auf Fähigkeitskarten zeugen davon, dass auf eine vielfältige Darstellung Wert gelegt wurde (Reuss, 2017b).

Auf vielen Spieleschachteln kolonialistischer Brettspiele sind Schiffe der Kolonisatoren abgebildet. Die Cover-Illustration von *Spirit Island* (2017) verweist auf diese Historie und bildet ebenfalls kolonialistische Schiffe ab, diese dominieren allerdings nicht zentral das Bild wie in *Archipelago* (2012) oder dienen als allumfassende Szenerie wie in *Puerto Rico* (2002). Stattdessen sind die Schiffe der Kolonisatoren klein dargestellt und fahren auf die hoch vor ihnen aufragende Insel und auf dieser thronenden Geister zu. Die Visualisierung repräsentiert die angestrebte, langfristige Unterlegenheit der Kolonisatoren, welche zu deren Rückzug führen soll. Es ist kein Zufall, dass in verschiedenen Spielrunden der Vergleich der Kolonisatoren mit Krankheiten aufkam. Der Brettspiel designer Wehrle zeigt auf, dass *Spirit Island* (2017) starke Parallelen zu Spielen aufweist, die von der Bekämpfung von Krankheiten handeln, nur dass die Krankheit in *Spirit Island* die Figuren

der Kolonisatoren sind (Shelf Stories, 2023, 16:47-16:54). Die konzeptionelle Entscheidung, den Kolonisatoren Eigenschaften zu verleihen, die an Krankheiten erinnern, markiert diese negativ und motiviert die Spieler*innen intuitiv dazu, diese zu besiegen.

Die Sieg- und Verlustbedingungen beeinflussen die Spielentscheidungen und tragen durch ihre Kontextualisierung in der Spielanleitung ein moralisches Gewicht. Die Ausbreitung von Ödnis auf der Insel durch das Wüten der Kolonisten erhält seine Brisanz für die Spieler*innen dadurch, dass nur eine begrenzte Menge an Ödnis auf dem Spielplan platziert werden darf und dies ihre Geisterpräsenzen auf dem Spielbrett bedroht. Ödnis kann die Spieler*innen auf zweierlei Art und Weise den Sieg kosten. Die spielmechanische Relevanz von Ödnis untermauert den Nachhaltigkeits- und Naturverbundenheitsaspekt des Spiels und verneint etablierte Narrative der grenzenlosen Ausbeutung des Landes. *Spirit Island* (2017) kommuniziert auch über die Spielfiguren, welche Parteien des Konfliktes naturverbunden sind. Das angenehme Holz der Dahan-Figuren und der Geisterscheiben legitimiert deren „genuine Zugehörigkeit zur Insel“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 10), während sich das künstliche, weiße Plastik der Kolonisatoren störend von der Insel abhebt.

5.2.2 Puerto Rico

Der letzte Beitrag einer dreiteiligen Dokumentationsreihe des Hessischen Rundfunks über Brettspiele (Di Dio & Schmitz, 2022) thematisiert unter der Prämisse, dass Brettspiele nicht unschuldig seien, auch das Vorkommen von Kolonialismus und Rassismus in Brettspielen. Der Erziehungswissenschaftler Edwin Lischka kritisiert darin, dass die braunen Arbeiter-Figuren in *Puerto Rico* (2002) die damaligen Indigenen objektivieren, was zu einer Abstumpfung führt (Di Dio & Schmitz, 2022). Flanagan und Jakobsson (2023) beanstanden, dass die Spielanleitung und die Illustration der Spieleschachtel von *Puerto Rico* (2002) den Eindruck erwecken, die Arbeit werde größtenteils von mit dem Schiff anreisenden Kolonisten erledigt (S. 126). Historisch akkurat ist hingegen, dass die spanischen Kolonisatoren die indigene Bevölkerung innerhalb weniger Jahrzehnte fast vollständig ausgelöscht und daraufhin Sklaven aus Westafrika mit dem Schiff nach Puerto Rico gebracht hatten (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 127–128). Die *Kolonistensteinchen* in *Puerto Rico* (2002) abstrahieren demnach auf problematische Weise Sklavenarbeit und sind ein eindeutiges Beispiel für die Inszenierung einer indigenen Bevölkerung als Ware nach der Kategorisierung von Flanagan und Jakobsson (2023).

5.2.3 Die Siedler von Catan

Der Spiele designer Faidutti (2017) wirft in seinem Artikel ausgehend von *Die Siedler von Catan* (1995) eine postkoloniale Perspektive auf moderne Brettspiele. Während in der deutschen und englischen Sprache ein großer Unterschied zwischen den Begriffen *Siedler* und *Kolonist* besteht, steht das französische Wort *Colon* für beide Bedeutungen (Faidutti, 2017). Im französischen

Sprachraum wurde das Spiel dadurch möglicherweise eher mit Kolonialismus in Verbindung gebracht als im deutschen und englischen. Bereits in seiner ersten Partie kam die Frage auf, wo die indigene Bevölkerung der Insel sei. Einzig ein einzelner schwarzer Räuber könne als indigene Bevölkerung gelesen werden, doch dieser zeigt keinen Widerstand gegen die Kolonisierung, weshalb Faidutti (2017) mit dem Gedanken spielte, wie eine indigene Widerstandsrolle eingebettet werden könne. Auch Flanagan und Jakobsson (2023) sehen in der Figur des Räubers die Repräsentation der indigenen Bevölkerung und kritisieren, dass diese damit als namenlos und kriminalisiert dargestellt wird (S. 109). Abgesehen von dem Räuber ermöglicht *Die Siedler von Catan* (1995) die Kolonisierung einer fiktiven *Terra Nullius*, die historisch nicht existierte (Faidutti, 2017).

5.2.4 Archipelago

In Kapitel 4.2.3 wurde kritisiert, dass Indigenen in *Archipelago* (2012) keine größere Rolle als die der nützlichen Arbeitskräfte oder störenden Rebellen zukommt. In den Begrifflichkeiten von Flanagan und Jakobsson (2023) gesprochen, handelt es sich um eine Inszenierung der Indigenen als *Ware* und *Hindernis*. In ihrem Buch *Playing Oppression* thematisieren die Autor*innen ebenfalls, dass die indigene Bevölkerung in *Archipelago* (2012) als spielmechanisches Hindernis vorgestellt wird (Flanagan & Jakobsson, 2023). Sie heben zudem hervor, dass das Spiel im Vergleich zu den meisten zuvor publizierten kolonialistischen Brettspielen sehr für seine detaillierten und vielfältigen Illustrationen gelobt wurde (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 134). Für sie dient die indigene Bevölkerung in *Archipelago* (2012) der *Dekoration* des Spiels und sie sehen in den Darstellungen problematische Narrative der Exotisierung ähnlich den in Kapitel 4.2.3 herausgearbeiteten Narrativen (Flanagan & Jakobsson, 2023, S. 134–135).

Wenn ausreichend indigene Rebellen vorhanden sind, kommt es zu einem Unabhängigkeitskrieg, was in den meisten Fällen bedeutet, dass alle Spieler*innen das Spiel verloren haben. Dieser drohende Unabhängigkeitskrieg ist eine intuitive, spielsystematische Integration der von Osterhammel und Jansen (2021, S. 115) herausgestellten Furcht der Kolonisten vor dem Chaos und dem Aufstand, die nie ganz gebannt war.

Wenngleich es das Ziel der meisten Spieler*innen ist, diese Rebellion zu verhindern, ist anzuerkennen, dass *Archipelago* (2012) einen erfolgreichen indigenen Widerstand zu imaginieren vermag. Widerstand und Rebellion indigener Bevölkerungen so sichtbar einzubinden und Ausbeutung in einem Brettspiel derart klar zu problematisieren kann die Ausbildung eines kritischen Verständnisses von Kolonialismus begünstigen.

5.2.5 Allgemeine Ausführungen zur Realitätsnähe

Im Abgleich mit den Ausführungen von Osterhammel und Jansen (2021) sollen nachfolgend einige allgemeine Mechaniken, Praktiken, Bilder oder Narrative der untersuchten kolonialistischen Brettspiele aufgezeigt werden, die realhistorische Aspekte von Kolonialismus aufgreifen oder diesen

widersprechen. So lassen sich dank der Auflistung politischer Symbole (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 119–121) beispielsweise Fahnen, wie auf dem Cover der Schachtel von *Archipelago* (2012), oder die Errichtung europäisch anmutenden Architektur, wie in *Spirit Island* (2017), als solche erkennen. Diese Symbole dienen der Repräsentanz und Festigung der kolonialen Ordnung und fanden vielfach in den untersuchten Brettspielen Einzug. Weiterhin sind viele der untersuchten 25 Spiele in Tabelle 3 wirtschaftlich geprägt. Zugrunde liegt hier implizit das von Osterhammel und Jansen (2021) herausgearbeitete Grundmotiv kolonialistischen Denkens, welches von der Pflicht zur Führung der Unmündigen handelt. Daraus entspringt ein in vielen der gelisteten Spiele verbreitetes unausgesprochenes Legitimierungsnarrativ, welches davon ausgeht, dass die unzureichend ausgeschöpften Produktionskapazitäten für die allgemeine Weltwirtschaft genutzt werden müssten.

In vielen Spielen, beispielsweise *Archipelago* (2012), wird die Erkundung sowie die Ansiedlung durch Kolonisatoren abgebildet, ohne, dass ersichtlich wird, wie viel Zeit zwischen diesen Phasen kolonialer Herrschaft laut Osterhammel und Jansen (2021) vergeht. Der historische Geograph Meinig (1986) definierte die folgenden acht Phasen kolonialer Herrschaft: Auf die Erkundung des Landes folgt das Sammeln von Ressourcen an der Küste, darauf Tauschhandel mit der indigenen Bevölkerung (Meinig, 1986). Anschließend wurde im Binnenland geplündert und es wurden erste militärische Aktionen ausgeführt (Meinig, 1986). Danach wurden Stützpunkte gesichert, Herrschaftsansprüche geltend gemacht und Repräsentanten stationiert (Meinig, 1986). Nun immigrierten die ersten nicht militärisch ausgebildeten Siedler*innen und die Kolonie wurde offiziell gegründet (Meinig, 1986). In der letzten Phase wurde der koloniale Herrschaftsapparat aufgebaut (Meinig, 1986). Die Mehrzahl der untersuchten Brettspiele bildet reale Orte während historischer Zeitabschnitte ab. Daher liegt die Frage nahe, welche dieser Phasen in kolonialistischen Brettspielen aufgegriffen werden und welche Vorstellungen von Kolonialismus damit verknüpft sind. Die Analyse der spielbaren Rollen ergab, dass die Rolle des Entdeckers in den untersuchten Spielen sehr verbreitet war. Osterhammel und Jansen (2021) heben jedoch hervor, dass der Kolonialismus deutlich weniger vom Hissen einer Flagge geprägt sei, sondern es sich um „eine Geschichte des langsamen Aufbaus von Herrschaftsstrukturen und Gesellschaftsformen“ (S. 34) handele. Der Abbau von Ressourcen bzw. das Plündern des Landes und wirtschaftliche Verwertung der Fundstücke findet sich in Spielen mit Rollenangeboten des Händlers wieder. Explizite Kolonisation, der Prozess der Landnahme und Aneignung, wird vorwiegend in Brettspielen abgebildet, welche an fiktiven Orten spielen oder die indigene Bevölkerung vor Ort stark abstrahiert haben. Die Abstraktion der indigenen Bevölkerung wird vorgenommen, um die Brutalität und Kontroversität der Kolonisation nicht thematisieren zu müssen und macht diese unsichtbar. Einige der untersuchten Spiele wie *Puerto Rico* (2002) oder *San Juan* (2004) überspringen die meisten dieser Schritte und spielen nahezu ausschließlich in den letzten beiden Phasen. Die etablierten Kolonien als Status Quo zu setzen ist eine Form des Framings, da deren Legitimität dadurch für Spieler*innen nicht als konstruiert und veränderbar ersichtlich ist.

Kolonialismus als Herrschaftssystem wird vor allem in den älteren der untersuchten Spiele nicht benannt, dennoch bildet die historische Epoche und die Herrschaftsbeziehung die unkommentierte Grundlage für die Aktivitäten vor Ort. Wie aufgezeigt werden konnte, werden relevante Aspekte der Kolonisation in den meisten der untersuchten Spiele spielmechanisch ausgelassen, wodurch die Geschichte des Kolonialismus nicht akkurat repräsentiert wird. Darin zeigt sich die Deutungshoheit über die Geschichte, die von oftmals weißen, männlichen Spieledesignern aus Ländern, die ehemals Kolonialmächte waren, erzählt wird.

5.3 Rezeption der Konfliktparteien in *Spirit Island*

In diesem Unterkapitel werden die übergreifenden Erkenntnisse der beforschten *Spirit Island* (2017) Spielerunden dargelegt, welche die Rezeption der Dahan, Kolonisten und Naturgeister betreffen. Diese Erkenntnisse entstammen der dritten Hypothese zu der Antipathie gegenüber Kolonisten und der vierten Hypothese zum Einfluss des verkörperten Naturgeistes auf die Sympathie für Dahan.

5.3.1 Diametrale Rezeption

Das Grundspiel von *Spirit Island* (2017), auf welches die Forschung dieser Thesis begrenzt war, ist von einer Gegensätzlichkeit der Dahan und der Invasoren geprägt. Beispielsweise sehen einige der beforschten Spieler*innen in *Spirit Island* (2017) den Glauben an Naturgötter mit dem Christentum konfrontiert (Anlage 2.5, Z. 134-149 & Anlage 2.6, Z. 171-172). Auch in die Spielfiguren der Dahan und Kolonisatoren ist eine Gegensätzlichkeit eingeschrieben. So repräsentiert die einzelne, menschliche Plastikfigur der Kolonisatoren laut der Spielanleitung eine Gruppe von Entdeckern, wird von den Spieler*innen jedoch eher als Individuum wahrgenommen. Die Figur kann dadurch als Symbol für die westliche individualistische Kultur gelesen werden. Die Dahan wiederum werden wegen der fehlenden figürlichen Repräsentation einzelner Dahan eher als Gemeinschaft verstanden.

Die grundlegende Gegensätzlichkeit wird unter anderem durch die Ast & Tatze Erweiterung teilweise aufgebrochen, welche Ereigniskarten in das Spiel einführt. Neben ‚Hauptevents‘ und ‚Token Events‘ findet sich auf jeder Karte ein ‚Dahan Event‘, welches deren Aktivität auf der Insel modelliert. Das Ziel des Autors war es, damit spielmechanisch einzubinden, dass die Kolonisatoren nicht nur berechenbare Roboter und die Dahan Menschen statt nur gehorsame Untertanen sind (Reuss, 2017c). Er kommunizierte zudem, an einer Erweiterung für *Spirit Island* (2017) zu arbeiten, in welcher die Dahan im Zentrum stehen (Reuss, 2020). Er berichtete, sich hierfür Empfehlungen von Mitgliedern der Community einzuholen, die einen kulturellen Bezug zu ehemals kolonisierten Gesellschaften haben, zu indigenem Widerstand gegen Kolonisation zu recherchieren und sich um mehr Diversität unter seinen Spieltester*innen zu bemühen (Reuss, 2020). Die bisher erschienen und geplanten Erweiterungen könnten demnach das Verhältnis der Spieler*innen zu den Dahan und den Kolonisatoren verändern.

In der Rezeption des Grundspiels war die Sympathie der Spieler*innen für die Dahan und die Abneigung gegenüber den Kolonisten allerdings offenkundig. Oftmals wurde beides einander *diametral* in einer Aussage gegenübergestellt. So bezeichnete Johannes die Dahan und die Invasoren als „eigene Leute und Gegner“ (Anlage 2.5, Z. 107) und Ilona freut sich darüber, ein Gebiet „retten und plätten“ (Anlage 2.1, Z. 72) zu können. Wie in Kapitel 4.3.2 und 4.3.3 herausgestellt werden konnte, nahmen fast alle Spieler*innen eine Zuschreibung von Dahan als gut und Invasoren als böse vor. Ilona bezeichnete eine Ansammlung an Invasoreneinheiten in einem Gebiet kurzum als „das Böse“ (Anlage 2.1, Z. 80), das es zu entfernen gelte.

5.3.2 Die gute Seite

Sieht man die Invasoren wie Ilona und die meisten anderen Teilnehmer*innen der Spielrunden als „das Böse“ (Anlage 2.1, Z. 80), steht man an der Seite der Dahan auf der guten Seite des Konflikts. Mark sah in *Spirit Island* (2017) wenig moralischen Konflikt, da man angegriffen werde (Anlage 2.1, Z. 125-126). Helena teilte mit, dass sie das Spiel mit der Erwartung angetreten hatte, „dass alle Geister gut sind und wir die gute Seite spielen“ (Anlage 2.2, Z. 35-36). Sie fand es daher interessant, dass der von ihr gewählte Geist in Teilen als böse charakterisiert wurde (Anlage 2.2, Z. 33-35). Dieses Interesse an einer moralisch grauen Rolle passt zu den Aussagen einzelner Befragter, im Spiel gelegentlich gerne unmoralisch zu handeln (Anlage 2.3, Z. 231-233, Anlage 2.3, Z. 236-239, Anlage 2.6, Z. 183-187). Der Mehrheit der Befragten war allerdings daran gelegen, auch im Spiel moralische Grundwerte zu vertreten. Stefan³, der den gleichen Geist wie Helena gespielt hat, reizte der düstere Geist ebenfalls (Anlage 2.3, Z. 140). Er fand sich allerdings nur bedingt in die Rolle als Verteidiger der Insel und seiner Bewohner*innen ein und äußerte Interesse daran, *Spirit Island* (2017) aus der Perspektive der Kolonisten zu erleben (Anlage 2.3, Z. 198-199). Während der Kolonialzeit wurde indigenen Bevölkerungen von den Europäer*innen zugeschrieben, sie seien „faul, verschlagen, grausam, verspielt, naiv, sittenlos, doppelzüngig, unfähig zu abstraktem Denken“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 113) und impulsiv. Die meisten Spielrundenteilnehmer*innen belegten statt den Dahan die Kolonisatoren mit diesen negativen Charakterisierungen. Stefan³ und Antares bedienten in ihren Äußerungen zu den Dahan und realhistorischen indigenen Bevölkerungen jedoch kolonialistische Narrative und Charakterzuschreibungen, welche Indigene stereotyp als *Brutale Wilde* darstellen (Anlage 2.3, Z. 149, 209-214 & Anlage 2.6, Z. 46-48, 173-175).

Auch die Zuordnung der Naturgeister in gut oder böse scheint nicht eindeutig zu erfolgen. In den digitalen Rezensionen für *Spirit Island* (2017) auf BoardGameGeek findet sich gar folgender begeisterter Beitrag: “This is the best game where you play the villains” (TheNexusHub, 2023). Es ist demnach nicht für alle Spieler*innen erstrebenswert, eine gute Rolle zu spielen. Bei nicht weiter ausdifferenzierten Rollen wägen sich Spieler*innen allerdings tendenziell auf der guten Seite. Vor dem Hintergrund der gewonnenen Erkenntnis, dass die Rollenangebote von Brettspielen die

Rezeption der darin verhandelten Themen stark beeinflussen können, ist dies insbesondere bei kolonialistischen Brettspielen kritisch zu sehen.

Die durchgeführte Forschung konnte nur bedingt nachweisen, dass die Sympathie der Spieler*innen für die Dahan von dem Grad der Interaktion zwischen ihrem Naturgeist und den Dahan abhängt. Auch Spieler*innen, deren Rolle nur gering mit den Dahan interagierte, äußerten Sympathie für diese. Die geäußerte Sympathie schien in den analysierten Spielgruppen von weiteren Faktoren, wie einem bereits ausgebildeten kritischen Verständnis von Kolonialismus und einer nicht allzu taktischen Spielweise beeinflusst zu werden. Die Ergebnisse lassen schlussfolgern, dass die starke Hervorhebung und spielmechanische Konzentration des Naturgeists *Lebenskraft der Erde* auf Verteidigung in seinen Spieler*innen den Wunsch wecken, die Dahan zu schützen. Kiryl berichtete seinen Mitspieler*innen, dass ihm eine frühere Partie von *Stimme des Donners* einen neuen Blick auf die Dahan ermöglicht habe (Anlage 2.3, Z. 188-190). Perspektivwechsel durch das Verkörpern einer Rolle sind demnach möglich. In Kapitel 2.2.3 wurde dargelegt, dass die Fähigkeit zum Perspektivwechsel als Voraussetzung für die Entwicklung von Empathie gilt (Zaki & Ochsner, 2012). In dieser Masterarbeit wurde die Sympathie der Spieler*innen für die Dahan untersucht, da dies in dem kurzen Beobachtungszeitraum akkurater erfasst werden konnte. Sympathie beschreibt das Wohlwollen gegenüber jemandem, wohingegen Empathie auf das Verständnis anderer konzentriert ist. Das Brettspieldesigner Wehrle ist überzeugt, Spiele seien „empathy engines“ (Shelf Stories, 2023, 41:45-41:49). Daher lohne es sich, in den Blick zu nehmen, für wen Spiele Empathie generieren (Shelf Stories, 2023). Tatsächlich bieten Brettspiele die Möglichkeit, verschiedene Kulturen, Hintergründe und Lebensweisen darzustellen und so ein breiteres Verständnis und Empathie für die Vielfalt der Welt zu fördern.

5.3.3 Böse Invasoren und schützenswerte Dahan

Die durchgeführte Forschung kam zu dem erwarteten Ergebnis, dass die Spieler*innen durch das Spielen von *Spirit Island* (2017) eine Abneigung gegen die Kolonisten im Spiel entwickeln. Die Kolonisten wurden größtenteils als böse empfunden. Nachfolgend werden Gründe für diese Zuordnung versammelt und diskutiert. Ein wichtiger Faktor sind zweifellos die Siegbedingungen, die durch das Spielsystem vorgegeben werden. Einerseits wird es als Spielziel definiert, die Invasoren abzuwehren, andererseits verursachen die Invasoren mit einer erfolgreichen Wüten-Aktion Ödnis, welche mittelfristig dafür sorgen kann, dass die Spieler*innen ihre Partie frühzeitig verlieren. Das Spielsystem markiert die Invasoren durch deren wiederholtes und grundloses „Wüten“ gegen Land, Geisterpräsenzen und Dahan als zerstörungsfreudig. Der Spieler Uwe berichtete in Bezug auf Rollenspiele, eine geringere Anzahl gegnerischer Einheiten würde das Einfühlungsvermögen für die Gegner positiv beeinflussen (Anlage 2.4, Z. 248-250). Die zahlenmäßige Überlegenheit und die exponentielle Ausbreitung der Kolonisatoren in *Spirit Island* (2017) dürfte ein empathisches Einfühlen in diese demnach zusätzlich erschwert haben. Zuletzt bewirkt die spielmechanische und

figürliche Kontrastierung von Kolonisatoren und Dahan die Antipathie gegen erstere und Sympathie für letztere.

Die Dahan wurden, wie in Tabelle 5 ersichtlich, in den Spielrunde vielfach als die armen, schwachen und noblen Unschuldigen wahrgenommen. Insbesondere die grundsätzliche Limitierung der Dahan auf Gegenwehr könnte ein spielerisches Äquivalent des *White Saviourism* bei Spieler*innen ausgelöst haben. Darunter wird ein Gefühl der Berufung verstanden, das Menschen aus dem Globalen Norden jenen aus dem Globalen Süden gegenüber empfinden können (Fachstelle Gender & Diversität NRW, o. D.). Dies ist kritisch zu sehen, da „der*die White Saviour eine bevormundende Machtposition“ (Fachstelle Gender & Diversität NRW, o. D.) einnimmt. Beispielsweise betont Mark, die Dahan vor den Kolonisten zu verteidigen schade nie (Anlage 2.1, Z. 81-82), was in Kombination mit seiner Aussage „Das hier kriege ich hin. So Gott will“ (Anlage 2.1, Z. 74) darauf schließen lässt, dass er seine Rolle als Verteidiger der Dahan für eine edle Mission hält. Der prägnante Diskurs um die Notwendigkeit des Schutzes der Dahan verweist wiederholt auf die Hilflosigkeit der Dahan. Wie in Kapitel 5.2.1 thematisiert wurde, ist die Beziehung zwischen Naturgeistern und Dahan ebenfalls von kolonialen Herrschaftsstrukturen durchzogen (Shelf Stories, 2023). Der Status der Dahan als Schutzbefohlene legitimiert aus kolonialer Perspektive den Herrschaftsanspruch der Naturgeister über diese und ist daher problematisch.

Manche Spieler*innen stolperten gelegentlich über den Namen der Dahan (Anlage 2.1, Z. 96-97 & Anlage 2.2, Z. 24-25). In vielen Runden kamen alternative Namen für die indigene Bevölkerung der Insel auf. Uwe warf beispielsweise schmunzelnd ein, die Dahan hießen in hessischer Mundart „Dahoam“ (Anlage 2.4, Z. 24-25), was die Assoziation der Dahan mit Zuhause aufwirft. Viele Spieler*innen erinnerten die Holzfiguren der Dahan an Pilze (Anlage 2.1, Z. 99, Anlage 2.2, Z. 91, Anlage 2.3, Z. 189 & Anlage 2.4, Z. 267), teilweise wurden die Dahan als „Champignons“ (Anlage 2.4, Z. 267 & Anlage 2.5, Z. 45) bezeichnet. Es handelt sich überwiegend um positiv gemeinte, aber verniedlichende Fremdbezeichnungen. Auch die Kolonisten wurden gelegentlich mit Diminutiven versehen, allerdings handelte es sich dabei eher um abwertende und verhöhnende Äußerungen.

Angeichts der Anstrengungen, die fast alle Gruppen und Spieler*innen unternahmen, um das Überleben der Dahan zu sichern, bietet sich ein Verweis auf die Entwicklungstagebücher an. Dort berichtet Reuss (2017a), die Entscheidung, Dahan zu opfern, sei in früheren Entwicklungsständen des Spiels deutlich ausgeprägter vorhanden gewesen. Die Präsenzen der Geister hatten anfangs Lebenspunkte und die Spieler*innen konnten beim Wüten der Invasoren entscheiden, ob diese die Dahan, das Land oder ihre Geisterpräsenzen angreifen sollten. Reuss (2017a) erklärt, dass sich die Spieler*innen angesichts dieser moralischen Wahlmöglichkeit oftmals dafür entschieden, das Land vor Ödnis zu bewahren. Sie gaben ihre eigenen Präsenzen in Gebieten auf, damit die Dahan zurückschlagen konnten oder opferten die Dahan, um sich selbst zu schützen (Reuss, 2017a). Die publizierte Version enthält diese moralisch anmutende Wahlmöglichkeit nicht mehr, die dargelegten strategischen Abwägungen zeichnen sich dennoch in den Spielrunden ab.

5.4 Kolonialismus als Thema in Brettspielen

Die Verwendung von Kolonialismus als Thema für Brettspiele wird von vielen Spieler*innen verteidigt. Sie sehen Kolonisation als einen Teil der Weltgeschichte und argumentieren, dass man sich nicht dazu positionieren müsse, ob Kolonialismus gut oder schlecht war, um diese Spiele zu spielen (David des Jardins, 2020). In dieser Masterarbeit wurde herausgearbeitet, dass kolonialistische Spiele dazu neigen, Kolonialismus verharmlost oder glorifiziert darzustellen. Dadurch legitimieren diese Spiele Kolonialismus und positionieren sich und ihre unkritischen Spieler*innen als Profiteure und implizite Fürsprecher*innen des Kolonialismus.

Eine Argumentation gegen thematische Abänderungen an Spielen mit kolonialem Thema lautet, dass die durch die Originalspiele angestoßene Reflexion über brutale koloniale Verhältnisse verhindert werde (Don Clarke, 2021). Auch der Spielrundenteilnehmer Kiryl vertrat die Meinung, man solle in Brettspielen nicht nur *die Guten* spielen können, da dies eine vielfältige Reflexion über Geschichte ermögliche (Anlage 2.3, Z. 234-237). Es konnte jedoch aufgezeigt werden, dass eine solche Reflexion ohne entsprechende kritische Verweise oder Überzeichnungen in der Vergangenheit für die breite Masse nicht erfolgte. Das Spiel *John Company: Second Edition* (2022) bietet zwar eine kolonialistische Perspektive, führt jedoch auch grausame Aspekte des Kolonialismus pointiert vor und lädt somit zur Reflexion des Spielgeschehens ein. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Familien mit Verbindungen in der British East India Company und erhalten als solche ein Gefühl dafür, wie die Aussicht auf Wohlstand und Ruhm die eigenen moralischen Entscheidungen zu beeinflussen vermag.

Die Spielrundenteilnehmer Stefan und Peter halten den „Detailgrad des Bösen“ (Anlage 2.3, Z. 239-240) für relevant. Brettspiele neigen zur Abstraktion ihrer Themen, dennoch schreckt Peter eine realitätsnahe Einbettung des Bösen in Brettspielen im Sinne der Verkörperung der NSDAP oder der Einbindung von aktiver Diskriminierung ab (Anlage 2.3, Z. 240-244). Viele Kritiker*innen von kolonialistischen Brettspielen stören sich an deren irreführender Repräsentation von Kolonialismus. Wenngleich das Medium zur Abstraktion neigt, stellt die Abstraktion von Sklavenarbeit in Brettspielen wie *Puerto Rico* (2002), welche zahlreiche koloniale Imperien erst ermöglichte, eine politisch motivierte Auslassung dar.

Kuschel und Schmid-Ruhe (2022) argumentieren, dass Diskurse um die Angemessenheit von zwei Bedingungen befeuert werden: eine hohe emotionale Involvierung der Spieler*innen (S. 11) und die Wahrnehmung, das zugrundeliegende historische Ereignis sei in der Gesellschaft unzureichend aufgearbeitet (S. 12). Sie schlussfolgern: „In vielen Fällen führen Fragen nach Angemessenheit allerdings weniger zu produktiver Reflexion als zur absoluten Ablehnung des Mediums oder Spielgenres“ (Kuschel & Schmid-Ruhe, 2022, S. 12). Im Ausblick werden an dieses Kapitel anschließende Ansätze zur Zukunft von Kolonialismus in Brettspielen vorgestellt, zunächst werden aber die Limitationen dieser Masterarbeit diskutiert.

5.5 Limitationen

In diesem Unterkapitel werden Einschränkungen der durchgeführten Forschung dargelegt und ihr Einfluss auf die Forschungsergebnisse skizziert. Einleitend ist festzuhalten, dass die geschilderten Eindrücke zum Spielerlebnis von der einzigartigen Spielsituation und den Mitspieler*innen abhängig und daher nicht reproduzierbar sind.

Die Komplexität der untersuchten Spiele sorgte für mehrere Limitationen. Angesichts der vielfältigen und eng miteinander verwobenen Aspekte komplexer Brettspiele ist schwer festzustellen, welche spezifischen Aspekte besonders zu einer kritischen Haltung gegenüber Kolonialismus beitragen. Das Ergebnis- und Diskussionskapitel sind ein möglicher Versuch, die beobachteten und erfragten Aspekte sowohl einzeln als auch im Zusammenspiel zu analysieren.

Für die meisten Teilnehmer*innen der beforschten Spielrunden handelte es sich um ihre Erstpartie *Spirit Island* (2017), weshalb auf Empfehlung überwiegend Geister mit niedriger Komplexität gewählt wurden. Die komplexeren Geister des Spiels konnten dadurch weniger umfangreich als erwartet untersucht werden. Der mit mittlerer Schwierigkeit klassifizierte Naturgeist *Stimme des Donners* interagiert sehr stark mit den Dahan und ermöglicht Spieler*innen in besonderem Maße, die Dahan mit anderen Augen zu sehen (Anlage 2.3, Z. 188-190). Aufgrund der mittleren Schwierigkeit war dieser Geist für Erstspieler*innen eher ungeeignet, wodurch ihnen die besonders interaktive Spielerfahrung verwehrt blieb. Eine Spielrundenteilnehmerin äußerte zudem, dass sie mit ihrem sehr auf Verteidigung ausgerichteten Geist *Lebenskraft der Erde* seltener als Geister mit Angriffspotenzial vor die Frage gestellt wurde, Dahan zu opfern oder zu verteidigen (Anlage 2.5, Z. 222-225). An derartigen Äußerungen zeigt sich, dass die Wahl des Naturgeistes die Spielhandlungen, das Erlebnis des Spiels und auch die Einschätzung der Konfliktparteien beeinflusst. Wie in Tabelle 5 ersichtlich, sind die vier Einstiegsgeister in ihrer Interaktion mit den Dahan in dieser Studie jedoch als stark, stark, mittel und gering klassifiziert worden und bieten damit zwar schwächere, aber dennoch vielseitige Interaktionen mit den Dahan, welche untersucht und diskutiert werden konnten.

Zudem war grundsätzlich erkennbar, dass die Erstspieler*innen in den beforschten Spielrunden die Informationsvielfalt des Spiels filtern mussten, um sich zurechtzufinden. Dies zeigte sich beispielsweise darin, dass Kartentitel und die umfangreiche Bildkartenwelt während der Spielrunden kaum thematisiert wurden. Während die Erstspieler*innen mit den komplexen Spielentscheidungen ausgelastet waren, schienen Vielspieler*innen den Visualisierungen nicht genug Wert beizumessen, um diese anzusprechen. Daher konnte die Rezeption der Bilder in *Spirit Island* (2017) in dieser Masterarbeit nur unzureichend erforscht werden. Die Spielfiguren waren für die Spieler*innen dagegen deutlich präsenter und wurden in nahezu allen Spielpartien thematisiert. Die Spielrundenteilnehmerin Ilona äußerte, dass Expertenspiele mehrfach gespielt werden sollten, um sie besser zu verstehen (Anlage 2.1, Z. 133-135). Es ist davon auszugehen, dass die Spielrundenteilnehmer*innen im Laufe weiterer Partien einen umfassenderen Blick auf die

Einschreibungen des Spiels und dessen Repräsentation von Kolonialismus gewinnen würden. Der Spielrundenteilnehmer Tom hat *Spirit Island* (2017) bereits unzählige Male gespielt und ist der Ansicht, dass das Spiel zu schwer sei, um es ohne Tipps zur Spielweise zu schaffen (Anlage 2.6, Z. 213-214). Der Forschungsanspruch, die Spielhandlungen der Spieler*innen so wenig wie möglich zu beeinflussen, konnte aufgrund dieser Komplexität nur unter den, im Kapitel 3.1.3 zu der Qualitätssicherung benannten, Einschränkungen erfüllt werden.

Abseits der Komplexität des Spiels sind abschließend die folgenden zwei Limitationen zu nennen. Im Rahmen der zweiten Hypothese wurde das Verständnis von Kolonialismus der Spieler*innen durch eine Vorabfrage und eine Nachbefragung dokumentiert und anschließend gegenübergestellt. Dadurch sollte der Erkenntnisgewinn während beziehungsweise eine Einstellungsänderung zu Kolonialismus durch die Partie von *Spirit Island* (2017) aufgezeigt werden. Die ausführlichen Rückmeldungen während der Vorabfrage zeugten von dem hohen Wissensstand der Teilnehmer*innen und ihrer überwiegend kritischen Perspektive auf Kolonialismus. Bei weniger kritisch eingestellten und informierten Spieler*innen dürfte der individuelle Erkenntnisgewinn umfangreicher ausfallen, außerdem sind deutlichere Einstellungsänderungen im Verlauf der Partie denkbar.

Zuletzt ist in der Überleitung zum Ausblick anzumerken, dass in dieser Arbeit keine tiefgehende Analyse von Brettspielen auf den ‚Wahrheitsgehalt‘ ihrer kolonialen Darstellungen geboten werden konnte. Es besteht Bedarf für weitere Forschung aus geschichtshistorischen Forschungsfeldern zu Brettspielen und ihren Darstellungen von historischen Ereignissen und Zeitspannen.

5.6 Ausblick

Die anhaltenden Debatten um den Umgang mit Orten und Symbolen kolonialer Gewalt und die Daseinsberechtigung von Ausstellungsobjekten ethnographischer Sammlungen zeigen, dass sich das gesellschaftliche Verständnis von Kolonialismus derzeit verschiebt. Der Diskurs um kolonialistische Brettspiele reiht sich demnach in den zeitgenössischen „Wandel kolonialer Kultur vom Propagandainstrument zum Medium kritischen Geschichtsbewusstseins“ (Osterhammel & Jansen, 2021, S. 125) ein. Die Forschungsteilnehmer*innen rezipierten den Aufgriff von Kolonialismus in modernen Brettspielen teilweise sehr unterschiedlich, konnten sich jedoch darauf einigen, dass das Thema in Neuerscheinungen sensibler behandelt werden müsse (Anlage 2.4, Z. 192-193). Hierfür sollen abschließend einige Empfehlungen geteilt werden, die sich aus der durchgeführten Forschung ergaben.

Spiele mit historischem Bezug sind unter anderem deshalb so beliebt, weil sie auf einem Weltverständnis gründen, das den Spieldesigner*innen, Verlagen und Spieler*innen bereits bekannt ist. Unter Berücksichtigung dessen, dass insbesondere Brettspiele, die einen historischen Bezug aufweisen, Annahmen über die Wahrheit von Geschichte vermitteln (Sterzenbach & Waburg, 2021), sollten diese ausreichend recherchiert werden. Um keine kolonialistischen Narrative und Stereotype

zu reproduzieren, sollte vorab eine intensive Auseinandersetzung mit Kolonialismus und dessen Legitimierungsnarrativen erfolgen – oder möglicherweise stattdessen ein unverfänglicheres Thema gewählt werden. So erschienen in den letzten Jahren als Reaktion auf die Kritik thematisch neu orientierte Versionen kolonialistischer Spiele: *Mombasa* (2015) wurde als *Skymines* (2022) in den Weltraum verlagert, während *Saltfjord* (2024) als Nachfolger von *Santa Maria* (2017) gilt. Und auch *Endeavor: Age of Sail* (2018) wurde kürzlich von *Endeavor: Deep Sea* (2024) abgelöst.

In den betrachteten Brettspielen sind die Glorifizierung, Romantisierung und Verharmlosung des Kolonialismus gängige Praxis. Einige der untersuchten Spiele enthalten, zumindest in den neueren Auflagen, eine kleine Randnotiz, die darauf hinweist, dass die spielerische Verarbeitung des Themas die Schattenseiten der Kolonialzeit ausblendet. Dies ist als erster und wichtiger Schritt zu werten. Allerdings besteht was die Platzierung, den Umfang und die Aussagekraft dieser Bemerkung angeht noch Optimierungspotenzial. Eurogames warten oftmals mit umfangreichem Material auf, das genügend Raum für eine ausführliche Einbettung des Spiels in den historischen Kontext bietet.

Ein sensibler Umgang mit dem Thema profitiert von dem Einbezug postkolonialer Perspektiven in alle Ebenen der Spielkonzeption. Wird dieses sensible Thema verantwortungsbewusst aufgegriffen, kann damit ein Bewusstsein für soziale Probleme geschaffen und Nachdenken angeregt werden. Fantasiewelten können Stigmata aufbrechen und soziale Normen verändern. Auch die Selbstverständlichkeit der realen Weltordnung kann durch Subversion in Brettspielen aufgebrochen werden. Insbesondere die Repräsentanz indigener Bevölkerungen sollte in der Abkehr von der eurozentrischen Sichtweise an Bedeutung gewinnen. Die Forschung zur Repräsentanz von Diversität in Video- und Brettspielen liefert vielversprechende Ansätze dazu, wie Identität abseits von visuellen Darstellungen in diesen Medien kommuniziert werden können (To et al., 2018). Mit deren Berücksichtigung könnten in zukünftigen Brettspielen seltener stereotype und stattdessen diversere und authentischere Charaktere repräsentiert werden. Auch die, in dieser Thesis erwähnten, vielfältigen Widerstandsformen indigener Bevölkerungen liefern Perspektiven, die vom Medium Brettspiel bisher kaum ausgelotet worden sind. Wünschenswert wären neben antikolonialen Perspektiven auch weitere dekoloniale Ansätze in Brettspielen (Shelf Stories, 2023), die aktiv daran arbeiten, die kolonialistische Prägung des Mediums zu überwinden. Zuletzt soll auf die Möglichkeit hingewiesen werden, sich in der Spielentwicklung bezüglich kultureller Sensibilität beraten zu lassen.

Zukünftige Forschung könnte folgendermaßen an die Erkenntnisse dieser Masterarbeit anschließen. Die durch die Partie von *Spirit Island* (2017) entwickelte Abneigung gegenüber Kolonisatoren und Zuneigung für die Dahan trug zu einem kritischeren Verständnis des Kolonialismus der Spielrundenteilnehmer*innen bei. Die Teilnehmer*innen besaßen insgesamt ein überdurchschnittliches und kritisches Vorwissen zu Kolonialismus. Brettspielforschung mit weniger kritisch eingestellten und informierten Spieler*innen kann überprüfen, ob der für diese Zielgruppe erwartete Erkenntnisgewinn umfangreicher ausfällt. Inwieweit den Spieler*innen der Transfer zu

realpolitischen Geschehnissen und Akteur*innen gelingt und ob sich Abneigung und Sympathie auch in der realen Welt fortsetzen, zeichnete sich nur teilweise in der Forschung ab. Weiterführende Forschung könnte der Untersuchung von mittel- oder langfristigen Einstellungswechseln durch Brettspielimpulse gewidmet werden.

Grundsätzlich sollte Forschung zu Brettspielen in dem Bewusstsein stattfinden, dass neben dem Sichtbaren auch die Auslassungen des Mediums und nicht gewählte Handlungsoptionen der Spieler*innen der Analyse zuträglich sein können. Die Erkenntnis, dass auch die verworfenen Fähigkeitskarten interessante Gedanken- und Entscheidungsprozesse abbilden, kam erst während der beobachteten Runden auf. Die ersten fragmentarischen Erkenntnisse lassen dennoch interessante Rückschlüsse zu, an denen zukünftige Brettspielforschung anknüpfen kann.

Zuletzt könnte weiterführende Rezeptionsforschung Spielverhalten unter der Berücksichtigung von Theorien zu unterschiedlichen Spielertypen, geschlechtlicher Sozialisierung und der Einschätzung der Authentizität des im Spiel abgebildeten Konfliktes untersuchen. Diese Faktoren konnten aus den Ergebnissen abgeleitet, allerdings nicht ausreichend berücksichtigt werden. Das idealtypische Modell von Bartle (1996) unterscheidet beispielsweise zwischen den Spielertypen *Killers*, *Archivers*, *Socialisers* und *Explorers*. Insbesondere die gehäuft beobachteten strategischen und von Moral und Emotionen entkoppelten Spielstile könnten hierdurch erklärt und eingeordnet werden. Auch der Faktor Geschlecht wurde in dieser Arbeit ausgeblendet, obwohl sich einzelne geschlechtsbasierte Unterschiede in Bezug auf die Geisterwahl, das moralische Spielverhalten und die Sympathie für die Dahan abzeichneten. Aufgrund der kleinen Teilnehmerzahl sind die entsprechenden Ergebnisse hierzu nicht repräsentativ, dem könnte jedoch in größer angelegten Studien nachgegangen werden. Im Zuge der Befragung der Spielrundenteilnehmer*innen ergab sich ein weiterer relevanter Faktor für die Veränderung des Verständnisses von Kolonialismus über den Verlauf der Spielpartie: die Einordnung des spielerisch vermittelten Konfliktes als fiktiv oder realitätsnah durch die Spieler*innen.

Der zusammengetragene Forschungsstand zeigt, wie rar geisteswissenschaftliche Perspektiven auf das Brettspiel bisher sind. Das Thema Kolonialismus im Brettspiel würde insbesondere von weiteren geschichtswissenschaftlichen und didaktischen Perspektiven profitieren, die hier nur angerissen werden konnten. In Deutschland sind die Kolonialgeschichte und ihre Auswirkungen wenig präsent. Zwar hatte Deutschland nur wenige Kolonien und nur über einen kurzen Zeitraum, dennoch sollte dies aufgearbeitet werden. Spiele haben das Potenzial, Geschichte spielerisch erfahrbar zu machen und Perspektivwechsel und Reflexion bei den Spieler*innen anzuregen, statt gewaltsame historische Machtverhältnisse in einer beschönigenden Weise zu reproduzieren. Dafür wurden in diesem Ausblick Empfehlungen geteilt und abschließend Ansätze für weiterführende Forschung dargelegt. In dem nachfolgenden Fazit werden die wichtigsten Erkenntnisse dieser Arbeit zusammengefasst und die Forschungsfrage beantwortet.

6 Fazit

In diesem Kapitel wird die Forschungsfrage *Inwiefern wirken sich spielbare Rollen und kolonialistische Narrative in modernen Brettspielen auf die Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen aus?* abschließend beantwortet.

Die untersuchten Brettspiele zeugen davon, welche kolonialistischen Weltanschauungen weiterhin existieren. In dieser Masterarbeit wurden unter dem Sammelbegriff der Narrative verschiedene kolonialistische Mechaniken, Praktiken, Bilder und Erzählungen repräsentativ aus vier verschiedenen Brettspielen herausgearbeitet. Die herausgestellten kolonialistischen Narrative vermittelten mitunter die folgenden Denkweisen:

Mithilfe einer scheinbar neutralen Haltung wird in den untersuchten Brettspielen eine Selbstverständlichkeit und Unvermeidbarkeit von Kolonisierungsprozessen vermittelt. In Brettspielen mit ausschweifenden Einleitungstexten tritt stattdessen eine problematische Glorifizierung des Zeitalters zu Tage. In der Relevanz von Ressourcen und dem Umgang mit diesen zeichnen sich Narrative ab, die den westlich geprägten Produktivitätsvorstellungen entspringen. Es gilt, das Land maximal auszubeuten, da die unzureichend ausgeschöpften Produktionskapazitäten der Weltwirtschaft zuträglich gemacht werden müssen. Viele kolonialistische Spiele können in ihren Zielsetzungen auf die Frage heruntergebrochen werden, welche*r Spieler*in bestmöglich Kolonisierung betreibt. Indigener Widerstand gegen diese Kolonisationsbestrebungen wird allerdings selten abgebildet. Stattdessen liegt oftmals das Narrativ der willkommenen Kolonisierung zugrunde, welche für die Kolonisten wie auch die Kolonisierten von Vorteil war. Die Darstellung und spielmechanische Einbindung von indigenen Menschen sind von Objektivierung und Exotisierung geprägt. Sie werden ohne Handlungsmacht und nicht als menschliche Individuen dargestellt. Stattdessen fungieren sie erschreckend häufig als nützliche Arbeitskräfte, störendes Hindernis und exotische Dekoration. In anderen Brettspielen werden Indigene und ihre Lebensrealität gar nicht erst repräsentiert und die ahistorische Kolonisation leerer Ländereien imaginiert.

Die Ergebnisse dieser Masterarbeit zeigen die Neigung kolonialistischer Spiele auf, Kolonialismus verharmlost oder glorifiziert darzustellen und diesen dadurch zu legitimieren. Kolonialismus als zugrundeliegendes Herrschaftssystem oder historische Epoche wird vor allem in den älteren der untersuchten Spiele nicht benannt. Manche relevante Aspekte der Kolonisation, wie die Lebensrealität indigener Bevölkerungen, werden in den untersuchten Brettspielen ausgelassen, wodurch die Geschichte des Kolonialismus nicht akkurat repräsentiert wird. Darin zeigt sich die Deutungshoheit über die Geschichte, die von oftmals weißen, männlichen Spieledesignern aus Ländern mit kolonialer Vergangenheit erzählt wird. Diese politisch motivierten Auslassungen sind nur für Spieler*innen mit entsprechendem Wissen über historischen Kolonialismus und durch eine kritische Reflexion erkennbar. Fehlt entsprechendes Wissen und bleibt eine Reflexion aus, kann die

kolonialistische Prägung der untersuchten Spiele zu einer kolonialistischen und eurozentrischen Enkulturation der Spieler*innen beitragen. Ein kritischer Umgang mit kolonialistischen Brettspielen ist aufgrund der fehlenden Verweise auf die Geschichte von Kolonialismus erschwert. In den untersuchten Rezensionen auf BoardGameGeek wird der kolonialistische Kontext der Spiele selten thematisiert, nur wenige Rezensent*innen äußern explizit Freude über koloniale Themen und deren Ausgestaltung. Die große Popularität der untersuchten kolonialistischen Brettspiele spricht insgesamt für deren unkritische Rezeption, wenngleich sich zunehmend kritische Stimmen erheben. *Spirit Island* (2017) konnte als Fallbeispiel mit einer antikolonialen Ausrichtung auf vielfältige Weise mit kolonialistischen Narrativen brechen. Durch die kritisch formulierte Spielanleitung, die kooperative Spielmechanik und die umfangreichen Illustrationen konnte Reflexion über Kolonialismus angeregt werden.

Rollenangebote stellen die Schnittstelle zwischen Spieler*in und Brettspiel dar und verweisen in ihrer Ausgestaltung auf die in das Brettspiel eingeschriebenen Narrative. Viele Spieler*innen streben die Identifikation mit ihrer Rolle im Spiel an. Ohne ausgeprägtes Vorwissen identifizieren sich die Spieler*innen mit ihren Rollen in diesen Spielen und nehmen für die Dauer der Spielpartie deren kolonialistische Perspektive ein. Die Rolle der Kolonisten wird in vielen kolonialistischen Brettspielen verkörpert, aber fast nie als solche benannt, was ihre Reflexion erschwert. An dessen Stelle werden den Spieler*innen abenteuerlich anmutende Rollen angeboten, die an realen Orten während historischer Zeitabschnitte verkörpert werden. Dies trägt dazu bei, dass Kolonialismus in Brettspielen als realistisch wahrgenommen und zugleich als positiv, spannend und harmlos inszeniert wird. Die einseitigen Rollenangebote kolonialistischer Brettspiele vermitteln demnach in Verschränkung mit den dargelegten Narrativen über einen langen Zeitraum ein unproblematisches Verständnis von Kolonialismus. Wird eine Rolle im Gegensatz dazu spielmechanisch und textuell so konzipiert, dass sie Kolonisation entgegentritt oder kritisiert, wird eine kritischere Rezeption von Kolonialismus der Spieler*innen begünstigt. Dies konnte im Rahmen der zweiten Hypothese anhand von *Spirit Island* (2017) nachgewiesen werden. Weiterhin konnte die Forschung aufzeigen, dass die Verkörperung eines Naturgeistes in *Spirit Island* (2017) der Ausbildung von Sympathie für die indigene Bevölkerung des Spiels zuträglich war. Eine besonders ausgeprägte spielmechanische Interaktion des eigenen Naturgeistes mit den Dahan war dafür nicht nötig, die grundlegende Vorstellung, es handele sich bei diesen um Verbündete, war ausreichend.

Zusammenfassend konnten die Ergebnisse dieser Untersuchung aufzeigen, welche kolonialistischen Narrative in Brettspiele eingeschrieben sind und inwiefern diese sich auf das Kolonialismusverständnis von Spieler*innen auswirken. Zugleich konnte das Potenzial von Brettspielen aufgezeigt werden, die in der Gesellschaft verbreiteten Glaubenssätze herauszufordern und durch Perspektivwechsel kritische Reflexion anzustoßen und Empathie zu generieren. Kritisch formulierte Einordnungstexte in den Spielanleitungen, die Abkehr von kolonialistischen Spielmechaniken, sowie unübliche Rollenangebote fördern die Ausbildung eines kritischen

Verständnisses von Kolonialismus. Die vorliegende Aufarbeitung der kolonialistischen Züge von Brettspielen ist idealerweise der herausfordernden Aufgabe zuträglich, die kolonialistischen Einschreibungen des Mediums langfristig zu überwinden.

Literaturverzeichnis

- Atteslander, P. (2010). *Methoden der empirischen Sozialforschung*. Erich Schmidt.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUD*. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartsch, U. (2018, 10. Oktober). *Spielend für Toleranz*. <https://rezensionen-fuer-millions.blogspot.com/2018/10/spielend-fur-toleranz.html>
- Bergthaler, G. (2021). Wessen Tomahawk? Problematiken von (Miss-)Repräsentationen: Eine ethnologische Beschau der Indianer (als) Spielzeugfiguren. In C. Kühberger (Hrsg.), *Public History - Angewandte Geschichte: Bd. 6. Mit Geschichte spielen: Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit* (S. 203–226). Transcript.
- Bernsen, D. (2022). Auf Brettern, die die Welt bedeuten – analog spielen im Geschichtsunterricht. In L. Boch, A. K. Falke & T. J. Krause (Hrsg.), *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. (S. 157–163): Boardgame Historian; WWU Münster.
- BoardGameGeek. (2021). *What Is BoardGameGeek?* https://boardgamegeek.com/wiki/history/Welcome_to_BoardGameGeek
- BoardGameGeek. (2024a). *Archipelago*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/105551/archipelago>
- BoardGameGeek. (2024b). *CATAN*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>
- BoardGameGeek. (2024c). *Eurogame*. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>
- BoardGameGeek. (2024d). *Puerto Rico*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/3076/puerto-rico>
- BoardGameGeek. (2024e). *Spirit Island*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/162886/spirit-island>
- BoardGameGeek. (2024f). *Spirit Island Historical Stats*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/162886/spirit-island/stats/history?rankobjectid=1>
- BoardGameGeek. (2024g). *Theme: Colonial: Linked Games by Rank*. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/21622/theme-colonial/linkeditems/boardgamefamily?pageid=1&sort=rank>
- Boatcă, M. (2023). Postkoloniale und dekoloniale Perspektiven. Eine viel zu kurze Einführung. In Deutsche Vereinigung für politische Bildung (Hrsg.), *Dekoloniale Politische Bildung* (POLIS Nr. 3, S. 8–10).
- Boch, L. (2021). Ein Analyseschema für analoge Spiele im Kontext der Politischen Bildung. In S. Ancuta & A. Preisinger (Hrsg.), *Analoge Spiele für die politische Bildung* (1. Aufl., S. 6–7). Edition Polis.
- Boch, L. & Falke, A. K. (2020). Wikinger im modernen Brettspiel. *Mittelalter Digital*, 1(2), 95–117. https://wordpress.mittelalter.digital/wp-content/uploads/2020/12/Mittelalter_Digital_2020_02_Wikinger_im_modernen_Brettspiel_Lukas_Boch_Anna_Falke.pdf
- Boch, L., Falke, A. K. & Krause, T. J. (2022). *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*.
- Bühl-Gramer, C. (2021). Geschichte im Brettspiel: Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In C. Kühberger (Hrsg.), *Public History - Angewandte Geschichte: Bd. 6. Mit Geschichte spielen: Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit* (S. 359–386). Transcript.

- Buland, R. (2018). Games of Empires - Games for Empires. In K. Aydin, M. Ghosh-Schellhorn, H. Schlange-Schöningen & M. Ziegler (Hrsg.), *Transcultural anglophone studies: Bd. 5. Games of Empires: Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 329–347). LIT-Verlag.
- A Cowan. (2021, 22. Januar). *The changes to address slavery and colonialism in this edition do not go far enough*. BoardGameGeek Forum. Beitrag. <https://boardgamegeek.com/thread/2576767/the-changes-to-address-slavery-and-colonialism-in>
- Dasgupta, N. and Greenwald, A.G. (2001). On the malleability of automatic attitudes: combating automatic prejudice with images of admired and disliked individuals. *Journal of personality and social psychology*, 81(5), 800–814. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.81.5.800>
- David des Jardins. (2020, 29. Juni). *Kommentar zu Geeklist Colonialism Games*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/geeklist/274166/colonialism-games>
- Davis, M. H., Conklin, L., Smith, A. & Luce, C. (1996). Effect of perspective taking on the cognitive representation of persons: a merging of self and other. *Journal of personality and social psychology*, 70(4), 713–726. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.70.4.713>
- Di Dio, D. & Schmitz, A. (2022). Nichts ist unschuldig. (Dokumentation). In *Board Games - Willkommen in der Welt der Brettspiele*. Hessischer Rundfunk.
- Dishon, G. & Kafai, Y. B. (2020). Making more of games: Cultivating perspective-taking through game design. *Computers & Education*, 148, 103810. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103810>
- Don Clarke. (2021, 25. Juli). *Kommentar zu Geeklist Colonialism Games*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/geeklist/274166/colonialism-games>
- Donovan, T. (2017). *It's all a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. Thomas Dunne Books.
- Dudenredaktion. (2024a). *kolonial*. Duden Online. <https://www.duden.de/node/149257/revision/1414235>
- Dudenredaktion. (2024b). *kolonialistisch*. Duden Online. <https://www.duden.de/node/149259/revision/1411639>
- Eve, M. P. (2016, 19. September). *CFP: Postcolonial Perspectives in Game Studies / Abstract Deadline: 15 December, 2016*. <https://www.openlibhums.org/news/52/>
- Fabian, J. (2002). *Time and the Other: How Anthropology Makes its Object* (2. Aufl.). Columbia University Press.
- Fachstelle Gender & Diversität NRW. (o. D.). *#White Saviorism*. <https://www.gender-nrw.de/white-saviorism/>
- Faidutti, B. (2017). *Décoloniser Catan/Postcolonial Catan*. <https://faidutti.com/blog/blog/2017/06/02/postcolonial-catan/>
- Flanagan, M. & Jakobsson, M. (Hrsg.). (2023). *The MIT Press. Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11779.001.0001>
- Fritz, J. (2018). *Spielzeugwelten: Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel* (2. Aufl.). Beltz Juventa.
- Galinsky, A. D. & Moskowitz, G. B. (2000). Perspective-taking: decreasing stereotype expression, stereotype accessibility, and in-group favoritism. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 708–724. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.708>

- Gehrau, V. (2017). *Die Beobachtung als Methode in der Kommunikations- und Medienwissenschaft* (2., völlig überarbeitete Auflage). UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK Lucius. <https://doi.org/10.36198/9783838548418>
- Gravier, D. (2006). *Brettspiele der Welt* (T. Werneck, Übers.). *Spiele Denken Lernen*. Fleurus Idee Verlag.
- Heimlich, U. (2015). *Einführung in die Spielpädagogik* (3. Aufl.). Klinkhardt.
- Hermann, M. & Reimer, M. (2022). Kolonialismus – Brettspiel – Schule. Eine geschichtsdidaktische Annäherung. In L. Boch, A. K. Falke & T. J. Krause (Hrsg.), *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. (S. 145–156): Boardgame Historian; WWU Münster.
- Historisches Museum Frankfurt (Hrsg.). (o. D.). Themen-Tour Blickwechsel: Rassismus auf der Spur [Sonderheft].
- Holland, A. (2023, 19. Dezember). *Games As Synthesis: Non-Mechanical Sources of Meaning in Board Games* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/wCxMWcwLO08?si=L5fIOJxcKOcdMVNs>
- Huber, O. (1993). Beobachtung. In E. Roth (Hrsg.), *Sozialwissenschaftliche Methoden: Lehr- und Handbuch für Forschung und Praxis* (S. 126–145). Oldenbourg.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (23. Aufl.). Rowohlt.
- Jury Spiel des Jahres (Hrsg.). (1988). *Spiel des Jahres: Ratgeber der Jury*.
- Kalthoff, H. (2006). Beobachtung und Ethnographie. In R. Ayaß & J. Bergmann (Hrsg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung* (S. 146–182). Rowohlt.
- Kaufman, G., Flanagan, M. & Seidman, M. (2016). Creating Stealth Game Interventions for Attitude and Behavior Change: An "Embedded Design" Model. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i3.57>
- Kleinschmidt, M. & Lange, D. (2023). Editorial. In Deutsche Vereinigung für politische Bildung (Hrsg.), *Dekoloniale Politische Bildung* (POLIS Nr. 3, S. 3).
- Klöfer, S. (2022). Das Brettspiel als Influencer:in. In L. Boch, A. K. Falke & T. J. Krause (Hrsg.), *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. (S. 129–132): Boardgame Historian; WWU Münster.
- Krause, T. J. (2022). *Analoges Spiel im digitalen Zeitalter: Das Brettspiel zwischen Wohnzimmer-tisch und YouTube* (1. Auflage). *Game studies*. Hülsbusch, W.
- Kuschel, D. & Schmid-Ruhe, B. (2022). Überlegungen zu Krieg und Konflikt im Brettspiel. *Spiel, Kultur & Kontext - Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung*(1), 3–17. <https://doi.org/10.25521/SKK.2022.193>
- Meinig, D. W. (1986). *The Shaping of America: A Geographical Perspective on 500 Years of History*. Atlantic America, 1492-1800 (Bd. 1). Yale University Press.
- Neitzel, B. & Nohr, R. F. (2010). Game Studies. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, 27(4), 416–436. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/6041>
- Osterhammel, J. & Jansen, J. C. (2021). *Kolonialismus: Geschichte, Formen, Folgen* (9. Aufl.). *Beck'sche Reihe: Bd. 2002*. C.H. Beck.
- Parlak, Ö. F. (2018). Playing 'the Turk': Early Modern Board Games and Playing Cards in Europe as a Counter-Argument to History. In K. Aydin, M. Ghosh-Schellhorn, H. Schlange-Schöningen & M. Ziegler (Hrsg.), *Transcultural anglophone studies: Bd. 5. Games of Empires:*

- Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 189–204). LIT-Verlag.
- Peirce, C. S. (2000). *Semiotische Schriften*. Suhrkamp.
- Perez, J. (2021, 10. Januar). *The changes to address slavery and colonialism in this edition do not go far enough*. BoardGameGeek Forum. <https://boardgamegeek.com/thread/2576767/the-changes-to-address-slavery-and-colonialism-in>
- Pfaller, R. (2011). *Wofür es sich zu leben lohnt: Elemente materialistischer Philosophie* (4. Aufl.). S. Fischer.
- photoben. (Januar 2020). *Titelloser Kommentar zu Puerto Rico (2002)*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/3076/puerto-rico/ratings?rating=1&pageid=1&comment=1>
- Quijano, A. (2000). Coloniality of Power and Eurocentrism in Latin America. *International Sociology*, 15(2), 215–232. <https://doi.org/10.1177/0268580900015002005>
- Reuss, R. E. (2015a, 22. September). *Spirit Island Design Diary - Beginnings*. <https://boardgamegeek.com/blogpost/46060/spirit-island-design-diary-beginnings>
- Reuss, R. E. (2015b, 24. September). *Spirit Island Design Diary - Powers*. <https://boardgamegeek.com/blogpost/46159/spirit-island-design-diary-powers>
- Reuss, R. E. (2017a, 21. Juni). *Spirit Island Design Diary - Presence and Sacred Sites*. <https://boardgamegeek.com/blogpost/46878/spirit-island-design-diary-presence-and-sacred-sit>
- Reuss, R. E. (2017b, 23. Juli). *Spirit Island Design Diary - the Dahan*. <https://boardgamegeek.com/blog/4883/blogpost/67292/spirit-island-design-diary-the-dahan>
- Reuss, R. E. (2017c, 31. Juli). *Spirit Island Design Diary - Events*. <https://boardgamegeek.com/blogpost/67629/spirit-island-design-diary-events>
- Reuss, R. E. (2017d, 8. November). *Designer Diary: Spirit Island, or Inverting the Colonization Trope*. <https://boardgamegeek.com/blogpost/67955/designer-diary-spirit-island-or-inverting-the-colo>
- Reuss, R. E. (2020, 7. Oktober). *Roadmap - and some requests for assistance*. <https://boardgamegeek.com/thread/2517190/roadmap-and-some-requests-for-assistance>
- Rogerson, M. (2021). Spiele: Zwei Worte, viele Probleme. In S. Wenzel (Hrsg.), *Null ouvert: Magazin für analoge Spielkultur* (S. 14–17). Flying Kiwi Media GmbH.
- RPG Geek. (2021). *RPG Geek*. https://rpggeek.com/wiki/page/RPG_Geek&redirectedfrom=Wel-come
- Said, E. W. (1981). *Orientalismus* (Liliane Weissberg, Übers.) (Dt. Erstausg.). Ullstein.
- Saturnine99. (2020, 25. Juni). *Colonialism Games*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/geeklist/274166/colonialism-games>
- Schädler, U. (Hrsg.). (2007). *Veröffentlichungen des Schweizerischen Spielmuseums. Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*. Primus.
- Schädler, U. (2016). Prekäre Ordnung: ‚Kriegsspiel‘ - Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum. In E. Strouhal (Hrsg.), *Agon und Ares: Der Krieg und die Spiele* (S. 23–44). Campus.
- Sedlmeier, P. & Renkewitz, F. (2013). *Forschungsmethoden und Statistik für Psychologen und Sozialwissenschaftler*. Pearson Higher Education.

- shaveandahaircut. (Juli 2024). *Titelloser Kommentar zu Puerto Rico (2002)*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/3076/puerto-rico/ratings?rating=10&pageid=1&comment=1>
- Shelf Stories. (2023, 28. Mai). *Spirit Island Cultural Analysis | CASE Files* [Video]. Youtube. https://youtu.be/MO_wKdr0RoM?si=ufU3TyaTfia6GhxO
- Spiel des Jahres. (2024a, 7. Mai). *Tag der Brettspielkritik 2024 – Begrüßung und Keynote Speech* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6tuwHj08JkE>
- Spiel des Jahres. (2024b, 7. Mai). *Tag der Brettspielkritik 2024 – Podiumsdiskussion: Was macht das Spiel mit den Menschen?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=NSS3ZSK25Rw>
- SPIEL Essen. (2024a). *Auf der Spiel Essen kommt die ganze Spiele-Welt zusammen - Seid dabei!* <https://www.spiel-essen.de/de/>
- SPIEL Essen. (2024b). *Hallenpläne*. <https://www.spiel-essen.de/de/die-spiel/hallenplaene>
- Staupe, G. (2007). Vorwort. In C. Holtorf & C. Pias (Hrsg.), *Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden: Bd. 6. Escape! Computerspiele als Kulturtechnik* (S. 7–8). Böhlau.
- Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review, 12(6), 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- Sterzenbach, B. & Waburg, W. (2021). Zur historischen Einbettung von Brettspielen: Eine explorative Untersuchung. In C. Kühberger (Hrsg.), *Public History - Angewandte Geschichte: Bd. 6. Mit Geschichte spielen: Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit* (S. 387–405). Transcript.
- Strouhal, E. (2016). Einleitung. In E. Strouhal (Hrsg.), *Agon und Ares: Der Krieg und die Spiele* (S. 9–13). Campus.
- Strouhal, E. (2018). Politische Parteien. Zur Instrumentalisierung von Brettspielen am Beispiel Schach, Monopoly und Gänsespiel. In K. Aydin, M. Ghosh-Schellhorn, H. Schlange-Schönningen & M. Ziegler (Hrsg.), *Transcultural anglophone studies: Bd. 5. Games of Empires: Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 235–260). LIT-Verlag.
- TheNexusHub. (Oktober 2023). *Titelloser Kommentar zu Spirit Island (2017)*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/162886/spirit-island/ratings?pageid=36&comment=1>
- To, A., McDonald, J., Holmes, J., Kaufman, G. & Hammer, J. (2018). Character Diversity in Digital and Non-Digital Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4 (1), 31–65.
- Torner, E. (2022). Distinguishing Analog Games. In L. Boch, A. K. Falke & T. J. Krause (Hrsg.), *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele.: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. (S. 218–224): Boardgame Historian; WWU Münster.
- Wake, P. (2019). Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games. *Analog Game Studies*, 6(3). <https://analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/>
- 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-Schönningen & M. Ziegler (Hrsg.), *Transcultural anglophone studies: Bd. 5. Games of Empires: Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten* (S. 389–396). LIT-Verlag.

- Widura, A. (2015). *SpielRäume: Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*. Dissertation (1. Aufl.). *Bochumer Forschungen zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie: Bd. 7*. Verlag Marie Leidorf.
- Wittgenstein, L. (1977). *Philosophische Untersuchungen*. Suhrkamp.
- Xu, Y., Barba, E., Radu, I., Gandy, M. & MacIntyre, B. (2011). *Chores Are Fun: Understanding Social Play in Board Games for Digital Tabletop Game Design*. Georgia Institute of Technology. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.16031.pdf>
- Zaki, J. & Ochsner, K. N. (2012). The neuroscience of empathy: progress, pitfalls and promise. *Nature neuroscience*, 15(5), 675–680. <https://doi.org/10.1038/nn.3085>

Ludografie

- Age of Empires III: The Age of Discovery (2007). Glenn Drover. Tropical Games.
- Amerigo (2013). Stefan Feld. Queen Games.
- Anti-Monopoly (1973). Ralph Anspach. Selbst verlegt.
- Archipelago (2012). Christophe Boelinger. Ludically.
- Boonlake (2021). Alexander Pfister. dlp games.
- Die Siedler von Catan (1995). Klaus Teuber. KOSMOS.
- Class Struggle (1978). Bertell Ollman. Class Struggle Inc.
- Endeavor (2009). Carl de Visser, Jarratt Gray. Z-Man Games.
- Endeavor: Age of Sail (2018). Carl de Visser, Jarratt Gray. Burnt Island Games & Grand Gamer Guild.
- Endeavor: Deep Sea (2024). Carl de Visser & Jarratt Gray. Burnt Island Games & Grand Gamers Guild.
- Gänsespiel (1587). Autor*in unbekannt.
- Goa: A New Expedition (2004). Rüdiger Dorn. Hans im Glück.
- Here I Stand (2006). Ed Beach. GMT Games.
- Imperial Struggle (2020). Ananda Gupta, Jason Matthews. GMT Games.
- John Company: Second Edition (2022). Cole Wehrle. Wehrling Games.
- Keyflower (2012). Sebastian Bleasdale, Richard Breese. R&D Games & HUCH!.
- L'Orient or the Indian Travellers (1845-1847). Verlegt von David Ogilvy.
- Macao (2009). Stefan Feld. alea, Ravensburger Verlag GmbH.
- Maracaibo (2019). Alexander Pfister. Game's Up.
- Merchants & Marauders (2010). Kasper Aagaard, Christian Marcussen. Z-Man Games.
- Mombasa (2015). Alexander Pfister. Eggertspiele & Pegasus Spiele.
- Monopoly (1935). Charles Darrow & Elizabeth J. Magie (Phillips). Parker Brothers.
- Navegador (2010). Mac Gerdts. PD-Verlag.
- Pogromly (1997). Autor*in unbekannt. Selbst verlegt.
- Port Royal (2014). Alexander Pfister. Pegasus Spiele.
- Puerto Rico (2002). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH.
- Puerto Rico (2011). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH [Jubiläumsausgabe].
- Puerto Rico (2013). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH [Zweite Auflage].
- Puerto Rico (2020). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH [Neuauflage].
- Puerto Rico 1897 (2022). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH.
- Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island (2012). Joanna Kijanka & Ignacy Trzewiczek. Portal Games.
- Saltfjord (2024). Kristian Amundsen Østby & Eilif Svensson. Aporta Games.
- San Juan (2004). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH.

- San Juan (2014). Andreas Seyfarth. alea/Ravensburger Verlag GmbH [Zweite Ausgabe].
- Santa Maria (2017). Kristian Amundsen Østby & Eilif Svensson. Aporta Games.
- Schach (1475). Autor*in unbekannt.
- Senet (ca. 3500 v. Chr.). Autor*in unbekannt.
- Skymines (2022). Viktor Kobilke & Alexander Pfister. Deep Print Games.
- Spirit Island (2017). R. Eric Reuss. Greater Than Games, LLC.
- Spirit Island (2018). R. Eric Reuss. Pegasus Spiele.
- Red Poppies Campaigns: The Battles for Ypres (2016). John Gorkowski. Compass Games.
- Through the Ages: A New Story of Civilization (2015). Vlaada Chvátil. Chzech Games Edition.

Anhang

1 Beobachtungs- und Befragungsleitfaden

Beobachtungsleitfaden

1. Wie stark nehmen die Spieler*innen die Rolle ihres Naturgeistes ein?
2. Wie ist der Umgang mit Dahan?
3. Wie ist der Umgang mit den Kolonisten?
4. Verhalten sich die Spieler*innen kooperativ?



Besonderes Augenmerk liegt auf: Gestik und Mimik der Spieler*innen, Kommentaren (insbesondere zu Spielplan, Setting, Figuren, Bildern, Texten, Rollen & Spielmechanik), Gruppendynamik, Atmosphäre, Spielzügen

Befragungsleitfaden

Anfangs

5. Name, verkörperter Naturgeist, Erfahrung mit Spirit Island & Kolonialismus
6. Was assoziiert ihr mit Kolonialismus?

Zwischendurch

7. Welchen Naturgeist habt ihr euch ausgesucht und warum?
8. Wie empfindet ihr die Situation gerade?

Danach

9. Welche Assoziationen habt ihr zu den Dahan?
10. Welche Assoziationen habt ihr zu den Kolonisten?
11. Wie authentisch fandet ihr die Darstellung des Konflikts, der durch das Eintreffen der Kolonisten auf der Insel entstanden ist?
12. Vertretet ihr eure persönlichen Moralvorstellungen auch im Spiel?
13. Aufgriff der Anfangsfrage: Was assoziiert ihr noch mit Kolonialismus?

Anfangs oder im Anschluss

14. Habt ihr bereits Brettspiele gespielt, in denen es um Kolonialismus ging? (Verweis auf ausliegende Liste, Rückfrage zu eingenommenen Rollen und der Rezeption dieser Spiele)
15. An Fans von Expertenspielen: Was macht den Reiz aus? Wie wichtig ist das Thema des Spiels?

Organisatorisches

16. Feedback zur Spielanleitung, Spielrunde generell, Kommunikation vorab
17. Darf ich euch mit euren Vornamen erwähnen und zitieren?

2 Beobachtungs- und Befragungsprotokolle

2.1 Protokoll 1

- 1 Ilona spielt als **Naturgeist** *Lebenskraft der Erde* mit dem klassischen Fähigkeitendrafting.
- 2 Stefan kennt das Spiel bereits sehr gut und entscheidet sich für *Stimme des Donners* mit dem
- 3 klassischen Fähigkeitendrafting. Mark entscheidet sich in seiner Erstpartie *Spirit Island* für
- 4 den Geist *Flackernde Schatten* und nutzt zur Unterstützung die Karte mit empfohlenen
- 5 Fähigkeiten für seinen Geist.
- 6 Zu Beginn des Spiels entsteht ein kurzes Gespräch über die **Vertrautheit der**
- 7 **Teilnehmer*innen mit Expertenspielen und kolonialistischen Expertenspielen** im
- 8 Speziellen. Alle drei spielen regelmäßig komplexe Spiele. Stefan fällt auf Anhieb das Spiel
- 9 *Eclipse* ein, das er als kolonialistisch einordnet. Dann stutzt er und fragt „Zählt Weltall?“. Die
- 10 anderen beiden denken nach, ihnen fallen aber zunächst keine bereits gespielten Spiele ein,
- 11 die einen Bezug zu Kolonialismus haben. Nach einem Blick auf eine Liste mit den 25
- 12 ranghöchsten Spielen mit Kolonialismus als Thema laut BGG (Tabelle 3), nennt Stefan
- 13 überrascht auch *Puerto Rico*, *Endeavour*, *San Juan*, *Die Siedler von Catan* und *Port Royal* als
- 14 bereits gespielte Spiele. Mark erinnert sich an Partien von *Maracaibo* und *Robinson Crusoe*
- 15 und Ilona hat *Die Siedler von Catan* in der Vergangenheit gespielt.
- 16 Auf die Frage, was **Kolonialismus** aus ihrer Sicht ist, antwortet Stefan, dass es sich um die
- 17 Inbesitznahme von Territorium handelt, auf welchem bereits „Ureinwohner“ leben, welche mit
- 18 Gewalt oder unfäiorem Handel benachteiligt oder zurückgedrängt werden. Der Definition
- 19 stimmen Mark und Ilona nickend zu.
- 20 Nach der Spielerklärung moderiert die Spielleitung noch einige Runden das Verhalten der
- 21 Kolonisten, damit sich die Spieler*innen auf ihre Spielzüge konzentrieren und die
- 22 Spielmechaniken verinnerlichen können. Die Spieler*innen gewöhnen sich zunehmend an
- 23 ihre Charaktere und verinnerlichen ihre Handlungsoptionen und es kommt zu mehr
- 24 Kooperationsleistung. Stefan bietet an, seinen Zug mit Ilonas zu verknüpfen: „Ich kann dir da
- 25 noch einen Dahan hinschieben, dann machen wir das – und machen drei Furcht!“. Zudem gibt
- 26 es erste Rückfragen und Äußerungen mit Bezug auf die Dahan, die Kolonisten und die
- 27 Kampfhandlungen der Fraktionen. Mark hakt nach: „Die Dahan schlagen automatisch direkt
- 28 zurück?“. Ilona präsentiert neutral die Planung ihres Zugs und die Verschiebung zweier
- 29 Kolonisten: „Die zwei hätte ich jetzt mal dahin befördert“. Über ein Gebiet, in dem sich
- 30 mehrere Dahandörfer und Kolonisteneinheiten befinden, sagt Ilona verschmitzt: „Da gibt es
- 31 großes Kloppen!“
- 32 Gelegentlich ist ein*e Teilnehmer*in schneller mit der Planung des eigenen Spielzugs fertig
- 33 als die anderen. In diesen kurzen Wartezeiten inmitten des Spiels werden die einzelnen
- 34 Teilnehmer*innen gefragt, **warum sie ihren Geist ausgesucht haben**. Ilona hat ihren Geist
- 35 *Lebenskraft der Erde* gewählt, weil der Name gut klang und er stark in Verteidigung ist. Sie
- 36 erläutert, dass Verteidigung ihrer Meinung nach einfacher wirkt, weil man für Angriffe häufig
- 37 mehr Überblick über das Spielgeschehen braucht. Stefan hat Geister mit hoher Komplexität
- 38 ausgeschlossen, um seine*n Mitspieler*in nicht zu verwirren. Beide Geister mit mittlerer
- 39 Komplexität hält er für stark, *Stimme des Donners* hat aus seiner Sicht am besten zu den
- 40 Geistern der Mitspieler*innen gepasst. Mark hat auf Empfehlung der Spielleitung nur die
- 41 Geister mit niedriger Komplexität in Betracht gezogen. Stefan hat anfangs die Empfehlung
- 42 ausgesprochen den ebenfalls als leicht klassifizierten Feuergeist herauszunehmen, da dessen
- 43 Fähigkeit zur Beeinflussung der anderen Spieler*innen für Anfänger*innen überfordernd ist.

44 Marks Wahl fiel schlussendlich per Ausschlussverfahren auf den Geist *Flackernde Schatten*,
 45 da dessen Fähigkeitspektrum die anderen Geister gut ergänzt. Optik, Hintergrundgeschichte
 46 und Fähigkeiten wurden nicht für die Entscheidung herangezogen. Stefan berichtet von einer
 47 Erweiterung für *Spirit Island*, in der auch ein Geist gespielt werden kann, der sich in Form von
 48 Tieren auf der Insel materialisieren kann.

49 Zwischendurch werden die Spieler*innen danach gefragt, wie sie die **Spielsituation** gerade
 50 **empfinden**. Ilona sagt sofort: „Interessant, machbar, aber schwierig“ und verweist darauf, dass
 51 man circa fünf Runden bräuchte, um das System zu verstehen. Die Kommunikation zwischen
 52 den Geistern findet sie sehr gut. Mark findet das Spiel ebenfalls schwierig, aber sehr gut und
 53 auch er freut sich über die vielen Möglichkeiten zur Interaktion.

Abbildung 1: *Spielgruppe 1 Zwischenstand*



54 Ilona, die in der Geisterphase eine Präsenz von der zweiten Leiste platziert hat und nun mehr
 55 Karten ausspielen kann, informiert die Gruppe begeistert, dass sie nun mehr machen kann.

56 Während der Zugplanung kommt der Vorschlag auf, Ödnis zu entfernen und alle
 57 Teilnehmer*innen rufen wiederholt: „Ödnis weg ist immer gut!“

58 Ilona darf es einem Mitspieler ermöglichen, eine Fähigkeit erneut zu wirken, woraufhin
 59 verschiedene Vorgehensweisen gemeinsam gegeneinander abgewogen werden. Stefan

- 60 argumentiert für seinen Naturgeist und sagt: „Er kann nur umwandeln, ich mache das Dorf
61 gleich platt!“ Ilona findet, dass beide Optionen gut klingen.
- 62 In der Bauphase der Invasoren kommentieren Stefan und Ilona wiederholt: „Da kommt ein
63 Dörfchen hin...“
- 64 Stefan schlägt Mark vor, einen Kolonisten in ein anderes Gebiet mit Dahan zu verschieben,
65 Mark ruft daraufhin begeistert aus: „Damit er wütet und direkt erschlagen wird!“. Sie
66 entscheiden sich für den Spielzug und Stefan führt die Abläufe der Invasorenphase auf dem
67 Spielbrett aus. Beim Wüten der Invasoren kommentiert er: „Der Dahan schlägt zurück und
68 verhaut den.“
- 69 Stefan verspricht, sich um ein Gebiet zu kümmern, Ilona fragt nach: „Kannst du denn da alle
70 plätten?“. Stefan senkt den Kopf und erwidert sachlich: „Warte, ich rechne kurz“, woraufhin
71 Mark einwirft, dass er auch noch unterstützen kann.
- 72 Ilona freut sich darüber, ein Gebiet „retten und plätten“ zu können. Stefan fragt während des
73 Spiels zunehmend „Du kümmerst dich darum?“ und zeigt auf bestimmte Gebiete mit
74 Invasoren. Mark bestätigt: „Das hier kriege ich hin. So Gott will.“ Stefan hat als Kenner des
75 Spiels den besten Überblick und baut seine Spielzüge häufig flexibel auf den Spielzügen seiner
76 Mitspieler*innen auf. Wenn seine Entscheidung für einen Spielzug gefallen ist, kommuniziert
77 er „Ich kann mich um die kümmern“.
- 78 Ilona legt ihre geplanten Spielzüge häufig zunächst verdeckt hin. Stefan fragt sie, was sie
79 vorhat, um die Spielzüge zu koordinieren. Ilona zeigt auf ein Gebiet mit Invasoren und erklärt
80 „Ich wollte das Böse da entfernen!“ Sie wird von den anderen beiden auf die Option
81 aufmerksam gemacht, stattdessen zu verteidigen, denn wie Mark betont, schade es nie, zu
82 verteidigen. Ilona lenkt schnell ein: „Ah okay, dann entferne ich da nix, dann verteidige ich
83 das einfach“.
- 84 Stefan übernimmt erneut die Artikulation und Umsetzung der Invasorenphase und
85 kommentiert „Hier rennt der erfolglos gegen die Dahan an“. Kurz darauf fällt zum ersten (und
86 einzigen) Mal in dieser Partie dem Wüten der Invasoren in einem Gebiet ein Dahandorf zum
87 Opfer. Stefan erklärt nüchtern, dass er als Geist *Stimme des Donners* bei der Zerstörung von
88 Dahan durch die Wüten-Aktion der Invasoren eine seiner Geisterpräsenzen vom Inselplan
89 entfernen muss.
- 90 Die erste Karte der dritten Stufe des Invasorenstapels wird aufgedeckt, die Invasoren erkunden
91 nun doppelt so viele Regionen wie zuvor. Die Neuerung führt zunächst zu wenig Reaktion.
92 Mit einem kurzen Blick auf die vor kurzem freigeschaltete leichtere Siegbedingung Furcht II
93 resümiert Ilona „Naja, neue Männkens sind ja egal“, woraufhin Stefan erläutert, dass diese
94 Einheiten ab der nächsten Runde in den dargestellten Gebieten bauen werden, eine Tatsache,
95 die Ilona ein kurzes überraschtes „Oh“ entlockt.
- 96 Ilona stolpert im Spielverlauf immer wieder über den Namen „Dahan“ und kommentiert gegen
97 Ende, dass dieser schwer zu merken sei.

Abbildung 2: Spielgruppe 1 Endstand



98 Nach der Partie werden den Teilnehmer*innen abschließende Fragen gestellt. Zunächst
 99 werden **Assoziationen zu den Dahan** erfragt. Ilona äußert, dass die Hütten der Dahan sie an
 100 Pilze erinnern und merkt an, dass sie die Tatsache, dass es sich bei dem Spielmateriale um
 101 Hütten handelt, nur über die Geschichte herleiten konnte und sie diese schwer als solche
 102 erkennbar findet. Sie betont, die Geschichte klinge sehr schön und bezieht sich damit
 103 vermutlich auf die kurzen Einstiegsworte aus der Anleitung, die zu Beginn verlesen wurden.
 104 Stefan und Mark ergänzen an dieser Stelle nichts, sie setzen eigeninitiativ parallel das
 105 Spielmateriale für die folgende Gruppe zurück.

106 Auf die Frage nach **Assoziationen zu den Kolonisten**, antwortet Ilona, dass deren Städte und
 107 Dörfer gut als solche erkennbar seien. Mark äußert, dass diese irgendwie aggressiver aussähen
 108 und mutmaßt, dass dies vielleicht an deren Axt liegt. Ilona nimmt sich eine menschliche
 109 Invasorenfigur und korrigiert, dass es sich nicht um eine Axt, sondern um eine Fahne handele.

110 Die Gruppe wird gefragt, wie **authentisch sie den Konflikt zwischen Dahan und Kolonisten**
 111 fand. Aus Ilonas Perspektive handelt es sich nur bedingt um einen Konflikt und das Ziel war
 112 für sie eindeutig das Plätten der gegnerischen Einheiten. Stefan erinnert der Konflikt an die

- 113 Geschichte von *Avatar*, auch wenn es sich dort um Science-Fiction und bei *Spirit Island* um
114 eine eher im Mittelalter verordnete Geschichte handele. Mark antwortet, dass er die Kolonisten
115 als aggressiv und bedrohlich empfunden hat und zwischendurch nicht an den Sieg geglaubt
116 hat. Ilona fügt hinzu, dass Kolonisierung einen realgeschichtlichen Kontext habe, das Spiel
117 allerdings keinen geschichtlichen Hintergrund habe. Und auch Stefan ordnet das Setting von
118 *Spirit Island* wegen der Geister als fantastisch und nicht realistisch ein.
- 119 Die Spieler*innen werden gefragt, ob sie ihre **persönlichen Moralvorstellungen im Spiel**
120 vertreten. Ilona zögert und äußert, dass es ihr Ziel sei, zu gewinnen. Stefan antwortet, dass er
121 seine Moralvorstellungen im Spiel vertrete, wenn das Spiel ihm die Wahlmöglichkeit gibt. Als
122 eine Ausnahme nennt er Spiele, die auf Schummeln oder das Bescheißen des Partners aus sind.
123 Wenn die Mechanik es vorgibt, lässt er sich auf dieses Spielverhalten ein. Mark fällt hierzu
124 das Spiel *King's Dilemma* ein, welches er mit seiner Frau gespielt hat. Zu Spieloptionen wie
125 der Goldproduktion aus Menschenblut sagt er entschieden „Nein, danke!“. In Bezug auf *Spirit*
126 *Island* sieht Mark wenig moralischen Konflikt, denn „man wird ja angegriffen“.
- 127 Das **Feedback** zur Spielerunde fällt sehr positiv aus. *Spirit Island*-Kenner Stefan schlägt vor,
128 die Invasorenphase zum besseren Verständnis für Neulinge bereits vor Spielbeginn
129 umfangreicher zu erklären. Mark, der am Vorabend ein Video zu *Spirit Island* angesehen hat,
130 äußert die Idee, dieses Vorgehen auch den zukünftigen Teilnehmer*innen zu empfehlen. Ilona
131 findet dies sinnvoll, da man so das Spielmaterial bereits einmal auf sich wirken lassen kann
132 und die Überforderung minimiert. Die Spielleitung bedankt sich für das Feedback, äußert aber
133 die Sorge, dass dies die zukünftigen Teilnehmer*innen abschrecken könnte, da diese
134 größtenteils Neulinge sind und sich vermutlich besonders auf die Gelegenheit, das Spiel erklärt
135 zu bekommen freuen. Annett, die in der Folgerunde mitspielt und bereits ein wenig früher da
136 ist, nickt zustimmend.
- 137 Abschließend erfolgt ein kurzer Austausch dazu, was den **Reiz von Spielen** ausmacht. Ilona
138 sagt, sie sei offen für alles, eigentlich müssten Expertenspiele aber häufiger gespielt werden,
139 um sie richtig zu ergründen. Stefan wählt Spiele nach Neuartigkeit der eingebetteten
140 Spielmechanik aus und auch Mark interessiert sich für die Spielmechanik. Für ihn spielt
141 allerdings auch die Optik eines Spiels eine große Rolle, ein Spiel wie *Nucleum* schrecke ihn
142 bereits optisch so ab, dass es für ihn nicht in Frage kommt.
- 143 Das **Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
144 von allen drei Teilnehmer*innen dieser Runde erteilt.

2.2 Protokoll 2

- 1 Die vorherige Runde dauerte länger als erwartet, weshalb der Start in die neue Runde ein
- 2 wenig zügiger erfolgt und die Anfangsfrage zum Verständnis von Kolonialismus bei dieser
- 3 Gruppe nicht gestellt wurde.
- 4 Annett spielt als Naturgeist *Lebenskraft der Erde* mit dem klassischen Fähigkeitendrafting.
- 5 Helena spielt den Geist *Flackernde Schatten* und nutzt zur Unterstützung die Karte mit
- 6 empfohlenen Fähigkeiten für ihren Geist. Denny spielt *Sonnengenährter Fluss* und nutzt zur
- 7 Unterstützung die Karte mit empfohlenen Fähigkeiten für seinen Geist.
- 8 Es ist für alle Teilnehmer*innen die erste Partie *Spirit Island* und alle drei geben an, häufig auf
- 9 dem Kennerniveau zu spielen.
- 10 Während der Anfangsphase des Spiels äußert Helena verwundert, dass sie die
- 11 Spielregelgrundlagen regelmäßig vergisst. Aufgrund der Konzentration auf das
- 12 Spielgeschehen, wird in den ersten Runden wenig gesprochen und viel gegrübelt. Denny
- 13 erschafft ein neues Dorf der Dahan. Nach der Spielerklärung moderiert die Spielleitung noch
- 14 einige Runden das Verhalten der Kolonisten, damit sich die Spieler*innen auf ihre Spielzüge
- 15 konzentrieren und die Spielmechaniken verinnerlichen können.
- 16 Denny kommuniziert seinen geplanten Spielzug: „Ich würde diese kleine Siedlung zerstören,
- 17 damit dort nicht gewütet wird.“
- 18 Annett betrachtet das Spielbrett kritisch und fragt: „Die Dahan kann man nicht vermehren,
- 19 oder?“ Darauf wird ihr geantwortet, dass dies mit sehr wenigen Karten möglich sei. Annett
- 20 äußert, dass es wenig Dahan gibt und fragt, warum das so ist. Die Spielleitung verweist auf
- 21 eine kleine Hintergrundgeschichte in der Anleitung, laut der zahlreiche Dahan an
- 22 eingeschleppten Infektionskrankheiten der Invasoren in dem letzten Jahrzehnt der
- 23 beginnenden Kolonisierung gestorben sind.
- 24 Helena und Denny stolpern wiederholt über den Namen der Dahan, stocken, betonen den
- 25 Namen anders oder umschreiben das indigene Volk mit anderen Begriffen.
- 26 Gelegentlich ist ein*e Teilnehmer*in schneller mit der Planung des eigenen Spielzugs fertig
- 27 als die anderen. In diesen kurzen Wartezeiten inmitten des Spiels werden die einzelnen
- 28 Teilnehmer*innen gefragt, wie sie ihren **Geist** finden und weshalb sie ihn **ausgewählt** haben.
- 29 Helena meint, die Aufgabe ihres Geistes *Flackernde Schatten* sei ganz klar Furcht und merkt
- 30 etwas enttäuscht an, dass dies bisher leider nicht besonders praktisch war. Sie bezieht sich
- 31 darauf, dass die Effekte der bisher von der Gruppe aufgedeckten Furchtkarten für ihre
- 32 spezifische Spielsituation kaum hilfreich waren. Sie findet ihren Geist nicht besonders
- 33 schwierig zu spielen. Ausgewählt hat sie Flackernde Schatten wegen des coolen Designs,
- 34 außerdem fand sie es spannend, dass der Geist laut Hintergrundgeschichte zumindest in Teilen
- 35 böse sei. Das fand sie im Auswahlprozess interessant, da sie gedacht hätte, „dass alle Geister
- 36 gut sind und wir die gute Seite spielen“. Dass die Stärke ihres Geistes in dem Verursachen von
- 37 Furcht liegt, mag Helena gerne. Annett meint: „Mein Naturgeist ist cool, er passt zu mir. Er
- 38 kommt langsam zu sich, aber dann kräftig.“ Außerdem mag sie das Design und die
- 39 Hintergrundgeschichte ihres Charakters. Sie fügt hinzu: „Angreifen ist nicht so mein Ding,
- 40 lieber Beschützer, ich mag keinen Streit.“ Auch Denny ist mit seinem Naturgeist
- 41 Sonnengenährter Fluss zufrieden, er empfindet ihn als flexibel, da dieser viele günstige
- 42 Fähigkeiten und oftmals eine große Reichweite hat, wodurch er nicht beteiligungslos sei.
- 43 Wasser als zugrundeliegendes Element des Geists hat Denny angesprochen, außerdem fand er
- 44 die Stärke des Geists in den Bereichen Bewegung und Angreifen vielversprechend.

45 Denny verwendet erstmals den Begriff „Billo“ für einen menschlichen Invasoren, der sich im
 46 Laufe der Runde etabliert. Die Wüten-Aktion der Invasoren wird abgehandelt und Denny
 47 kommentiert lachend das Geschehen in einem Gebiet, in dem er diese Runde verteidigt hat:
 48 „Die machen keinen Schaden, die sind einfach zu schwach.“

49 Annett spricht davon, „die in der nächsten Runde aufräumen“ zu wollen.

50 Die **erste Karte der dritten Stufe des Invasorenstapels** wird aufgedeckt, die Invasoren
 51 erkunden nun doppelt so viele Regionen wie zuvor. Alle drei Teilnehmer*innen rufen
 52 überrascht und beunruhigt „Oh“. Helena ergänzt zudem ein kurzes „Wie unfair!“. Annett
 53 überlegt und sagt: „Macht nichts, wir müssen ja nur die Häuser loswerden.“ Helena betrachtet
 54 den Spielplan nachdenklich und fragt nach, ob die Invasoren im folgenden Zug dann auch in
 55 zwei Regionen bauen. Auf die Bestätigung sagt sie erneut „Oh“ und beginnt resigniert zu
 56 lachen.

Abbildung 3: *Spielgruppe 2 Zwischenstand*



57 Denny teilt die Vor- und Nachteile seiner geplanten Handlungsoption mit der Gruppe: „Die
 58 Dahen zu verschieben bringt gar nicht so viel, weil das nur zu mir geht, aber mit der Fähigkeit
 59 generieren wir noch einen Dahen“. Er entscheidet sich für die Handlungsoption, welche das
 60 Volk der Dahen um ein Dorf erweitert.

61 Denny sagt „Hauptsache ich schade euch nicht“ in Bezug auf einen möglichen Spielzug.

62 Die Gruppe stellt fest, dass sie genau drei Städte in diesem Zug entfernen muss, um die
 63 Invasoren in die Flucht zu schlagen und damit das Spiel zu gewinnen. Helena merkt etwas

64 enttäuscht an, dass sie nicht in der Lage sei, wirklich Schaden zu machen. Sie empfindet ihren
 65 Geist als nicht wirklich kooperativ, da sie niemanden beeinflussen kann. Zusammenfassend
 66 sagt sie: „Ich kann nur verschieben und Furcht auslösen – aber das macht ja Sinn, die rennen
 67 vor mir weg aus Angst!“ Denny erwägt in neutralem Tonfall verschiedene Optionen: „Wir
 68 können den [Dahan] retten oder noch mehr [Dahan] hinzuziehen, das [letzte] würde ich
 69 präferieren. Wir verlieren dann zwar den einen [Dahan], aber ...“. Er entscheidet sich dafür,
 70 ein Dahanvolk zu opfern und verspricht, auf ein besonders dicht besiedeltes Gebiet zeigend:
 71 „Ich kann die Städte hier zerstören“. Helena äußert, dass sie es als wiederkehrendes
 72 Grundproblem in kooperativen Spielen ansieht, sich sinnlos zu fühlen. Oft spiele man nur noch
 73 den vorab gefassten Plan durch, was nicht sehr cool sei. Denny wirft ein: „Niemand ist hier
 74 sinnlos!“ Das Spiel endet, indem Helena mehr Furcht erzeugt, Annett verteidigt und Denny
 75 die letzten drei Städte der Invasoren zerstört. Denny resümiert: „Schon spannend!“. Es wird
 76 aufgeworfen, dass das Spiel nur gewonnen werden konnte, da durch die im Laufe der Partie –
 77 insbesondere durch Helenas Geist *Flackernde Schatten* – erzeugte Furcht die am Ende
 78 geltende leichtere Siegbedingung freigeschaltet wurde.

79 Im Anschluss an die Partie werden die Spieler*innen gefragt, ob sie schon **andere Spiele mit**
 80 **einem Bezug zu Kolonialismus** gespielt haben. Nach kurzem Nachdenken wird ein Blick auf
 81 die Liste mit den 25 ranghöchsten Spielen mit Kolonialismus als Thema laut BGG (Tabelle 3)
 82 geworfen. Alle drei haben schon mindestens einmal *Die Siedler von Catan* gespielt. Annett
 83 erinnert sich zudem an Partien von *Through the Ages* und *Robinson Crusoe*. Auf die Rückfrage
 84 zu der in *Through the Ages* eingenommenen Rolle ist sich Annett unsicher, ob und wenn ja
 85 welche Rollen es gibt. Helena merkt an, dass *Risiko* ihrer Meinung nach ein stark
 86 kolonialistisches Spiel ist und bezeichnet es als „langweiliges Kackspiel“. Annett stimmt
 87 Helena zu und wirft die Frage auf, ob es sich bei *Risiko* um ein „Jungsding“ handelt. Denny
 88 stimmt der Aussage zu.

89 Auf die Frage nach **Assoziationen zu den Dahan** merkt Helena an, dass sie es seltsam findet,
 90 dass die Kolonisten als Menschen abgebildet sind und die Dahan nicht. Sie bezieht sich dabei
 91 auf die Figuren. Die Dahan erinnern sie stark an Pilze, dass es sich hierbei um Hütten handelt,
 92 war ihrer Aussage nach erst ihr zweiter Gedanke. Annett assoziiert die Dahan mit Urvölkern
 93 und Denny berichtet, dass ihn da Dahan an *Pocahontas* erinnern und aufgrund der Naturgeister
 94 generelle Gedanken an Mythologie aufkamen. Auf die Frage nach **Assoziationen zu den**
 95 **Kolonisten** erklärt Annett: „Die Kolonisten wollen das Land für sich nutzen, Naturressourcen
 96 ausbeuten und die Menschen vor Ort verdrängen.“ Sie findet das Spiel ausgesprochen
 97 thematisch und findet die Eigenschaften von Elementen in der Natur gelungen.

98 Die Gruppe wird weiterhin gefragt, wie **authentisch sie den Konflikt empfunden** hat, der
 99 durch das Eintreffen der Kolonisten auf der Insel entstanden ist. Für Denny sind „solche Spiele
 100 im ersten Moment Fantasie, aber man sollte und kann mehr darüber nachdenken“.

101 Dennys **Verständnis von Kolonisierung** ist die Aneignung und das zu Nutzen machen von
 102 Land und Rohstoffen. Helena versteht darunter die Ausbeutung von Land, Menschen und
 103 Ressourcen. Annett wirft den Begriff „Sklassen“ ein und nennt als bezeichnende Eigenschaft
 104 von Kolonialismus die Herabwürdigung von Indigenen zu Menschen zweiter Klasse. Annett
 105 merkt zudem an, dass durch Kolonialismus „reiche Länder sehr ungerecht zu noch mehr
 106 Reichtum kamen“. Denny ergänzt, dass diese Art über andere zu bestimmen eine extreme
 107 Dreistigkeit ist. Helena merkt an, dass die Wahrnehmung dieser Epoche sich in den letzten
 108 Jahren verändert hat.

109 Abschließend erfolgt ein Austausch dazu, inwiefern die Teilnehmer*innen ihre **persönlichen**
 110 **Moralvorstellungen im Spiel** vertreten. Helena kann sich grundsätzlich vorstellen, dass es

111 für sie Tabuthemen in Spielen gibt. Sie ist überzeugt davon, ihre eigenen Moralvorstellungen
112 in Spielen zu vertreten und führt als Beispiel Pen & Paper an. Die Spielleitung fragt, ob man
113 sich nicht gerade im Rollenspielkontext anders verhielte als man selbst es tun würde,
114 woraufhin Helena lacht und anmerkt, dass sie nicht so gut im Rollenspiel sei. Sie überlegt
115 noch einmal kurz und stellt fest, dass einfach gewinnen vermutlich häufig ihr einziges Ziel im
116 Spielen ist und sie in Spielen, welche es erfordern, andere zu verarschen, dazu problemlos
117 bereit ist, um ihr Ziel zu erreichen. Helena überlegt kurz und fragt: „Was könnten denn
118 eigentlich Tabuthemen sein?“ Die Gruppe bespricht kurz *Secret Hitler*, ein Deduktionsspiel,
119 in dem Spieler*innen in geheimen Rollen als Faschisten oder Liberale um politische Macht
120 ringen. Helena kennt das Spiel und spielt es laut Denny regelmäßig und gerne. Sie merkt an,
121 dass dies ein guter Punkt sei und dass sie, wenn sie die Wahl hat, tatsächlich statt *Secret Hitler*
122 lieber *Avalon* spielt, da ihr dessen Fantasy-Setting mehr zusagt. Es wird festgehalten, dass auch
123 Brettspiele Grenzen überschreiten können. Annett sagt: „Es gibt Tabuthemen, die ich nicht
124 spielen würde. Wenn es um Völker und Krieg geht spiele ich das ungerne. So Themen kommen
125 bei uns nicht auf den Tisch. Wir schauen da drauf, auch wegen der Kinder Zuhause.“

126 Das **Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
127 von allen drei Teilnehmer*innen dieser Runde erteilt.

2.3 Protokoll 3

1 Kiryl und Peter haben bereits Erfahrung mit *Spirit Island*, für Stefan und Flo handelt es sich
 2 um ihre Erstpartie. Alle vier spielen häufig komplexe Spiele. Stefan **entscheidet sich für den**
 3 **Geist *Flackernde Schatten***, weil er findet, dass dessen Name gut klingt und ihn das Design an
 4 einen Hund erinnert. Kiryl spielt *Stimme des Donners*, Flo *Lebenskraft der Erde* und Peter
 5 *Pfeilschneller Blitzschlag*. Flo orientiert sich an den für seinen Geist empfohlenen
 6 Fähigkeitenkarten, die anderen drei spielen mit dem klassischen Fähigkeitendrafting.

7 Die **erste Runde** beginnt. Kiryl hat die mittlere Wachstumsoption seiner Tableaus gewählt und
 8 darf zwei Präsenzen platzieren. Er erläutert: „Mein Geist macht viel mit den Dahan, deswegen
 9 kann ich nur in Gebieten mit Dahan Präsenzen platzieren.“ Peter teilt ein paar Spieltipps mit
 10 der Runde: „Wüten ist das Fieseste, was die Invasoren machen können. Bauen ist auch nicht
 11 so schön. Das Erkunden ist okay, können wir schlecht verhindern.“ Zudem stellt er fest, dass
 12 die Geister derzeit wenig Präsenz auf der Insel haben, und entscheidet sich für die
 13 Wachstumsoption, bei der er zwei Präsenzen platzieren kann. Kiryl und Peter sprechen sich
 14 dafür aus, frühestmöglich einzuschreiten, denn alles nicht Gebaute wütet auch nicht. Kiryl
 15 sagt: „Jedes Dorf zerstört einen Kolonist, also zerstöre ich den.“ Peter kommentiert seinen
 16 Zug: „Ich kann Furcht erzeugen und ein Dorf zerstören. Ich wähle dieses.“ Es handelt sich um
 17 ein Wüstengebiet, in dem in der nächsten Runde gewütet wird. Mit seiner nächsten Fähigkeit
 18 kann Peter Dahan verschieben. Er verschiebt nur einen statt zwei Dahan in ein Gebiet mit einer
 19 Stadt, wodurch entsprechend dem Kartentext zusätzlich Furcht erzeugt wird. Peter merkt an:
 20 „Einmal vernichtete Dahan sind schwer zurückzubekommen.“ Kiryl fügt hinzu: „Ja bitte
 21 verhindert das! Das ist schlecht, weil mein Geist immer Präsenz verliert, wenn ich in der Nähe
 22 bin, wo ein Dahan stirbt.“ Nach dem Aufdecken der ersten Entdeckungskarte kommentiert
 23 Peter: „Das heißt sehr wahrscheinlich werden alle Dschungelgebiete entdeckt.“ Stefan fragt:
 24 „Was macht mehr Sinn, eine Stadt durch ein Dorf ersetzen oder ein Dorf durch einen Menschen
 25 ersetzen?“ Die Tendenz der Gruppe ist, dass dies relativ egal ist.

26 Zu Beginn der **zweiten Runde** entscheidet sich Stefan für eine Wachstumsoption, durch die
 27 er eine neue Fähigkeit erlangt. Er entscheidet sich für „Blutregen“ und verwirft dabei die
 28 Alternativen „Schläfrigkeit“, „Erschöpfung und Auszehrung“ und „Nagetierplage“. Auch
 29 Peter entscheidet sich für eine neue Fähigkeit mit dem Namen „Elementarschub“, er verwirft
 30 in diesem Zuge die Alternativen „Irrlichter“, „Angstwahn“ und „Gabe der Stetigkeit“. Er
 31 berichtet, Elementarschub gewählt zu haben, weil die Fähigkeit schnell ist und mehr Elemente
 32 bietet, die zum Teil auch Überschneidungen mit den selbst benötigten haben können. Flo hat
 33 seine Karte wieder aufgenommen und eine Präsenz mit zwei Reichweite platziert, um mit
 34 dieser nah genug an eine von Invasoren gefährdete Wüste zu gelangen. Peter verwirft seinen
 35 Plan nach Kiryls Bitte um Unterstützung und sagt: „Ich wollte eigentlich etwas offensiveres
 36 machen, aber dann helfe ich dir da.“ Er schenkt dem dankbaren Kiryl einen Blitzschub,
 37 wodurch dieser das Sterben von Dahan und damit den eigenen Präsenzverlust verhindern kann.
 38 Zudem spielt Peter „Vernichtete Siedlung“. Kiryl nutzt seine Spezialregel „Verbündete der
 39 Dahan“ und darf dadurch seine Präsenzen mit Dahan über den Spielplan bewegen. Flo sagt:
 40 „Ich habe wieder die gleiche Karte wie vorher: ich verhindere, dass die Kolonisten in einem
 41 Gebiet - dieser Wüste - überhaupt etwas machen. Peter moderiert die Invasorenphase. Beim
 42 Wüten entfernt er einen Kolonisten und erklärt: „Bei einem Vergeltungsschlag wird er getötet.“
 43 Stefan verliert durch das Wüten eine seiner Präsenzen und Peter merkt an: „Das ist schlimm,
 44 die bekommt man nicht zurück.“ Das Bauen kommentiert Peter wiederholt mit „Hier kommt
 45 ein Dorf hinzu.“

- 46 In dieser Anfangsphase des Spiels werden die Mitspieler*innen gefragt, welches **Verständnis**
 47 **von Kolonialismus** sie haben. Für Stefan ist Kolonialismus ressourcengetrieben. Er sagt: „Du
 48 kommst in ein neues Land, Gebiet oder auch den Mars und du willst Ressourcen farmen. Wenn
 49 da jemand ist, ist das ein ungünstiger Nebeneffekt.“ Er denkt an Sid Meier’s Computerspiel
 50 *Colonization*, in welchem die Auslöschung der Einwohner spielrollenabhängig sei. Kiryl
 51 kommen beim Thema Kolonialismus Assoziationen zu westlichen Ländern wie Spanien,
 52 Großbritannien und Niederlande auf. Er denkt außerdem an kolonialistische Architektur und
 53 an weiße reiche Länder. Flo meint ein freundliches Wort für das, was im Kolonialismus
 54 geschieht, sei Verdrängung. Realistisch handele es sich um Assimilierung. Flo vermutet, dass
 55 anfangs Verdrängung und später Assimilation relevanter war. Ziel des Kolonialismus sei die
 56 Aneignung von Land und Bodenschätzen gewesen. Peter denkt bei Kolonialismus zunächst an
 57 Machtgefälle. Das objektive Wort kolonisieren sei nicht negativ behaftet, darunter versteht er
 58 nunmehr Häuschen bauen. Der Kolonialismus führe zu einem Vorteil einer Partei zum Schaden
 59 einer anderen mit Auswirkungen, die uns heute nicht mehr so präsent sind und von
 60 Mitteleuropäern häufig vergessen werden. Doch die starken Auswirkungen dauern an,
 61 beispielsweise gibt es andauernde Knebelverträge mit afrikanischen Ländern über natürlich
 62 vorkommende Ressourcen, Gebühren und Mindestabgabemengen an die ehemaligen
 63 Kolonialmächte. Er hebt hervor, dass es sich nicht um wirklich freie Staaten handele. Kiryl
 64 merkt an, die Staaten hätten Glück, wenn sie zumindest 50% hätten. Es wird kurz über die
 65 Frage diskutiert, ob die Besiedlung des Mars ebenfalls kolonialistisch anmutet, woraufhin Flo
 66 in Reaktion auf Stefan einwirft: „Das ist deine Definition, dass auf dem Mars keiner ist“. In
 67 diesem Zuge merkt Flo an, dass er mit der Besiedlung einer leeren Insel ohne Verdrängung
 68 kein Problem sieht. Flo erzählt, dass sein erstes Kennerbrettspiel *Puerto Rico* war, ein Spiel
 69 in welchem „Kolonisten mit Schiffen angefahren kommen, um glücklich in Fabriken und dem
 70 Feld zu arbeiten“. Er findet das absurd, denn „so war das nicht“. Peter sagt: „Wir glauben, in
 71 einer heilen, fairen Welt zu leben, aber so ist die Welt außerhalb von hier nicht. Bei
 72 Kolonialismus geht es um Habgier, etwas zu nehmen, obwohl man es nicht braucht, damit es
 73 einem später besser geht. Hier in *Spirit Island* spielen wir nicht aus Sicht der Kolonisten.
 74 Manchmal sind Spiele abstrakt, manchmal geschichtsverzerrend, vielleicht wurden braune
 75 Meeple verwendet, weil kein Whitewashing betrieben werden sollte, anderes wird vielleicht
 76 außen vorgelassen.
- 77 Zu Beginn der **dritten Runde** entscheidet sich Stefan für die neue Fähigkeit „Heißer Dampf“
 78 da diese eine schnelle Fähigkeit ist. Er verwirft die Alternativen „Ruf zur Schlacht“, „Gesang
 79 des heiligen Lebens“ und „Lockruf des Unbekannten“. Kiryl entscheidet sich für die Fähigkeit
 80 „Unheimliche Schmelze“. Er wirft „Bestien aus den Tiefen“, „Schatten des brennenden
 81 Waldes“ und „Gabe der Macht“ auf den Ablagestapel. Kiryl entscheidet sich zudem für die
 82 Fähigkeit „Gabe der Lebensenergie“ und legt „Weitreichende Wirkung“, „Ruf zur
 83 Abschottung“ und „Reinigende Flamme“ auf den Ablagestapel. Im Laufe der Runde wirkt
 84 Peter seine permanente Fähigkeit „Donnernde Zerstörung“ und nennt diese dabei beim
 85 Namen. Bei der Wahl zwischen zwei Gebirge-Gebieten, aus welchen ein einzelner Kolonist
 86 entfernt werden darf, plädiert Peter für die Entfernung in dem Gebiet, in welchem sich bereits
 87 Ödnis befindet. Peter moderiert erneut die Invasorenphase. Er sagt „hier wird gewütet“ und
 88 dreht einen Dahan in dem Gebiet auf den Kopf. Dann legt er den Invasor zurück in die
 89 Schachtel und fasst trocken zusammen: „Ein Schaden – tot.“ Kiryl handelt das Wüten in einem
 90 anderen Gebiet ab und kommentiert: „Auch der wird von Dahan getötet.“
- 91 Nach dem Durchführen der Entdeckungen der Invasoren werden die Spieler*innen danach
 92 gefragt, wie sie ihre derzeitige **Situation empfinden**. Stefan findet das Spiel „schon hart, trotz
 93 des einfachen Geists echt hart“. Flo wirft ein, dass er die Situation „furchteinflößend“ findet.

94 Kiryl sagt: „Bei Peters und Stefans Insel sieht es zu gefährlich aus, ich habe das Gefühl, mich
 95 ausbreiten zu müssen, um zu helfen“. Peter merkt an, dass er noch weiter wachsen muss. Flo
 96 sagt: „Bei mir geht es, aber ich mache mir ebenfalls Sorgen um das Gebiet bei Stefan“. Dann
 97 fragt er leicht resigniert: „Also ihr sagt, das ist noch nicht verloren?“ Peter und Kiryl winken
 98 ab und sprechen ihm Mut zu. Flo findet Peters Geist mache super viel, sein eigener dagegen
 99 wenig. Dann fügt er hinzu: „Aber das passt zur Beschreibung meines Geistes“. Kiryl: „Bei
 100 *Spirit Island* finde ich verlieren schon frustrierend.“ Darauf meint Stefan: „Ein Spiel immer
 101 zu gewinnen, macht auch keinen Spaß“ und Flo ergänzt „Ich gewinne schon gerne, aber mir
 102 geht es auch um den Prozess“. Peter meint: „Bei einem acht Stunden *Frostpunk* finde ich
 103 verlieren schlimmer, manchmal sind Spiele ganz schöne Arbeit.“

104 Zu Beginn der **vierten Runde** wählt Stefan die neue starke Fähigkeit „Hunger des
 105 Dschungels“ und verwirft dabei „Vergiftetes Land“, „Bäume und Steine sprechen von Krieg“
 106 und „Tsunami“. Er vergisst dafür die bereits erlernte Fähigkeit „Blutregen“. Peter wählt die
 107 neue schwache Fähigkeit „Sturz in die Tiefen des Erdreichs“ und legt „Umfassender Schutz“,
 108 „Selbstheilung der Natur“ und „Glut- und Aschefluch“ auf den Ablagestapel. Kiryl und Flo
 109 besprechen eine „Synergie“. Kiryl verschiebt Dahan in ein Gebiet, wodurch Flo seine
 110 Fähigkeit „Ritual der Zerstörung“ dort einsetzen kann. Die Fähigkeit ist nur in Gebieten mit
 111 Dahan wirksam und verursacht zusätzlichen Schaden und Furcht, wenn mindestens drei Dahan
 112 in dem gewählten Gebiet anwesend sind. Peter zeigt auf ein Gebiet und fragt Flo: „Brauchst
 113 du da Unterstützung?“ Flo winkt ab und meint „Da passiert ja gerade gar nichts.“ Kiryl fragt
 114 Stefan auf ein Gebiet zeigend: „Kannst du da etwas tun?“ Stefan sagt resigniert: „Ich kann
 115 nichts machen, ich habe keine Fähigkeit, mit der ich irgendwas machen kann.“ Peter wirkt
 116 seine Fähigkeiten schnell und nennt dabei oftmals deren Namen. Zu Beginn der
 117 Invasorenphase wird eine Furchtkarte aufgedeckt und gibt vor, dass Invasoren aus
 118 Binnengebieten verschoben werden dürfen. Die Invasoren sind in den nächsten Runden jedoch
 119 an der Küste aktiv, wogegen mit dieser Karte nicht vorgegangen werden kann. Kiryl sagt
 120 enttäuscht „ach Mann, schade“ und Flo ergänzt „sehr unpraktisch“. Peter kommentiert das
 121 Wüten: „Ein Typi gegen Dahan, der stirbt.“ Die nächste Phase wird abgehandelt, Kiryl verzieht
 122 das Gesicht und sagt „Bauen, das mag ich gar nicht“. Auf Flos Inselteil sammeln sich große
 123 Mengen an Invasoren, weil dort überwiegend nur verteidigt wird. Flo schlägt vor, in der
 124 folgenden Runde zwei Dahan in ein Gebiet mit einer Stadt, einem Dorf und zwei Invasoren zu
 125 verschieben. Flos Fähigkeit ist leider langsam und würde erst nach dem Wüten der Invasoren
 126 aktiv werden. Stefan fragt irritiert: „Damit die dort sterben?“. Flo kontert „Im schlimmsten
 127 Fall kann ich machen, dass dort nichts passiert“, woraufhin Peter gespielt empört einwirft:
 128 „Hallo, da sterben Menschen!“. Zum Rundenabschluss geht Peter einzelne der vielen
 129 Küstenregionen durch, die in der folgenden Runde besonders gefährdet sind und fragt die
 130 anderen, wo sie etwas ausrichten und verhindern können.

131 Zwischenzeitlich werden die Teilnehmer gefragt, **warum sie ihren Geist ausgesucht haben**.
 132 Flo berichtet, sein Geist habe ihn angesprochen, weil er sich vorab überlegt hatte, gerne etwas
 133 mit Unterstützung und Natur zu spielen. Auf der Rückseite des Tableaus stand, dass dieser gut
 134 im Verteidigen sei – damit war die Wahl getroffen. Peter merkt an, dass es spannend sei, „ob
 135 sowas den eigenen Charakter widerspiegelt“. Flo erläutert, dass er sonst immer Zauberer
 136 spiele, heute wollte er keine Blitze und Feuerbälle schießen. Peter hat seinen Geist absichtlich
 137 als letzter gewählt, um die anderen Geister möglichst gut ergänzen zu können. Er hat bereits
 138 einige Partien gespielt und fand, die anderen sollten aussuchen dürfen. Aus seiner bisherigen
 139 Erfahrung mit *Pfeilschneller Blitzschlag* ordnet er diesen als nicht so kompliziert ein. Ihm
 140 gefällt, dass dieser Schaden macht und „straightforward“ ist. Stefan gibt an „Darkness“ ganz

141 cool gefunden zu haben. Einen Geist mit niedriger Komplexität zu wählen, fand er für den
 142 Spieleinstieg sinnvoll. Im Vergleich fühle sich sein Geist allerdings sehr schwach an.

143 Die **fünfte Runde** beginnt und Kiryl darf zwei neue Fähigkeiten erwerben. Er wählt die
 144 schwache Fähigkeit „Verlockende Pracht“ und verwirft „Unaufhaltsames Wuchern“,
 145 „Visionen vom Feuertod“, und „Erwachen der Bäume und Steine“. Als zweite Fähigkeit wählt
 146 er „Jagd im Schutze der Nacht“ und verwirft „Dürre“, „Lockruf der Dahankultur“ und „Den
 147 Kampf der Erde beflügeln“. Mit Blick auf die Karte „Lockruf der Dahankultur“ - mit der man
 148 einen Kolonisten durch einen Dahan ersetzen darf - merkt Kiryl an, dass es sehr schön wäre,
 149 wenn das in der Realität ginge. Stefan fragt „Kannibalen?“. Flo nimmt sich die neue Fähigkeit
 150 „Dichter Nachtwald“ und legt „Ruf zum Aufbruch“, „Ruf zur Heilung“ und „Ameisenplage“
 151 auf den Ablagestapel. Die Gruppe schaltet die neue Siegbedingung Furcht II frei. Kiryl sagt
 152 „Wuhu“ und applaudiert leise. Flo betrachtet ein Gebiet mit sieben Einheiten auf Stefans
 153 Inselteil, wendet sich lachend an Stefan und sagt: „Kannst du mal dein Zimmer aufräumen?“
 154 Kiryl nutzt seine Aktionen in dieser Runde, um Stefans Wüstengebiet aufzuräumen. Stefan
 155 sagt: „Jetzt geht es mir blendend!“

Abbildung 4: Spielgruppe 3 Endstand



156 Aufgrund der weit vorangeschrittenen Zeit wurde die Partie an dieser Stelle vor Erreichen von
 157 Sieg- oder Verlustbedingungen abgebrochen. Der anschließende Austausch beginnt mit der
 158 Frage, welche **anderen Brettspiele mit Bezug zu Kolonialismus** die Anwesenden bereits
 159 gespielt haben. Stefan berichtet von *Die Siedler von Catan* inklusive zahlreicher
 160 Erweiterungen. Auch die anderen drei haben *Die Siedler von Catan* bereits gespielt. Kiryl
 161 berichtet von *Concordia*, einem Spiel, in welchem man aus Rom heraus in weiteren Städten
 162 Präsenz aufbaut. Es findet kein Kampf statt und laut seiner Erinnerung heißen die Figuren
 163 Kolonisten. Er erwähnt, dass er auch *Puerto Rico* bereits gespielt habe und *Stone Age*, ein
 164 Spiel, in welchem man Siedlungen baue. Dann korrigiert er sich und sagt, „Dabei handelt es
 165 sich aber eigentlich nicht um Kolonialismus, es geht um den Anfang der Menschheit.“ Auch

166 Flo hat *Puerto Rico* bereits gespielt. Über *Terraforming Mars* sagt er: „Spielmechanisch geht
167 es nicht um Kolonialismus. Meh, nun, irgendwie schon.“ Peter erzählt von dem Spiel
168 *Hadrianswall*, in welchem es Arbeiterfiguren gibt, welche Sklaven darstellen, wodurch dieses
169 historische Element nicht ausgelassen und dadurch gar beschönigt wird. Außerdem hat er das
170 Brettspiel *Anno 1800* gespielt. Ihm fallen zudem noch die gespielten Spiele *Terraforming Mars*
171 und *Evacuation* ein. Er erklärt: „In *Evacuation* verlassen wir die Erde, die wir zugrunde
172 gerichtet haben und müssen unsere Produktion auf einen neuen Planeten umwirtschaften.
173 Eigentlich verrückt, da diesen Planeten dann bald das gleiche Schicksal ereilt.“

174 Anschließend werden sie nach **Assoziationen zu den Dahan** befragt. Flo berichtet, sich wie
175 ein Elternteil der Dahan gefühlt zu haben, weil er das Bedürfnis hatte, die Dahan zu
176 beschützen. Peter nennt die Dahan „unsere Verbündete, unsere Freunde“ und wirft ein: „Wir
177 müssen die beschützen!“ Er sagt: „In bisherigen Partien habe ich es geschafft, die zu schützen.
178 Die Option sie zu opfern, fiel mir schwer. Ich habe mich da reingefühlt, die armen Dahan. Es
179 ist sehr bedrückend und schade, dass die Kolonisten zuerst angreifen, die Dahan sind dadurch
180 Opfer.“ Kiryl merkt an: „Dass die Kolonisten zuerst angreifen war historisch nicht immer so.“
181 Er berichtet, dass er durch seinen Geist Stimme des Donners einen besonderen Bezug zu den
182 Dahan habe. Eine seiner Spezialregeln spreche sogar von der Treue zu den Dahan und er findet
183 es schön, die Dahan zu beschützen. Er sagt nachdenklich: „Damals im Kolonialismus gab es
184 keine Geister, um die Indigenen zu beschützen. Die unschuldigen Einheimischen, die in
185 Harmonie mit der Natur leben.“ Stefan sagt mit einem trockenen Lachen: „Für mich waren die
186 Dahan nur eine weitere Ressource, die ich rumschieben muss, um meinen Gegenangriff zu
187 machen. Der Verlust dieser Ressource bedeute einfach nur eine Handlungseinschränkung.“
188 Kiryl reagiert darauf und sagt: „So habe ich früher auch gedacht. Die Dahan als Opfer, denen
189 wir helfen. Wir haben die Pilze genannt. Durch den Geist habe ich aber einen neuen Blick
190 darauf bekommen.“

191 Nach **Assoziationen zu den Kolonisten** gefragt, sagt Kiryl „Irgendwelche Westeuropäer“.
192 Peter hebt deren „sehr überwältigende Anzahl“ hervor und merkt an, dass dies im Kontrast zur
193 Historie stehe, da es damals eher mehr Indigene gab. Er bringt den Vergleich auf, Kolonisten
194 seien „wie eine Krankheit, die sich ausbreitet“. Flo empfand es stets als unangenehm, wenn
195 sich in der Erkundenphase neue Kolonisten aus den Gebäuden bewegten und auf dem
196 Spielplan verteilten. Er merkt an: „Die Mechanik des Kampfes spiegelt das technologische
197 Vornedransein, wodurch es nicht viele sein mussten.“ Peter fällt auf, dass einfach gewütet
198 wird, ohne eine Begründung warum. Stefan stellt die Frage in den Raum, ob man das Spiel
199 auch als Kolonist spielen könnte. Auf die fragenden Blicke erläutert er: „*Spirit Island* ist halt
200 aus unserer Perspektive. Wir spielen gegen das Spiel, also gegen die Perspektive der
201 Kolonisten.“ Flo merkt an, dass man selten gegen Ureinwohner spiele. Stefan holt aus: „Du
202 siehst, sie breiten sich aus, aber man sieht nicht warum. Es handelt sich demnach um die
203 Perspektive der Indigenen.“ Flo ergänzt: „Ich weiß, warum sich Kolonisten ausbreiten, aber
204 Indigene wissen es nicht.“ Peter äußert, dass er die Wachstumsmechanik cool findet: „Anfangs
205 kann man die drohende Gefahr nicht abschätzen. Man wirkt Fähigkeiten, aber erkennt, dass es
206 nicht ausreicht. Das Ziel ist es, stark zu werden und den Kolonisten in den Arsch zu treten!“

207 Anschließend werden die Teilnehmer nach einer **Einschätzung der Authentizität des**
208 **Konfliktes** gefragt. Stefan findet den Konflikt „sehr realistisch, denn die Götter wollten alle
209 erstmal ihr eigenes Ding durchziehen. Ihn erinnert das an „Stämme, die sich erstmal nicht
210 absprechen“. Kiryl merkt an, es sei „nicht ganz logisch, dass die Geister anfangs schwach
211 sind“ und fügt hinzu, dass „Wachstum das Spiel interessanter“ mache. Stefan wirft ein, es war
212 in Nordamerika andersherum, „die Kolonisten kamen mit nichts und wurden stärker“. Stefan

213 sagt, ihm „fehlen verschiedene Bevölkerungsgruppen, die versuchen, sich gegenseitig
 214 auszuspielen.“ Kiryl findet es „unrealistisch, dass die Kolonisten zuerst angreifen“, dies sei
 215 „sehr weit weg von dem realistischen Verhältnis von Einwohnern zu Kolonisten“. Flo findet
 216 es unrealistisch, dass ein einzelner Kolonist ein ganzes Dorf angreife, woraufhin Peter erklärt,
 217 dass eine Entdeckerfigur für eine Entdeckergruppe stünde. Peter empfindet es als bedrückend,
 218 dass die Angreifer zuerst dran sind und die Dahan erst dann zurückschlagen dürfen, wobei er
 219 dies als recht realistisch empfindet. Allerdings ließe das Spiel historische große
 220 Präventivangriffe aus. Kiryls Geist *Stimme des Donners* sei „ein in die Schlacht ziehen“. Er
 221 findet die Größe der Dahan ist schwer einschätzbar und stellt fragend in den Raum, ob es sich
 222 bei jeder Figur um eine Familie oder eine Stadt handele. Er hebt als realistisch hervor, dass die
 223 Natur mit der Zeit Schaden nehme.“ Kurz wird darüber gesprochen, dass Wüten nicht das
 224 Gleiche wie Angriff sei. Kiryl findet, es sei „unklar, warum Kolonisten schon von Beginn an
 225 im Inland sind“ und fragt sich, „Wann begann der Konflikt? War es vorher friedlich?“ Stefan
 226 sagt: „Man steigt ein, wenn die Dahan eigentlich schon verloren haben.“ Flo merkt daraufhin
 227 an: „Den Indigenen fehlten halt die Naturgeister, ohne uns hätten die ruckzuck die Insel
 228 eingenommen.“ Auch Peter äußert den Gedanken, dass es mit Unterstützung vielleicht ganz
 229 anders ausgegangen wäre. Flo empfindet die Geister als ein wenig verschlafen.

230 Es wird gefragt, ob und inwiefern die Teilnehmer ihre persönlichen **Moralvorstellungen in**
 231 **Spiele** vertreten. Flo äußert, er vertritt seine Moralvorstellungen überhaupt nicht im Spiel, da
 232 dort der Spaß im Vordergrund stehe. Er ergänzt: „Gerade die Möglichkeit, dort ein Bösewicht
 233 sein zu können, finde ich charmant. Das kann ich im echten Leben nicht. Ich suche nicht
 234 speziell nach Spielen, die meinen Moralvorstellungen entsprechen. Irgendwo gibt es eine
 235 Grenze. Ressourcen aus dem Töten von Babies zu gewinnen, würde sich zum Beispiel nicht
 236 gut anfühlen.“ Kiryl findet „in Spielen mit historischem Bezug sollte man nicht nur die Guten
 237 spielen können“. Es sei in Ordnung wie es sei, denn „solche Brettspiele machen Leute auf
 238 Historie aufmerksam“ und können seiner Meinung nach Fragen danach, was „vielleicht besser,
 239 was schlechter war“ aufwerfen. Man sollte auch böse Seiten spielen. Stefan antwortet auf die
 240 Frage mit: „Es ist halt ein Spiel. Es hängt davon ab, wie detailgetreu man etwas nachspielt.
 241 Spiele brechen das mechanisch aber sowieso runter.“ Peter findet, „der Detailgrad des Bösen
 242 ist relevant“. Die Vorstellung, „NS-Deutschland spielen und Gegner plätten wäre zum Beispiel
 243 sehr fragwürdig“. Er berichtet von dem Spiel Weimar, in dem die NSDAP nicht gespielt wird.
 244 Ihm ist es wichtig, dass Spiele keine aktive Diskriminierung vornehmen. Wenn ein Spiel
 245 dahingehend „zu echt“ ist, findet Peter das schwierig. Er berichtet davon, dass er, was diese
 246 Belange angeht, im Laufe der Zeit mehr persönliche Sensibilität gewonnen hat.

247 Auf die **erneute Frage nach Assoziationen zu Kolonialismus** hebt Stefan „das Gefühl
 248 überrannt zu werden“ hervor, welches er als „krasser als in anderen Spielen“ empfindet. Flo
 249 kann sich gut vorstellen, dass jemand, der „sich noch nicht mit Kolonialismus beschäftigt hat,
 250 durch die Spielerfahrung sicher Neues entdecken kann“.

251 Als **Feedback** wird von Kiryl geäußert, dass es schade sei, dass es zeitlich nicht gereicht habe.
 252 Stefan, der zu spät kam, merkt lachend an, dass man einplanen könnte, dass Leute zu spät
 253 kommen. Flo meldet zurück, dass er die Art der Befragung als sehr angenehm empfunden
 254 habe, da die Fragen in keinsten Weise invasiv waren. Peter schlägt vor, die Aktionen der
 255 Invasoren vor Spielbeginn für Neulinge ausführlicher und mit mehr Beispielen durchzugehen.

256 Das **Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
 257 von allen vier Teilnehmenden dieser Runde erteilt.

2.4 Protokoll 4

- 1 Uwe hat *Spirit Island* vor circa vier Jahren bereits einmal gespielt, für Lukas handelt es sich
 2 um eine Erstpartie, während Marvin bereits sehr viele Partien hinter sich hat. Uwe entscheidet
 3 sich für den Geist *Wildwucherndes Grün*, Lukas spielt als *Sonnengenährter Fluss* und Marvin
 4 wählt *Hunger des Ozeans*. Uwe und Marvin spielen mit dem klassischen Fähigkeitendrafting,
 5 Lukas orientiert sich an seiner Karte mit den empfohlenen Fähigkeitskarten für seinen Geist.
- 6 Auf die Frage nach ihren **Gedanken zu Kolonialismus** berichtet Uwe, dass er
 7 geschichtsinteressiert sei, Lukas merkt an, dass dies auch auf ihn zutreffe und Marvin
 8 informiert, dass er sich thematisch, wenn auch nie wissenschaftlich mit Kolonialismus
 9 beschäftigt hat. Uwe versteht unter Kolonialismus Entdeckung, aber auch Ausbeutung.
 10 Geschichtsschreibung sei immer auch Geschichtsdeutung. Er denke an „Ausrottung,
 11 (Stellvertreter-)Kriege, Sklaverei, Krankheit, Wirtschaft, Seefahrt und die Weltreiche Portugal,
 12 Spanien, Holland und Great Britain“. Lukas merkt an, dass er zu der Spielerunde nicht wegen
 13 Kolonialismus gekommen sei, sondern wegen seines Interesse an dem Spiel *Spirit Island*. Er
 14 habe Kolonisierung bisher eher auf Natur bezogen. Bei dem Thema denke er zudem an die
 15 historische Konnotation von Sklaverei, aktuelle neokolonialistische Debatten, sowie
 16 Selbstbestimmung und Widerstand gegen antikoloniale Bewegungen. Für Marvin ist
 17 Kolonialismus untrennbar mit westlichen Weltansichten und Rassismus verbunden. Er
 18 berichtet von einem Jugendaustausch, bei dem er Weiterbildungen zum Thema interkulturelle
 19 Praxis besuchen durfte. Darin wurde Wert darauf gelegt, dass andere Kulturen anders, aber
 20 nicht schlechter oder besser seien - es ginge um das Verständnis anderer Kulturen. Auch die
 21 Verwobenheit des Kolonialismus mit Kapitalismus und Patriarchat, also von der
 22 Machtausübung von Menschen mit mehr Geld ist seiner Meinung nach in diesem Kontext
 23 anzuführen.
- 24 Während der Spielerklärung erklärt Uwe in hessischer Mundart schmunzelnd an, hier in
 25 Hessen hießen die Dahan Dahoam.
- 26 Zu Beginn der **ersten Spielrunde** nutzt Lukas seine Startfähigkeit "Fruchtbarkeit des Flusses"
 27 und kreiert einen neuen Dahan. Marvin erklärt in einer Anspielung auf den Namen seines
 28 Geistes: „Ich habe so viel Hunger, ich fresse auch Dahan.“ Während der Runde versichert sich
 29 Uwe immer mal wieder mit Rückfragen bei seinem Mitspielern: „Du löst das hier, ja? Und du
 30 das hier?“
- 31 Die **zweite Spielrunde** beginnt damit, dass sich Marvin eine neue schwache Fähigkeit
 32 aussucht. Er wählt „Gabe der Macht“ und verwirft die Alternativen „Reinigende Flammen“,
 33 „Ruf zur Schlacht“, und „Glut- und Ascheflug“. Zu letzterem sagt er, dass dies eine schöne
 34 Fähigkeit gewesen wäre. Mit seiner langsamen Startfähigkeit „Verschlingen der
 35 Landbewohner“ ertränkt Marvin neben Kolonisten auch ein Dahandorf und sagt:
 36 „Entschuldigung, Dahan.“
- 37 Die Gruppe wird danach gefragt, wie sie die **aktuelle Spielsituation empfinden**. Lukas sagt:
 38 „Ich dachte es geht, aber jetzt nicht mehr...“. Uwe stimmt ihm zu: „Langsam wird's ein
 39 bisschen ungemütlich“. Mit Blick auf die Dahan sagt Uwe: „Die sind zum Glück noch sicher.“
 40 Marvin empfiehlt: „Wir wollen unter anderem, dass die Dahan zurückschlagen“.
- 41 Die **dritte Runde** beginnt mit Taktikabsprachen. Uwe spricht sich dafür aus, die Dahan in der
 42 Wüste zu schützen. Marvin schlägt einen Zug vor, der sowohl das Bauen als auch das Wüten
 43 in einem anderen Gebiet verhindert. Marvin wählt die neue Fähigkeit „Schläfrigkeit“ und
 44 verwirft die Alternativen „Blutregen“, „Bestien aus den Tiefen“ und „Lockruf des

45 Unbekannten“. Dann wendet er sich an die Runde und verkündet: „Es passiert etwas Trauriges.
 46 Ich muss mich in den Ozean zurückziehen, aber ich kann mit denen in Küstengebieten viel
 47 machen!“ Marvin moderiert die Wüten-Phase der Invasoren: "Der dreht sich um und bringt
 48 den zurück um." Zu einem anderen Gebiet sagt er: "Die Dahan wüten zurück und wehren sich
 49 gegen die Kolonisten.“ Er bedauert, dass in einem Gebiet Ödnis verursacht wird. Uwe zerstört
 50 eine Stadt und ein Dorf in einem Gebiet und generiert Furcht. Fröhlich sagt er "Et läuft".

51 Die **vierte Runde** beginnt damit, dass Uwe eine neue starke Fähigkeit aussucht. Er wählt
 52 „Blitze wie Krallen“ und sagt dazu, „die ist teuer, aber das passt schon mit Sparen. Die wirkt
 53 in meinen Kernlanden!“ Er verwirft in diesem Zuge die Alternativen „Unaufhaltsamer
 54 Anspruch“, „Nebel des Vergessens“ und „Rache der Toten“. Um die Fähigkeit erlernen zu
 55 können, vergisst er seine Startfähigkeit „Gabe der Ausbreitung“, da er diese im Vergleich zu
 56 seinen anderen Fähigkeiten nicht als besonders praktisch empfindet. Auch Marvin wählt in
 57 dieser Runde eine neue Fähigkeit und entscheidet sich für die schwache Fähigkeit „Gabe der
 58 Stetigkeit“. Er verwirft in diesem Zuge die Alternativen „Ruf zur Heilung“, „Unaufhaltsames
 59 Wuchern“ und „Kampf der Erde beflügeln“.

60 In der **fünften Runde** wählt Marvin die starke Fähigkeit „Sturm der Fähigkeiten“ und verlernt
 61 hierfür die schwache Fähigkeit „Schläfrigkeit“. Die Alternativen „Unendliche Lebenskraft“,
 62 „Angriff im Morgengrauen“ und „Winde der Agonie“ legt er auf den Ablagestapel. Er hat die
 63 Karte im Ausschlussverfahren gewählt, da er für seinen Geist keine Heiligtümer braucht und
 64 die Möglichkeit, eine Karte noch mal auszuspielen, cool ist. Uwe entscheidet sich zu Beginn
 65 der Runde für die schwache Fähigkeit „Angstwahn“, weil diese Furcht erzeugt und das, vorab
 66 von ihm abgeworfene, Element der lila Feder ersetzt. Er legt hierfür die Alternativen „Ruf zur
 67 Abschottung“, „Schatten brennenden Waldes“ und „Lockruf der Dahankultur“ auf den
 68 Ablagestapel. Marvin spielt „Sturm der Fähigkeiten“ als schnelle Fähigkeit aus und wirkt diese
 69 auf sich selbst, um seine Karte „Gabe der Macht“ in dieser Runde nach dem Ausspielen
 70 wiederholen zu können. In der Phase der langsamen Fähigkeiten beeinflusst Marvin mit „Gabe
 71 der Macht“ einmal Uwe und einmal sich selbst, wodurch sich beide eine neue schwache
 72 Fähigkeit nehmen dürfen. Uwe, der sich damit die neue schwache Fähigkeit „Jagd im Schutze
 73 der Nacht“ nimmt, findet diese gut, weil sie schnell ist und in der Partie noch relativ viele
 74 Dahan vorhanden sind. Er verwirft dabei die Alternativen „Gabe der Lebensenergie“,
 75 „Verlockende Pracht“ und „Weitreichende Wirkung“. Marvin selbst wählt die schwache
 76 Fähigkeit „Visionen vom Feuertod“, weil diese ihm „zumindest ein Mondsymboll“ gibt und
 77 das Verschieben von Entdeckern und Invasoren-Dörfern ihm sehr gelegen kommt. Er verwirft
 78 „Ameisenplage“, „Erwachen der Bäume und Steine“ und „Dichter Nachtwald“. Lukas
 79 verursacht in dieser Runde eine große Menge Furcht bei den Invasoren.

Abbildung 5: Spielgruppe 4 Zwischenstand



80 Das obige Bild zeigt die Partie zu Beginn der **sechsten Runde**. Uwe wählt die neue starke
 81 Fähigkeit „Hunger des Dschungels“ und verwirft „Schwingen der Sonne“, „Brand der
 82 Erneuerung“ und „Auflösung der Familienbande“. „Hunger des Dschungels“ findet Uwe stark,
 83 da noch viele Entdecker da sind und sie somit „das Übel an der Wurzel packen“ können. Er
 84 vergisst hierfür die Fähigkeit „Nächtliche Überwucherung“. Marvin wählt die starke Fähigkeit
 85 „Reinigende Fluten“ und verwirft dafür die Alternativen „Vergiftetes Land“, „Das geschädigte
 86 Land schlägt zurück“ und „Bäume und Steine sprechen von Krieg“. Er erklärt, dass „die
 87 Elemente, vor allem das Wassersymbol“ auf der Karte sehr gut passen und, dass er eine direkte
 88 Anwendungssituation dafür im Blick hat, wohingegen die anderen Karten für seinen Geist
 89 nicht besonders praktisch gewesen wären. Er verlernt hierfür die Fähigkeit „Gabe der
 90 Stetigkeit“. Marvin reagiert auf die Abwägungen seiner Mitspieler: „Unsere Präsenzen zu
 91 verlieren ist nicht so schlimm, wir sind noch gut dabei.“

92 Die Spieler werden gefragt, **warum sie ihren Geist ausgewählt haben und wie er ihnen**
 93 **gefällt**. Lukas findet, sein Geist habe wenig schnelle Fähigkeiten. Er hat seinen Geist als Erster
 94 in der Gruppe gewählt. Erstes Kriterium war die Empfehlung, bei einer Erstpartie einen Geist
 95 mit niedriger Komplexität auszuwählen. *Sonnengenährter Fluss* war ihm sympathisch, er
 96 wirke wie ein positiver Geist. Für seine Wahl waren sowohl die Hintergrundgeschichte als

97 auch das Bild ausschlaggebend. Uwe erklärt, dass Lukas Angriff abgedeckt hatte, weshalb er
 98 sich zur Ergänzung für einen Geist mit Verteidigung entschieden hat. Als Vielspieler, der das
 99 Spiel vor einigen Jahren bereits einmal gespielt hat, hat er sich insbesondere die Geister mit
 100 mittlerer Komplexität angeschaut und in diesem Zuge einen davon ausgewählt. Er findet, dass
 101 „Verteidigung mit weniger Bewegung“ einfacher klinge. Er gibt zu, die anderen Geister gar
 102 nicht groß durchgelesen zu haben. Aus seiner derzeitigen Spielerfahrung berichtet er, dass es
 103 ihm sehr gut gefallen habe, wie schnell er die Energieleiste erschlossen hatte. Marvin berichtet
 104 zu der Wahl seines Geistes *Hunger des Ozeans*: „Ich mag das Konzept dahinter, Ebbe und
 105 Flut, das ist einer der thematischsten Geister. Die Standardgeister sind mir ein bisschen zu
 106 eindimensional. Den regelmäßigen Schaden schätze ich sehr. Ich wollte einen schweren Geist
 107 spielen, *Bote der Albträume* hätte aber zu wenig zerstört. Mein Geist ist eine coole Ergänzung
 108 zum Flussgeist.“ Er lacht und sagt, „Ich mag es einfach, die einzusaugen.“

109 Die **sechste Runde** geht in die Invasorenphase. Marvin platziert die neuen Gebäude der
 110 Bauen-Phase und kommentiert: „Ein Dörfchen und ein Städtchen...“. In der Entdecken-Phase
 111 wird eine Karte aufgedeckt, die besagt, dass alle Küstengebiete entdeckt werden. Lukas ruft
 112 überrumpelt „Och nö!“. Marvin platziert die Entdeckerfiguren an den Küstengebieten und sagt
 113 selbstsicher: „Macht nichts, Küstengebiete esse ich einfach alle auf.“ Uwe darf seine langsame
 114 Fähigkeit „Hunger des Dschungels“ zwei Mal ausführen, räumt damit zwei Gebiete auf und
 115 verursacht dadurch sechs Furcht. Uwe inspiziert den Spielplan und informiert die anderen
 116 aufgeregt: „Wenn wir in der schnellen Phase der nächsten Runde das letzte Dorf und die letzte
 117 Stadt besiegen haben wir gewonnen!“

118 Die **siebte Runde** beginnt und es werden zahlreiche Theorien und Pläne geschmiedet, um das
 119 Spielziel möglichst schnell zu erreichen. Lukas zeigt sich nach zahlreichen verworfenen und
 120 abgeänderten Plänen resigniert: „Das wird nix“. Uwe entscheidet sich für eine
 121 Wachstumsoption, bei der er eine neue Fähigkeit wählen kann. Er nimmt die schwache
 122 Fähigkeit „Heißer Dampf“ und verwirft „Erschöpfung und Auszehrung“, „Elementarschub“
 123 und „Erwachen der Bäume und Steine“. Ihn überzeugt, dass diese Fähigkeit am schnellsten
 124 wirkt. Marvin entscheidet sich ebenfalls für eine Wachstumsoption, bei der er eine neue
 125 Fähigkeit wählen kann. Er nimmt die schwache Fähigkeit „Nagetierplage“ und verwirft
 126 „Dürre“, „Irrlichter“ und „Ruf zum Aufbruch“. Die neue Karte soll ihm mehr Flexibilität beim
 127 Vernichten geben. Marvin bietet an: „Ich kann das mit meiner Fähigkeit verschlingen!“
 128 Schlussendlich geben die drei auf und spielen ihren bestmöglichen Zug ohne Aussicht auf
 129 einen direkten Sieg. Marvin schiebt mit einer schnellen Fähigkeit ein Dorf an die Küste, wo
 130 Lukas zwei Schaden verursacht. Zu Beginn der Invasorenphase wird die bereitgelegte
 131 Furchtkarte umgedreht, welche besagt, dass jeder ein Dorf aus einem Binnengebiet entfernen
 132 darf. Marvin jubelt, „Yay, danke Furcht!“ und räumt ein, „Da haben wir zu lange nachgedacht,
 133 mit unseren langsamen Fähigkeiten hätten wir das sowieso einfach geschafft. Die Komplexität
 134 des Spiels ist so hoch, dass jeder für sich selbst schauen muss.“ Die Gruppe gewinnt ihre Partie
 135 an dieser Stelle.

136 Die Spieler werden nach **Erfahrung mit anderen Spielen, die einen Bezug zu**
 137 **Kolonialismus aufweisen**, gefragt. Lukas hat *Siedler von Catan* bereits gespielt und erzählt,
 138 dass *Spirit Island* ihm im Spieleladen als das umgekehrte *Siedler von Catan* empfohlen wurde.
 139 Ihm fällt außerdem das alte Spiel *Tonga Bonga* ein, das 1998 auf der Empfehlungsliste des
 140 Spiel des Jahres war, sowie *Risiko*, *Puerto Rico* und *Geheimnis im Dschungel*. Uwe nennt
 141 zahlreiche Spiele aus dem Kopf und noch viele weitere mit Blick auf die Liste der beliebtesten
 142 25 Spiele mit Kolonialismusbezug auf BGG. Er hat bereits die erste Version von *Puerto Rico*,
 143 *Risiko*, *Keyflower*, *Mombasa*, *Navegador*, *San Juan*, *Santa Maria*, *Macao*, *Die Siedler von*

144 *Catan*, *Port Royal* und *Eldorado* gespielt. Er erklärt, dass er sehr gerne historische Spiele und
 145 COSIMS spielt und merkt an, „davon fallen viele in das Raster“. Er berichtet davon seit vielen
 146 Jahren die Spielemesse in Essen zu besuchen und anschließend zehn Tage lang zahlreiche
 147 Neuheiten vor Ort auszuprobieren. Marvin nennt *Lewis & Clark* als ein bereits gespieltes
 148 Spiel, das Kolonialismus aufgreift. Das Spiel ist für ihn nach intensiverer Beschäftigung damit
 149 aber ein Negativbeispiel. Er äußert seinen Eindruck, dass es ausgesprochen viele Spiele zu
 150 diesem Thema gibt, eigentlich sei ja schon das grundsätzliche Gebiete einnehmen und
 151 Ressourcen ausbeuten damit verknüpft. *Nucleum* falle beispielsweise auch in dieses Muster,
 152 aber ohne, dass darin konkrete Kolonien errichtet würden, da sich das Spiel auf das eigene
 153 Land beziehe. Auch Marvin hat *Die Siedler von Catan* gespielt, zudem auch *Robinson Crusoe*,
 154 wobei sich ihm hier der Kolonialismusbezug zunächst nicht erschließt. Er merkt an, dass
 155 *Dune: Imperium* trotz des Space Travel Themas im Grunde eine Kolonie sei. Beim Spiel *Anno*
 156 erinnert er sich an Tradeports und einen Aufgriff des Themas Kolonialismus. Er wirft die
 157 Frage in den Raum, ob *Great Western Trail* ebenfalls relevant sei. Bei *Terraforming Mars* sieht
 158 er Kapitalismus stark verarbeitet. Zuletzt nennt er *Tempel des Schreckens* als riesigen Fail, da
 159 dort die Wächterinnen die Bösen sind. Uwe merkt an, dass *Spirit Island* im Kern ein
 160 Kampfspiel sei. Er führt aus: „Viele Spiele auf der Liste handeln vom Entdecken und Handel
 161 treiben. Bei vielen historischen Spielen werden halt die Seefahrtsrouten aufgegriffen.“ Er
 162 findet die Abgrenzung schwierig, sobald es sich nicht um Science Fiction oder Fantasy
 163 handele. Er berichtet, dass die Mechaniken der genannten Spiele manchmal Worker Placement
 164 statt Kampf nutzen. In *Imperial Settlers* spiele man Nationen. Eigentlich fallen auch zahlreiche
 165 Piratenspiele in das Raster. Oder „*Tical*, ein Wettrennen von Konquistadoren zu und auf eine
 166 Pyramide, bei der man sich gegenseitig den Weg verbauen kann“. Letztendlich beträfe dies
 167 auch alle Western-Spiele. Marvin schaltet sich ein und merkt an, dass dies aufzeige, „wie
 168 normalisiert diese Mechaniken und Themen in der Brettspielwelt sind“. Uwe empfiehlt für die
 169 wissenschaftliche Betrachtung eine Abgrenzung nach Mechanik oder Genre.

170 Die Teilnehmer werden gefragt, was für sie den **Reiz von (Experten)Spielen** ausmacht. Uwe
 171 äußert, dass er als „Historienfreak und Fantasyfan“ ungern Sci-Fi spiele und das Setting Spiele
 172 für ihn öffnet. *Spirit Islands* USP war aus seiner Sicht die umgedrehte Perspektive. Ein Spiel
 173 so erfrischend aufzulegen war für ihn das Kaufargument. Lukas berichtet, dass ihn auch *Risiko*
 174 zum Nachdenken angeregt hatte. Marvin betont, dass *Spirit Island* mehr Awareness habe. Uwe
 175 sagt: „Ich abstrahiere da. Persönlich kann ich die Kritik an *Puerto Rico* und die
 176 Umformulierung nicht nachvollziehen. Eine kritische Note ist okay, aber die Abänderung dann
 177 lächerlich.“ Marvin führt seinen Standpunkt anhand eines Beispiels aus: „Bei dem Spiel *Lewis*
 178 *und Clark* ist es kritisch zu sehen, wenn man Indigene als Arbeiter*innen einsetzt, weil
 179 dadurch Sklavenhandel verherrlicht wird.“ Uwe schüttelt den Kopf und äußert vehement, dass
 180 er das nicht so sieht. Es handele sich nicht um eine Machtfantasie, sondern um ein Spiel. Er
 181 liefert ebenfalls ein Beispiel für seinen Standpunkt: „Westernfilme schaue ich beispielsweise
 182 auch zur Unterhaltung an, ich will eine schöne Story mit Action sehen.“ Marvin merkt an, dass
 183 solche Westernfilme dabei helfen, „das Bild aufrecht zu erhalten, dass es nicht schlimm war“.
 184 Uwe sagt, er schaue auch gerne kritische Dokus dazu an und dass er Perspektivwechsel
 185 spannend findet. Marvin vertritt die Position „Rassistische Werke sollten nicht mehr vertrieben
 186 werden“. Uwe findet: „Wenn jemand historisch arbeitet, soll es realistisch sein.“ Lukas fragt:
 187 „Das heißt, solange es unterhält, ist es egal?“ Uwe erklärt, dass er Begleitkontexttexte dem
 188 Verschönern von Mechaniken vorzieht. Marvin sagt, „der zeitgenössische, kritische Blick
 189 darauf ist angemessen“, während Uwe sich dafür ausspricht, dass dies eine Entscheidung sei,
 190 „die dem Spieler überlassen werden sollte“. Uwe findet es nicht gut, „alles was vorher war“
 191 abzuändern. Lukas wirft ein, dass die Institution Spiel des Jahres eine Verantwortung habe,

192 diskriminierenden Inhalten keine Reichweite zu geben. Uwe trifft eine Äußerung, auf die sich
 193 alle drei einigen können: „Die Messlatte für neu aufgelegte Medien muss eine andere sein.“
 194 Uwe greift auf, dass das Playce auch nicht alle Spiele ins Sortiment aufnimmt. Lukas findet es
 195 schwierig, dass man als Spieler*in oft gar nicht wisse, „ob einen Rassismus im Spiel erwartet“.
 196 Uwe hebt hervor, dass für ihn die Spielmechanik grundsätzlich wichtiger als das Thema sei.
 197 Lukas kritisiert, dass die Dahan in *Spirit Island* eine sehr passive Rolle haben. Er empfand
 198 dies als wenig dynamisch und dadurch enttäuschend. Uwe meint: „Ich finde das gut gelöst, da
 199 es Distanz schafft und sie auf eine neutrale, mystische Ebene schafft.“ Lukas hakt nach:
 200 „Warum ist das gut? Es schafft keine Empathie.“ Marvin findet: „Ne, manchmal kleine süße
 201 Schützenswerte“. Uwe sieht dies in der Spielmechanik begründet: „Es ist einfacher, wenn
 202 Einheiten im Set-Up schon vertreten sind. Universalität ist wichtig für die Austauschbarkeit
 203 der Geister.“ Lukas schließt die Debatte zu dem Thema mit dem Fazit: „Das war nicht so
 204 wichtig in unserer Runde, da ging es eher Geister gegen Invasoren.“ Die Spielleitung merkt
 205 an, dass bestimmte Geister z.B. in Bewegung auf die Dahan angewiesen sind.

206 Uwe, Lukas und Marvin werden gefragt, ob und inwiefern sie ihre **Moralvorstellungen im**
 207 **Spiel vertreten**. Uwe nimmt Bezug auf seine Erfahrungen mit Rollenspielen und sagt:
 208 „Gewisse Eigenschaften zwischen dem Charakter und mir stimmen überein. Manches will ich
 209 nicht. Bei *Spirit Island* ist die einzige moralische Entscheidung ‚Will ich das Spiel spielen,
 210 oder nicht?‘. Generell ermöglichen kooperative Spiele wenig Moral zwischen Spielern. Das
 211 verorte ich eher bei kompetitiven Spielen, zum Beispiel, wenn es um wechselnde Bündnisse
 212 geht.“ Marvin äußert: „Ich finde es überraschend, dass du die moralische Ebene zwischen
 213 Spielern ansetzt“. Uwe erklärt: „Dahan zu opfern ist für mich reine Spielmechanik im Kampf
 214 gegen das Spielsystem. Wenn wir mit der Moralvorstellung ‚Keine Verluste‘ spielen gehen wir
 215 unter. Pazifismus bringt uns hier nicht weiter. Wenn ich das spiele, dann bestmöglich und ich
 216 sehe da keine zielführende Moral.“ Lukas schließt sich Uwes Meinung an, dass Moral eher
 217 zwischen Spieler*innen zum Tragen kommt. Uwe führt als Beispiel Fantasy-
 218 Rollenspielbücher an, die einen „vor konkrete moralische Entscheidungen“ stellen. Marvin
 219 merkt an: „Es gibt Menschen, die haben da mehr Skrupel. Wir haben taktiert, andere spielen
 220 vielleicht anders.“ Uwe vermutet, dass diese eine „andere Nutzenkurve“ haben und betont
 221 noch einmal „Ich sehe nicht, dass in *Spirit Island* Moral gefragt ist.“ Lukas sieht im Spiel eine
 222 „Gelegenheit, seine Moral nicht zu vertreten, da die Regeln im Spiel anders sind als im Leben“.
 223 Uwe sagt: „Wir sind in der Spieleszene. Ich abstrahiere das System zum Vergleich, da ist die
 224 moralische Distinktion nicht relevant. Marvin wirft die Frage auf, wie es im Vergleich zum
 225 Videospiel aussieht, wenn dort beispielsweise ein Charakter getötet wird. Er fragt: „Macht die
 226 emotionalere Inszenierung einen Unterschied?“ Uwe führt *This War of Mine* und *Winter der*
 227 *Toten* als Brettspiele an, bei denen „moralische Fragen als Kern des Spiels“ zu betrachten sind.
 228 Er stellt die Frage in den Raum, ob denn auch ein Spiel wie *Mensch Ärgere Dich Nicht* eine
 229 moralische Frage stelle. Lukas wirft ein, dass ein Spiel wie *Secret Hitler* das sicherlich tut.
 230 Uwe lenkt ein: „Bei dem Spiel habe ich Skrupel Spaß zu empfinden. Generell bei Spielen zum
 231 zweiten Weltkrieg. Zeit heilt Wunden. Hitler und Stalin sind für mich schwierig.“ Lukas sagt,
 232 dass er das Kooperative bei *Spirit Island* sehr schätzt und ergänzt: „Die Dynamik wäre ganz
 233 anders, wenn einer der Mitspieler die Kolonisten spielt.“ Uwe äußert: „Es gibt keinen Stamm,
 234 kein Volk und keine Nation, die unschuldig war, die nie am Kampf um Ressourcen
 235 teilgenommen hat. Die sich nicht an Stammeskämpfen mit gegenseitiger Versklavung beteiligt
 236 hat. Es gibt unschuldige Bevölkerungen, aber es gibt kein unschuldiges Militär.“ Lukas sagt:
 237 „Für mich ist nicht Thema, sondern Mechanik entscheidend. Mit dem Kooperativen kann man
 238 ein schwieriges Thema leichter behandeln, weil die Dynamik zwischen den Spielern rausfällt.“
 239 Uwe spricht über die Evolution von Spielen und merkt an, dass kooperative Spiele früher

240 schlecht waren. Heutzutage gäbe es allerdings sehr gute kooperative und kompetitive Spiele.
 241 Er wirft die Frage in den Raum, ob nicht gerade das Kooperative bei *Spirit Island* das Spiel
 242 ausmache, weil es einen Aha-Effekt verursache. Das Problem von Kolonialismus werde nur
 243 von *Spirit Island* erkannt. Er spricht von einer „eleganten Lösung“. Uwe erklärt, dass er
 244 mittlerweile sehr gerne kooperativ spielt: „Es ist viel besser möglich Story und Feeling
 245 rauszukitzeln. Der Gemeinschaftsgedanke schafft ein anderes Feeling und z.B ein Zeitelement
 246 kann einen sehr thematischen Abend schaffen. Kompetitiv ist bei längeren Spielen doof, wenn
 247 Sieg oder Verlust früh absehbar sind“. Ihm fällt noch etwas zu Moralvorstellung im Rollenspiel
 248 ein: In *Das Schwarze Auge [DSA]* gibt es laut Uwe weniger Wesen als in *Dungeons and*
 249 *Dragons [D&D]*, wodurch es in *DSA* mehr Gefühl für die Wesen dahinter gäbe, während sich
 250 *D&D* eher wie ein Kampfsimulator anfühle. Uwe wirft den Spieletitel *Blades in the Dark* in
 251 den Raum. Marvin merkt an, dass Rollenspiele noch krasser mit Beziehungen arbeiten und
 252 korrigiert, dass sich neue D&D-Abenteuer auch mehr auf Interaktion fokussieren.

253 Nach der **empfunden Authentizität des Konflikts** in *Spirit Island* befragt, äußert Uwe, dass
 254 die Nationen in der Schachtel das Spiel realistischer machen. Lukas sagt: „Die Kolonisatoren
 255 sind bildlich nicht so stark vertreten, wie die Naturgeister, dadurch ist es ein bisschen
 256 abstrakter.“ Marvin offenbart: „Die weißen Teile haben schon genervt! Ich finde es geil, die
 257 kaputt zu machen und zu vertreiben. Es war schon emotional.“ Lukas entgegnet: „*Pandemic*
 258 hat mich vielleicht auch wegen COVID stärker getriggert. Ich finde es spannend, aber auch
 259 schlimm, dass *Spirit Island* für mich vergleichsweise abstrakt war. Die Bildsprache verorte ich
 260 im Fantasybereich, vielleicht macht es das abstrakt. Ohne die Geister und deren übernatürliche
 261 Dimension hätte es eine andere Wirkung. Es ist kein rein historisches Spiel.“ Uwe stellt fest:
 262 „Ein asymmetrisches Spiel mit Geistern ist spielmechanisch besser realisierbar als das Spiel
 263 mit Naturvölkern.“

264 Die Teilnehmer werden nach **Assoziationen zu Dahan und Kolonisten** gefragt. Lukas sagt:
 265 „Die Dahan sind aus Holz, das hat eine ganz andere Haptik, die Sympathie erzeugt. Die
 266 Kolonisten sind aus Plastik. Uwe erinnern sie an „Hawaii, die Osterinseln - wegen der Häuser,
 267 die verorte ich dort. Sie erinnern mich an Pilze.“ Marvin ruft begeistert: „Champignons!“ Dann
 268 denkt er kurz nach und sagt wieder ernst: „Die Passivität der Dahan ist besonders. Sie sind
 269 gegen einen Einzelnen wehrhaft, aber gegen mehr nur durch Geisterbefähigung wie zum
 270 Beispiel Verteidigung. Im Endeffekt sind sie schon sehr machtlos.“ Uwe merkt an, dass es in
 271 der gespielten Partie wenig Gelegenheit fürs Zurückschlagen der Dahan gab. Als keine
 272 weiteren Assoziationen mehr genannt werden, merkt die Spielleitung an, dass sie es interessant
 273 findet, dass die Spielkarten für die Assoziationen zu Dahan und Kolonisten nie herangezogen
 274 werden. Uwe führt dies darauf zurück, dass „erfahrene Spieler es schaffen, zu reduzieren und
 275 nach Elementen zu suchen.“ Dann ergänzt er, „Meine Anfangskarten fand ich sehr stimmig.“
 276 Auch Marvin findet, dass die Ozeanabbildungen auf seinen Karten gut zu seinem Geist passen.
 277 Er merkt an, dass es neben *Spirit Island* auch *Horizons of Spirit Island* gibt, was eine etwas
 278 leichtere Version des Spiels sein soll.

279 Auf die Frage nach **Feedback** äußert Marvin: „Es hat viel Spaß gemacht, abstrakter darüber
 280 zu reden nach dem Spiel.“ Uwe stimmt zu und empfiehlt, den Verlag und den Spieleautor
 281 anzuschreiben und nach Spieldesignursprüngen zu befragen. Die Entwicklungssprünge des
 282 Spiels nachzuvollziehen, findet er sehr interessant.

283 Das **Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
 284 von allen drei Teilnehmern dieser Runde erteilt.

2.5 Protokoll 5

1 Katharina **entscheidet sich zu Spielbeginn für den Geist *Flackernde Schatten***, da sie dessen
 2 Design cool findet und der Name aus ihrer Sicht ein schönes Wortspiel ist. Martin wählt
 3 *Pfeilschneller Blitzschlag*, da dieser sehr schick aussieht und ihn der Hinweis, dass dieser
 4 schnell agieren kann, überzeugt hat. Den Golem [*Lebenskraft der Erde*] findet er noch ein
 5 bisschen cooler, dieser wird allerdings bereits von Adelina verkörpert. Sie hat sich im
 6 Ausschlussverfahren für *Lebenskraft der Erde* entschieden, weil er ihr recht einfach erschien
 7 und sie einen anderen Geist in der Vergangenheit schon einmal gespielt hat und in dieser Runde
 8 einen neuen kennenlernen wollte. Grundlegend wäre ihr Favorit allerdings *Flackernde*
 9 *Schatten* gewesen. Johannes spielt *Sonnengenährter Fluss*, da ihn dessen Artwork sehr
 10 angesprochen hat. *Bote der Albträume* hätte ihn ebenfalls gereizt, fiel wegen der Komplexität
 11 allerdings heraus. Alle vier haben sich für einen Geist mit niedriger Komplexität entschieden,
 12 aber aufgrund ihrer Erfahrung mit Expertenspielen beschlossen, mit dem klassischen
 13 Fähigkeitendrafting zu spielen. Abgesehen von Adelina, die *Spirit Island* schon einmal gespielt
 14 hat, handelte es sich für alle um eine Erstpattie.

15 Vor Beginn der Partie werden die Teilnehmer*innen nach ihrem **Verständnis von**
 16 **Kolonialismus** gefragt. Martin assoziiert damit Industrialisierung, Afrika als Kontinent, die
 17 Information aus einer Dokumentation, dass Europäer viele Krankheiten nach Südamerika
 18 eingeschleppt haben, die schnelle Entwicklung von Nationen und die Verbreitung von
 19 beispielsweise Kartoffeln als Erbe des Kolonialismus. Zudem merkt er an, dass es krass sei,
 20 dass ein relativ kleines Gebiet wie Europa einen derartigen globalen Einfluss hatte. Katharina
 21 ergänzt, dass sie bei Kolonialismus an Großbritannien und an die Vernichtung von indigenen
 22 Völkern, Kultur, Sprachen und Lebensformen denkt. Es sei schade, dass das Thema
 23 gesellschaftlich häufig belächelt werde, beispielweise im Kontext der Debatte um kulturelle
 24 Aneignung rund um den Fetischismus von Fasching. Adelina stellt fest, dass Kolonialismus
 25 rückblickend nichts Positives an sich hat, es lässt sich nicht positiv belegen. Sie kritisiert, dass
 26 ehemalige Kolonialmächte oftmals nicht anerkennen, dass sie Kolonialismus betrieben haben.
 27 Sie merkt an, dass auch Deutschland eine Kolonialmacht war und dies häufig unerwähnt
 28 bleibe. Dies sei nicht aufgearbeitet worden und es sei wichtig, sich damit auseinanderzusetzen.
 29 Weiterhin thematisiert sie, dass afrikanische Staaten noch immer unter den Auswirkungen des
 30 Kolonialismus leiden, und kritisiert die „Glorifizierung als Entdeckernation“. Martin wirft die
 31 Frage auf, ob Kolonialismus hätte verhindert werden können, wenn Europa nicht
 32 aufgebrochen wäre. Er hält es wegen des menschlichen Entdeckerdrangs für
 33 unwahrscheinlich. Johannes merkt an, dass China damals deutlich weiter entwickelt war als
 34 Europa und die Seentdeckung irgendwann aufgegeben habe, wobei angemerkt werden muss,
 35 dass China stattdessen auf Landeinnahme in Asien setzte. Johannes rahmt die Epoche mit dem
 36 Begriff ‚Age of Sail‘ und berichtet von dem Kontakt mit englischen postkolonialistischen
 37 Medien in seinem Anglistik-Studium, darunter die Publikation *The Empire Writes Back* als
 38 Gegenentwurf zu den Kolonialismus rechtfertigenden Positionen wie der von Rudyard
 39 Kipling.

40 Martin entscheidet sich in der **ersten Spielrunde** für die neue Fähigkeit „Selbstheilung der
 41 Natur“, da diese schnell gewirkt werden kann und Verteidigung ermöglicht, was Martin für
 42 sinnvoll erachtet, um seinen Charakter zu diversifizieren. Aus seiner Auswahl verwirft er in
 43 diesem Zuge „Gesang des Heiligen Lebens“, „Umfassender Schutz“ und „Unheimliche
 44 Schmelze“. Auf die Dahan deutend fragt er beim Ausführen seines Zuges kurze Zeit später:
 45 „Wie heißen die Champignons nochmal?“ Nach der Invasoreninvasion kommentiert Martin:
 46 „Die breiten sich ganz schön schnell aus“ und Adelina ergänzt „Wie eine Pest!“. Martin
 47 erkundigt sich danach, ob sich die Dahan ebenfalls vermehren werden und wird darüber

informiert, dass dies nur durch wenige Fähigkeiten ermöglicht wird. Johannes betrachtet die Insel und fragt, ob Ödnis nur durch Adelinas Geist entfernbar sei und wird darüber aufgeklärt, dass auch dies nur durch einige Karten möglich ist. Adelina äußert, dass sie das Entfernen von Ödnis wichtig findet und im Blick hat. Johannes erschafft mit einer seiner Startfähigkeiten ein neues Dorf der Dahan.

Katharina entscheidet sich zu Beginn der **zweiten Runde** für die neue Fähigkeit „Irrlichter“, da diese schnell ist und Verteidigung ermöglicht. In diesem Zuge verwirft sie „Dürre“, „Ruf zur Schlacht“ und „Schläfrigkeit“. Johannes möchte ein Gebiet mit vielen Einheiten angreifen und das Wüten verhindern. Die Fähigkeit ist jedoch langsam und kurzzeitig gehen alle am Tisch davon aus, dass die Invasoren vorab wüten werden und dabei das Land und die drei zuvor hinzugezogenen Dahan in dem Gebiet angreifen werden. Beim voreiligen Entfernen von drei zerstörten Dahan-Dörfern spricht Martin von einer Katastrophe und Adelina merkt trocken an, dass es ausgesprochen gut für die Invasoren läuft. Kurze Zeit später wird festgestellt, dass Martin die Besonderheit seines Naturgeistes *Pfeilschneller Blitzschlag* noch nicht ganz verstanden hatte und seine Fähigkeit wie erhofft wirken kann, bevor die Invasoren Schaden anrichten, wodurch die Dahan gerettet werden.

Die **dritte Runde** beginnt damit, dass sich Katharina, Martin und Johannes mit neuen schwachen Fähigkeiten ausstatten. Katharina entscheidet sich für „Angstwahn“ wegen des Mond-Elements, der Schnelligkeit der Ausführung und der hilfreichen Wahlmöglichkeiten auf der Karte zwischen Verschieben von Invasoren und dem Verursachen von Angst. Sie verwirft „Erschöpfung & Auszehrung“, „Erwachen von Bäumen und Steinen“ und „Elementarschub“. Martin wählt „Ruf zur Heilung“ und freut sich darüber, dass er damit Ödnis entfernen oder Dahan verschieben kann. Die Möglichkeit zur Entfernung von Ödnis hält er für hilfreich im späteren Spielverlauf, denn derzeit ist der Ödnisvorrat aus seiner Sicht ausreichend. Dass die Fähigkeit langsam ist, stört ihn nicht, da er dies mit der Besonderheit seines Geistes notfalls umgehen kann. Martin verwirft hierfür „Blutregen“, „Dichter Nachtwald“ und „Unaufhaltsames Wuchern“. Johannes entscheidet sich für „Heißer Dampf“. Ihn spricht dabei die direkte Zerstörung und das für seine permanenten Fähigkeiten hilfreiche Wassersymbol an. Hierfür verwirft er „Ameisenplage“ sofort, da er die Opferung von Dahan nicht akzeptabel findet, sowie „Gabe der Lebensenergie“ und „Jagd im Schutze der Nacht“. In einer längeren Planungsphase werden die Spielzüge mehr aufeinander abgestimmt und die Gruppe kann das Wüten und Bauen in mehreren Gebieten verhindern. Martin beschleunigt zwei Fähigkeiten eines anderen Geists. Adelina wiederholt Katharinas Startfähigkeit „Schatten des Schreckens“, um somit Dahan in zwei Gebieten vor dem Wüten der Invasoren zu schützen.

In der **vierten Runde** entscheidet sich Johannes als Erste*r für eine starke Fähigkeit und wählt „Beschleunigte Fäulnis“. Er empfindet die Fähigkeit als sehr passend für seinen Geist, da seine Präsenzen häufig in der Nähe der aufgedruckten Wirkungsgebiete Dschungel und Sumpf liegen, er zusätzlich Furcht generieren kann und die Symbole gut zu seinen permanenten Fähigkeiten passen. Er verlernt hierfür „Energieschub“ und verwirft die übrigen drei Optionen „Sturm der Fähigkeiten“, „Reinigende Flut“ und „Tsunami“.

Zu Beginn der **fünften Runde** erwerben Katharina, Martin und Johannes neue schwache Fähigkeiten. Katharina entscheidet sich wegen der guten Auswahlmöglichkeiten und dem Feuersymbol für „Ruf zur Schlacht“ und verwirft „Lockruf des Unbekannten“, „Glut- und Aschefluch“ und „Reinigende Flamme“. Martin entscheidet sich wegen des lilafarbenen Federsymbols und weil er es praktisch findet, Einheiten verschieben zu können, für die Fähigkeit „Ruf zur Abschottung“ und verwirft die Alternativen „Schatten des brennenden Waldes“, „Gabe der Stetigkeit“ und „Den Kampf der Erde beflügeln“. Johannes wählt „Lockruf der Dahan-Kultur“ und berichtet, dass ihn die Karte an *Age of Empires* erinnere, wo man ebenfalls fremde Einheiten zu eigenen machen konnte. Er verwirft die Alternativen „Verlockende Pracht“, „Bestien aus den Tiefen“ und „Weitreichende Wirkung“.

98 Zwischendurch werden die Spieler*innen nach der **Zufriedenheit mit ihrem gewählten Geist**
 99 gefragt. Katharina findet ihren Geist *Flackernde Schatten* gut, besonders wegen der
 100 Anfangskarte, die besagt, dass Dahan keinen Schaden bekommen. Lachend ergänzt sie: „Es
 101 rettet mir den Arsch, dass weniger gebaut wird“. Außerdem reflektiert sie: „So langsam
 102 bekomme ich das raus, dass man nicht immer das Akute macht, sondern vorausplant.“ Martin
 103 ergänzt: „Man muss immer mindestens zwei Züge vorausplanen, sonst wird das nichts.“ Zu
 104 seinem eigenen Geist *Pfeilschneller Blitzschlag* meint Martin: „Sachen schnell ausspielen zu
 105 können ist cool, außerdem kann ich andere unterstützen. Der Geist ist ein guter Angreifer und
 106 Supporter.“ Johannes findet seinen Geist *Sonnengenährter Fluss* sehr cool und sehr flexibel,
 107 denn er kann Schaden verursachen und mobil eigene Leute und Gegner verschieben. Johannes
 108 konnte dadurch sein eigenes Gebiet sehr gut freihalten und empfindet den Geist als perfekte
 109 Mischung aus roher Gewalt und Taktik. Adelina resümiert, dass ihr Geist *Lebenskraft der Erde*
 110 ihr nicht liegt. Sie berichtet, viele Ideen zu haben, diese aber mit dem als sehr langsam
 111 empfundenen Geist nicht umsetzen zu können. Andere, schnellere Geister hätten mehr zu
 112 ihrem Spielstil gepasst und Adelina aktiver am Spiel teilnehmen lassen. Besonders den
 113 langanhaltend geringen Energienachschub und die Limitation zum Ausspielen von Karten stört
 114 sie.

115 Die Partie dauert bereits länger als angesetzt und Katharina und Martin melden an, dass sie in
 116 Kürze aufbrechen müssen. Deswegen werden der Runde verfrüht die abschließenden Fragen
 117 gestellt. Zunächst werden die **Assoziationen zu Dahan und Kolonisten** erfragt. Die
 118 Fragerunde geht fließend in eine Beurteilung des im Spiel dargelegten **Konflikts** über.
 119 Katharina sagt, sie habe während des Spiels vor lauter Spielregeln vergessen, dass es um
 120 Kolonialismus geht. Es fühlte sich ihrer Meinung nach an, wie ein Kampf gegen Monster. Sie
 121 berichtet, sich immer geärgert zu haben, dass sich das Feld mit weißen Menschlein füllt.
 122 Martin betrachtet die Figuren auf dem Spielplan und äußert, dass er die Städte schön findet
 123 und sie den Hütten deutlich überlegen seien. Das Design der Städte erinnere ihn an europäische
 124 Architektur. Das vorherrschende Gefühl war für ihn eines von Hilflosigkeit, da man sich
 125 überrumpelt fühlte, was er als historisch passend einordnet, da er sich so den Konflikt von
 126 Schiffen gegen Pfeil und Bogen vorstellt. Johannes erinnern die Kolonisten an Konquistadoren
 127 und das Setting von *Spirit Island* erinnert ihn an die Marvel Serie *What If...?*, in der eine
 128 Mohawk Superkräfte entwickelt und spanische Invasoren rauswirft. Adelina merkt an, dass
 129 die Menschen in der Serie annehmen, dass die Kräfte von Göttern verliehen wurden. Sie
 130 resümiert, dass das Spielen unterschiedlicher Geister in *Spirit Island* zu der Glaubenswelt der
 131 Native Americans passt. Martin vermutet, dass die unterschiedlichen Geister unterschiedliche
 132 Stämme repräsentieren könnten. Anfangs, erklärt er, habe er die jeweiligen Startpläne als
 133 unterschiedliche Stammesgebiete wahrgenommen, also jeweils eine Farbe. Er bringt kurz auf,
 134 dass die Kolonisten in Mexiko sich zusammengetan hätten. In der Entfernung von
 135 Geisterpräsenzen in Gebieten, in welchen die Invasoren wüten und Ödnis verursachen, sieht
 136 Adelina eine spielmechanische Abbildung von Missionierung. Johannes stimmt ihr zu und
 137 hebt hervor, dass Missionierung als Waffe typisch für den Kolonialismus sei. Zu dem kurz
 138 besprochenen Überlaufen von Kolonisten zu Urvölkern merkt Adelina schmunzelnd an: „Das
 139 stelle ich mir schön vor: ‚Schön hier, scheiß auf Spanien!‘.“ Katharina merkt an, dass es sie
 140 immer sehr traurig gestimmt hat, wenn Ödnis verursacht wurde. Sie hatte den Eindruck, dass
 141 dies schnell und unaufhaltsam passiere und die Gruppe viel Kraft aufwenden muss, um das zu
 142 reparieren. Anschließend teilt Katharina Assoziationen, die sie zu den Geistern hat. Die Geister
 143 erinnern sie daran, dass kolonialisierte Länder zuvor sehr naturverbunden gelebt haben und an
 144 eigene Gottheiten und Aura geglaubt haben. Johannes wirft ein, dass er es schön findet, dass
 145 sich die Dahan wehren können und nicht völlig wehrlos sind. Martin ergänzt: „Ohne die
 146 Naturgeister wären die Kolonisten völlig überlegen“. Er bezeichnet die Geister als
 147 „übernatürliche Hilfe“ und merkt an, dass dies einen religiösen Einfluss ins Spiel bringe. Er
 148 führt aus, dass die Kirche im Kolonialismus ein großes Thema war und der Konflikt zwischen

149 katholischen Spaniern und dem Naturgeisterglaube sich auch hier findet. Johannes bemerkt,
 150 dass in der Popkultur durch Filme wie *Prey* und *Black Panther* zunehmend marginalisierte
 151 Zugänge behandelt und deren Geschichten erzählt werden. Adelina findet es gut, dass
 152 allgemein mehr für Indigene getan wird und nimmt an, dass diese Bemühungen eine
 153 kathartische Wirkung auf diese haben. Johannes berichtet von dem Pen & Paper Rollenspiel
 154 *Coyote & Crow*, welches auf der Annahme basiert, dass der Kolonialismus in Amerika nicht
 155 passiert sei. Das Spiel sei von indigenen Spielentwicklern gemacht worden und biete eine
 156 alternative Welt mit traditionellen kulturellen Praktiken und High Tech. Adelina betrachtet den
 157 Spielplan und fragt, ob die Verbreitung eines einzigen Volkes auf einer so großen Fläche nicht
 158 unrealistisch sei. Sie überlegt, wofür der Name Dahan eigentlich steht und überlegt, ob es
 159 einfach Mensch in einer anderen Sprache bedeutet. Johannes merkt an, dass in einer
 160 animistisch polytheistischen Gesellschaft das Verehren vieler Götter durch ein Volk nicht
 161 unrealistisch sei.

Abbildung 6: Spielgruppe 5 Zwischenstand



162 Martin gibt als **Feedback**, dass er eine gemeinsame Abhandlung der Invasorenphase von oben
 163 nach unten oder von links nach rechts übersichtlicher gefunden hätte. Andere
 164 Teilnehmer*innen sind der Ansicht, dies sei Geschmackssache. Sie fanden die eigenständige
 165 Durchführung der Invasorenphase auf ihrem Spielplan hilfreich, um die Regeln zu
 166 verinnerlichen. Katharina und Martin brechen auf, ihre Spielpläne werden entfernt und
 167 Johannes und Adelina spielen zu zweit weiter.

168 Die **sechste Runde** beginnt und Johannes entscheidet sich für die neue schwache
 169 Fähigkeitenkarte „Verlockende Pracht“, um „Invasoren abzuziehen“ und wegen des passenden
 170 Sonnensymbols. Er legt die Alternativen „Gabe der Stetigkeit“, „Weitreichende Wirkung“ und
 171 „Schläfrigkeit“ auf den Ablagestapel.

172 Zu Beginn der **siebten Runde** wählt Johannes die starke Fähigkeit „Alptraum-Terror“, da er
 173 mit dieser viele Einheiten verschieben kann. Zudem verkündet er, dass Adelina und er jetzt
 174 aggressiver vorgehen werden. Johannes entscheidet sich gegen die Möglichkeiten „Hunger
 175 des Dschungels“, „Blitze wie Krallen“ und „Flammensäule“. Adelina wählt die Fähigkeit
 176 „Gabe der Macht“ um Johannes, den sie als handlungsfähiger wahrnimmt verstärken zu
 177 können. Die Alternativen „Visionen vom Feuertod“, „Nagetierplage“ und „Gesang heiligen
 178 Lebens“ legt sie auf den Ablagestapel. Adelina beeinflusst Johannes mit ihrer neuen Fähigkeit

- 179 „Gabe der Macht“, wodurch sich dieser eine weitere schwache Fähigkeit nehmen darf. Er
 180 entscheidet sich für „Erwachen der Bäume und Steine“ und gegen „Blutregen“, „Erschöpfung
 181 und Auszehrung“ und „Unheimliche Schmelze“.
- 182 In der **achten Runde** wählt Johannes die schwache Fähigkeitenkarte „Umfassender Schutz“
 183 wegen der zu seinen permanenten Fähigkeiten passenden Symbole und dem Karteneffekt, der
 184 eine umfassende Verteidigungsleistung ermöglicht. Er entscheidet sich gegen „Dichter
 185 Nachtwald“, „Schatten des brennenden Waldes“ und „Jagd im Schutze der Nacht“. Adelines
 186 Zwischenfazit zum Spiel lautet, dass es Spaß mache. Eine Aussage, der Johannes mit einem
 187 überzeugten „Auf jeden Fall“ beipflichtet. Die beiden spielen gedanklich die Invasorenphase
 188 durch und Johannes sagt: „Die werden beim Wüten getötet, bevor sie bauen, dann muss ich ja
 189 gar nichts machen, perfekt.“ Adelina beeinflusst Johannes auch in dieser Runde mit ihrer
 190 Fähigkeit „Gabe der Macht“, wodurch sich dieser eine weitere schwache Fähigkeit nehmen
 191 darf. Er entscheidet sich für „Elementarschub“ und gegen „Glut- und Aschefflux“, „Den
 192 Kampf der Erde beflügeln“ und „Bestien aus den Tiefen“.
- 193 Adelina beginnt die **neunte Runde** mit der Entscheidung für die starke Fähigkeit
 194 „Verschränkte Fähigkeiten“, mit der sie Johannes' Reichweite auf ihr Gebiet ausweiten
 195 möchte. Sie freut sich darüber, dass die Karte sehr günstig und schnell ist. Sie verwirft im Zuge
 196 dieser Wahl die Alternativen „Schreckensstarre“, „Unaufhaltsamer Anspruch“ und „Nebel des
 197 Vergessens“. Johannes wählt „Rache der Toten“ als neue starke Fähigkeit. Aus Zeitmangel
 198 wird das Spiel an dieser Stelle jedoch **abgebrochen**. Es wird festgestellt, dass der Furchtvorrat
 199 zum Zeitpunkt des Ausstiegs von Katharina und Martin leider nicht an die geringere
 200 Spieler*innenzahl angepasst wurde. Adelina und Johannes hätten in den letzten Runden mehr
 201 Furchtkarten freigeschaltet haben müssen. Dadurch hätten sie entsprechend mehr hilfreiche
 202 Effekte genossen und vermutlich eine andere Furchtstufe freigeschaltet. Es ist daher sehr
 203 wahrscheinlich, dass sie die Partie unter den richtigen Bedingungen bereits gewonnen hätten.
- 204 Im Anschluss beantworten Johannes und Adelina letzte Fragen. Adelines **Eindruck** von *Spirit*
 205 *Island* fasst sie mit „echt viel, aber man kommt mit der Zeit gut rein“ zusammen. Auf die Frage
 206 nach weiteren und **neuen Assoziationen zu Kolonialismus** nach der Partie nennt Johannes
 207 den Aspekt von Religion als Waffe und politisches Mittel als besonders eindrucksvolle
 208 Erkenntnis, die sich erst im Verlauf der Partie ergeben hat. Er merkt an, dass das Spiel keine
 209 vollständige Repräsentation von Kolonialismus bietet, da es sich sehr auf militärische Präsenz
 210 und Bebauung des Landes konzentriert. Krankheiten sind in *Spirit Island* beispielsweise nicht
 211 abgebildet. Adelina findet, dass der Krankheitsaspekt insofern ins Spiel eingebettet ist, dass
 212 sich die Kolonisten wie Krankheiten exponentiell ausbreiten, was sie besonders ab den Stufe
 213 III Invasorenkarten als besonders intensiv wahrgenommen hat.
- 214 Auf die Frage, ob und inwiefern die beiden ihre **Moralvorstellungen in Spielkontexten**
 215 vertreten, reagiert Adelina mit einem überzeugten „Ja“ und führt aus, dass dies immer
 216 wichtiger werde. Ihrer Meinung nach bilden moralische Entscheidungen im Spiel echtes Leben
 217 ab. Deswegen machen ihr Spiele viel Spaß, in denen moralische Entscheidungen das Spiel
 218 beeinflussen, weil sie das Gefühl der spürbaren Auswirkungen sehr mag. Johannes führt an,
 219 dass ein Spiel wie *Monopoly* politische Ausrichtungen hat und assoziiert insbesondere Spiele
 220 für Kinder mit Moral, da diese beispielsweise zur Vermittlung umweltbewussten Verhaltens
 221 eingesetzt werden. Er findet, dass Spiele ein Bewusstsein schaffen können und Gamification
 222 große Chancen birgt. Adelina wirft ein, dass *Spirit Island* in ihrer Verteidigerrolle nicht so viele
 223 moralische Entscheidungen ermöglicht wie eine Angreiferrolle, in der man vermutlich
 224 häufiger vor die Wahl gestellt werden würde, ob Dahan geopfert oder verteidigt werden
 225 sollten.
- 226 Danach gefragt, was den **Reiz von Spielen** ausmacht, erklärt Johannes, dass es auf seine
 227 Mitspielenden ankommt. Wenn diese nicht so erfahren sind, legt er besonderen Wert auf leichte
 228 Regeln. Er selbst mag clevere Taktiken und Kooperation. Adelina erzählt, dass sie derzeit zu

- 229 Spielen mit viel Lore und Rollenspielaspekten tendiert und grundsätzlich Fan von
230 Gemeinschaftsspielen in großer Gruppe mit viel Gelächter ist.
- 231 **Das Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
232 von allen drei Teilnehmer*innen dieser Runde erteilt.

2.6 Protokoll 6

- 1 An der letzten Spielrunde nehmen vier untereinander befreundete Personen teil. Tom, Natalia
 2 und Antares treffen sich seit vielen Monaten regelmäßig und spielen *Spirit Island* zusammen.
 3 Felix hat das Spiel bisher zwei Mal gespielt. Tom hat die *Spirit Island* Erweiterungen
 4 *Zerklüftete Erde* und *Ast und Tatze*, sowie zahlreiche weitere Geister und Nationen
 5 mitgebracht. Das Material ist zu großen Teilen auf Englisch, manche Aspekte werden für die
 6 Verständlichkeit in diesem Protokoll übersetzt notiert. Die Gruppe erhöht den
 7 Schwierigkeitsgrad, indem sie beschließt, gegen die Nation Schottland auf Stufe 2 anzutreten.
 8 Das Spielen mit dieser Nation führt eine vierte Verlustbedingung ein: Sobald es neun
 9 Küstenstädte auf der Insel gibt, gewinnen die Invasoren. Zudem baut Schottland im
 10 Spielaufbau und im Spielverlauf (Invasorenkarten Stufe II) mehr Dörfer und Städte.

Abbildung 7: Nation Schottland Übersichtskarte

THE KINGDOM OF SCOTLAND			BASE DIFFICULTY I
Additional Loss Condition Trade Hub: If the number of Coastal lands with  is ever greater than (2 x # of boards), the Invaders win.		Escalation  Ports Sprawl Outward: On the single board with the most Coastal  , add 1  to the N lands with the fewest  (N = # of players.)	
Level (Difficulty)	Fear Cards	Game Effects (cumulative)	
1 (3)	10 (3/4/3)	Trading Port: After Setup, in Coastal lands, Explore Cards add 1  instead of  . 'Coastal Lands' Invader Cards do this for maximum 2 lands per board.	
2 (4)	11 (4/4/3)	Seize Opportunity: During Setup, add 1  to land #2. Place 'Coastal Lands' as the 3rd Stage II Card, and move the two Stage II Cards above it up by one. (New Deck Order: 11-22-1-C2-33333, where C is the Stage II Coastal Lands Card.)	
3 (6)	13 (4/5/4)	Chart the Coastline: In Coastal lands, Build Cards affect lands without Invaders, so long as there is an adjacent  .	
4 (7)	14 (5/5/4)	Ambition of a Minor Nation: During Setup, replace the bottom Stage I Card with the bottom Stage III Card. (New Deck Order: 11-22-3-C2-33333)	
5 (8)	15 (5/6/4)	Runoff and Bilgewater: After a Ravage Action adds  to a Coastal land, add 1  to that board's Ocean (without cascading). Treat the Ocean as a Coastal Wetland for this rule and for  removal/movement.	
6 (10)	16 (6/6/4)	Exports Fuel Inward Growth: After the Ravage Step, add 1  to each Inland land that matches a Ravage Card and is within <u>1</u> of  .	

- 11 Die drei *Spirit Island* Expert*innen **wählen Geister** aus dem umfangreichen Zusatzmaterial,
 12 während Felix sich auf Empfehlung der Gruppe erstmals an dem Geist *Wild Wucherndes Grün*
 13 mit mittlerer Komplexität aus dem Grundspiel versucht. Tom spielt *Tagessplitter teilen den*
 14 *Himmel*, Natalia probiert erstmals *Hoch Aufragender Vulkan* aus und Antares verkörpert
 15 *Sturzregen durchnässt die Welt*. Ihren Vorrat an Ödnis passen sie nach der vom Spieleautor
 16 nachträglich veröffentlichten Formel Spieleranzahl x 2 + 1 an. Wegen der Geschwindigkeit des
 17 Spiels werden in dieser Partie die verworfenen Fähigkeitskartenooptionen nicht protokolliert.
- 18 Die Gruppe wird gefragt, **warum sie sich für ihren jeweiligen Geist entschieden** haben. Tom
 19 erklärt, dass sein Geist die Zeit manipuliert und dadurch Sachen wiederholen lassen kann.
 20 Begeistert sagt er: „Er ist hochkomplex. Das Thema ist Zeit bzw. alternative Zeit.“ Natalia hat
 21 *Hoch Aufragender Vulkan* ausgewählt, weil Tom ihr gesagt hat, dass dieser stark und sehr
 22 thematisch sei. Antares hat seinen Geist ausgesucht, da dieser zerstörte Präsenzen regenerieren
 23 kann, was er für Natalias Geist nutzen möchte. Felix Geist wurde von den anderen für ihn
 24 empfohlen, da dieser gut in die Gesamtkombination passt. Felix berichtet, er habe in einer

25 vorherigen Runde schon einmal einen Sumpfcharakter mit viel Ausbreitung gespielt. Im
 26 Vergleich findet er, dass das Design von *Wild Wucherndes Grün* wenig Persönlichkeit hat. Er
 27 macht dies vor allem an den Gesichtszügen fest.

28 Vor Spielbeginn wird die Gruppe nach **Assoziationen zu Kolonialismus** gefragt. Tom denkt
 29 an „Ausbeutung, Gier, die Nationen England, Dänemark, Frankreich et cetera - allgemein
 30 Europa – Unterdrückung, Versklavung, alles weitere Schlechte“. Dann fügt er hinzu: „Ein
 31 bisschen neutraler: Im Urlaub sieht man die Einflüsse des Kolonialismus, z.B. europäische
 32 Architektur“. Natalia zuckt mit den Schultern und sagt: „Ich mag keine Geschichte. War in der
 33 Schule echt furchtbar. Man denkt an die Nationen, aber mehr nicht.“ Felix kommen folgende
 34 Assoziationen: „Moderner politischer Diskurs; vor 20 Jahren Erbschulddebatte; Shift
 35 Richtung weitere Vergangenheit vor 1900; Kolonialismus war während der Trump-Zeit ein
 36 Issue, wegen Texten von Trump-Offiziellen, die für einen Kolonialismus light in Afrika
 37 plädieren und den Kolonialismus schönreden als Rückkehr zu wirtschaftlichem Leben; die
 38 Welt ist geprägt von Kolonialismus; Great Divide, Kolonialismus als Grund für den global
 39 gesehenen Fortschritt Europas“. Felix verbindet mit dem Kolonialismus auch
 40 identitätspolitische Fragen. Er merkt an, dass er sich zwar selbst eher links verortet, ihn die
 41 „Anti-Autoritätsdebatte“ und der „Guilt Pride“ aber manchmal nervt. Er bezeichnet es als
 42 „übertrieben“, dass wir uns häufig darstellen, als hätten wir unsere Vergangenheit am besten
 43 reflektiert und als wären wir besonders enlightened. Antares beantwortet die Frage nach
 44 Assoziationen zu Kolonialismus folgendermaßen: „Ich bin das genetische Ergebnis von
 45 Kolonialismus, halb mexikanisch, halb deutsch. Geschichte bleibt Geschichte, es ist
 46 Furchtbares passiert, das hätte man anders lösen können. Es ist unfair, Leuten zu sagen, dass
 47 sie schuld sind. Das ist fragwürdig, diese Leute sind meistens nicht die Führungsetage. Es gibt
 48 kein Land, das keinen Genozid begangen hat. Es ist wichtig, die Geschichte zu verstehen und
 49 daraus zu lernen. Deutschland hat dies als einziges Land geschafft, davon sollten andere
 50 lernen.“

51 Zu Spielbeginn erklärt Tom einige der neuen Plättchen, die mit den **Erweiterungen**
 52 einhergehen. Es gibt Wildnis-Plättchen, die anzeigen, dass der Weg unpassierbar ist und damit
 53 das Entdecken in Gebieten verhindern können. Es gibt Seuche-Plättchen, welche die Invasoren
 54 krank machen und dadurch das Bauen verhindern. Streit-Plättchen bewirken das Aussetzen
 55 der Wütenaktion. Einöde-Plättchen erhöhen den Schaden für Dahan/Invasoren um 1. Bestien-
 56 Plättchen schaden Invasoren und/oder erzeugen Furcht, abhängig von Fähigkeiten und
 57 Ereignissen. Tom berichtet, dass die Ereignisse „mal gut, mal schlecht für Spieler*innen sind“
 58 und, dass auch „choice events“ enthalten sind. Er gibt ein Beispiel: „Invasoren verhandeln mit
 59 Dahan und du kannst entscheiden, was für Auswirkungen das hat, also wie du als Team damit
 60 umgehst.“

61 In den **ersten beiden Runden** wählt Tom die Fähigkeit „Gift of Nature’s Connection“, mit der
 62 ein beeinflusster Geist zwischen dem Erhalt von zwei Energie oder zwei Mal ein Element
 63 wählen kann. Außerdem entscheidet er sich für „Elusive Ambushes“ wegen der
 64 Wahlmöglichkeit zwischen Angriff und Verteidigen. Er erklärt, dass Vorausplanen für ihn
 65 „durch Einsicht in Karten der Zeitzonen“ möglich sei. Natalia wählt zunächst die neue
 66 Fähigkeit „Inflame the Fires of Life“ und anschließend „The Shore Seethes with Hatred“,
 67 „wegen der Einöde und den passenden Elementen“, wie sie erklärt. Antares wählt die neue
 68 Fähigkeit „Renewing Boon“, mit der er gegebenenfalls Ödnis entfernen und einem anderen
 69 Geist eine zerstörte Präsenz zurückgeben kann. Er erklärt, diese Fähigkeit ausgewählt zu
 70 haben, um Natalias Vulkangeist damit zu fördern. Felix entscheidet sich für die Fähigkeit „Gift
 71 of Twinned Days“, mit welcher er und jemand anderes die energieärmste ausgespielte Karte

72 wiederholen können, wenn sie diese bezahlen. Antares empfiehlt Felix, sich in Heiligen Stätten
73 anzuordnen, um Gebiete zu schützen und sich dafür zu opfern. Das Ereignis „Overconfidence“
74 vor der Invasorenphase sorgt dafür, dass die Gruppe die bisher gesammelten Furchtmarker
75 wieder verliert.

76 In der **dritten Runde** wählt Felix die neue Fähigkeit „Poisoned Dew“, mit der er im Idealfall
77 ein Sumpf-/Dschungelgebiet auswählen kann, in welchem er alle Entdeckerfiguren töten kann.
78 Tom und Antares beeinflussen zusammen Felix' Fähigkeit „Gabe der Ausbreitung“ mit
79 welcher er es einem anderen Geist ermöglichen kann, eine neue Präsenz auf dem Spielplan zu
80 positionieren. Ziel ist es, Natalias Vulkangeist eine extrem schnelle Ausbreitung zu
81 ermöglichen. Tom, der Felix' Fähigkeit drei Mal wiederholt hat, wirft ein: „Ich habe viel dafür
82 investiert, ich möchte das auch einmal nutzen.“ Antares, der Felix' Fähigkeit zwei weitere
83 Male wiederholt hat, stimmt zu und so legt Natalia vier Präsenzen und Tom eine. Mit Blick
84 auf einen Konflikt mit den Dahan scherzt Natalia: „Wer braucht schon Dahan?“ und Antares
85 stimmt mit ein „Wer braucht die schon?“. Tom widerspricht vehement und macht sich für die
86 Dahan stark, woraufhin Antares erklärt: „Wir machen uns immer lustig über Leute, die Dahan
87 schützen.“ Das Spiel gegen Schottland löst einen Effekt aus und Tom erklärt: „Schottland ist
88 eine Küstennation“.

Abbildung 8: Spielgruppe 6 Zwischenstand



89 In der **vierten Spielrunde** bewirkt Tom, dass Natalia drei ihrer verwendeten Präsenzen, die
 90 sie verliert, zurückbekommt. Natalia spielt eine Karte, die Felix drei Energie gibt. Tom merkt
 91 an: „Mein Geist funktioniert super in Synergie mit Wild Wucherndes Grün!“ Antares bemerkt
 92 positiv gestimmt, dass sie diese Runde viel Kartenglück hätten. Er ergänzt: „Mein Spirit bringt
 93 bei vielen Wasserelementen Kartenwiederholungen“.

94 Die Spieler*innen werden gefragt, **wie ihnen ihr Geist gefällt**. Tom sagt: „Super! Ich habe
 95 alle schon gespielt, manche gefallen mir nicht. Mir gefallen sehr thematische Geister - wie
 96 zum Beispiel Hunger des Ozeans - und Geister, die das Spiel auf den Kopf stellen. Das finde
 97 ich nach so vielen gespielten Partien besonders spannend. Hier bei meinem Geist ist die
 98 Thematik schon sichtbar, aber sehr abstrakt.“ Natalia muss bei der Frage lachen und führt aus:
 99 „Gut. Ich hatte bisher viele Auswirkungen, jetzt will ich auch mal Tom mehr unterstützen.“
 100 Antares antwortet folgendermaßen: „Keine Ahnung. Wir haben die Geister nach Synergien
 101 und Mechanik ausgewählt, wie ein Uhrwerk. Der Geist allein ist langweilig, würde ich niemals
 102 spielen.“ Felix beantwortet die Frage abschließend ebenfalls: „Ich mag interagieren. Letztes
 103 Mal habe ich den Otter - *Fathomless Mud of the Swamp* – gespielt. Der hatte mich
 104 angesprochen, war cool, weil es eine ungewöhnliche Tierwahl war. Der Spirit jetzt ist ein

105 bisschen charakterlos. Es ist verständlich, was er verkörpert: Natur in reinster Form, nicht
106 wohlwollend, nicht böse. Gameplaytechnisch ist die extreme Supportrolle mittelspannend. Ich
107 bin aber auch ein bisschen müde, daher ist das okay.“

108 Im Laufe der **fünften Runde** äußert Tom ein Vorhaben, bei dem er zwei Ödnis verursachen
109 muss. Antares reagiert darauf gespielt leidend und sagt: „Dann muss ich da aufräumen...“. Felix
110 sagt überzeugt: „Ich verteidige die Dahan!“ Natalia erklärt: „Aber ich zerstöre da die
111 Dahan. Denn meine Fähigkeiten verletzen immer Invasoren und Dahan.“ Felix sucht einen
112 einprägsamen Begriff für die menschliche Invasorenfigur. Fragend hält er die Figur in die
113 Höhe: „Soldat?“. Antares korrigiert: „Entdecker!“. Felix macht einen Vorschlag, von dem er
114 sichtlich begeistert ist: Dude!“

115 Zu Beginn der sechsten Runde wird die Gruppe gefragt, wie sie die **derzeitige Situation**
116 empfindet. Tom gibt nachdenklich zu „Wir sind langsamer als erwartet“, während Antares
117 äußert, dass es sich für ihn wie „ein ganz lockerer Sonntagsmorgen-Spaziergang“ anfühle. Er
118 fügt selbstsicher hinzu: „In zwei Runden sollten wir gewinnen!“

119 Felix gewinnt in der **sechsten Runde** die neue Fähigkeit „Alptraumterror“ und hebt begeistert
120 hervor, dass diese viel Furcht erzeugt und er sie nutzen will, um das Spiel zu gewinnen. Natalia
121 sucht sich „Brand der Erneuerung“ als neue Fähigkeit aus, um ihre „vernichteten Präsenzen
122 neu setzen zu können“, von denen sie durch vergangene Vulkanausbrüche sehr viele hat.
123 Antares äußert: „Wenn ich mehr Wasser habe – wenn ich flüssiger bin – kann ich mehr machen.
124 Das Ereignis mit dem Untereffekt „Coming of Age“ wird vorgelesen. Dieser besagt, dass ein
125 neues Dahan-Dorf in einem Gebiet pro Spielplan platziert werden darf, an dem sich bereits
126 Dahan befinden. Es wird festgestellt, dass sich auf dem Spielplan seit mehreren Runden bis zu
127 acht Städte an der Küste befinden und eine Verlustbedingung durch das Spiel gegen das
128 Königreich Schottland fast erreicht ist.

129 Die **siebte Runde** beginnt. Antares wählt die neue starke Fähigkeit „Unearth a Beast of
130 Wrathful Stone“. Tom sagt: „Ich kann hier aufräumen. Ich mache dann zwar ganz viel Ödnis,
131 aber das macht nichts, die Insel blüht ja noch.“ Natalia erklärt die Funktionsweise ihres Geists:
132 „Ab dem Sprengen von sechs Präsenzen würde eine Ödnis erzeugt. Ich kann quasi pro Runde
133 einen Ausbruch machen. Wobei das ohne den Support der anderen erst später nachhaltig, also
134 mit Regeneration der Präsenzen, möglich gewesen wäre. Aber so oft ist das nutzbar.“ Die
135 Gruppe beginnt ihre Fähigkeiten auszuspielen und erzeugt so viel Furcht, dass alle
136 Furchtkarten entfernt werden und automatisch der Sieg eintritt. Tom resümiert: „Wir haben zu
137 viel gebufft und zu wenig gemacht.“ Antares widerspricht: „Ne, wir haben zu wenig gebufft!“

Abbildung 9: Spielgruppe 6 Endstand



138 Die Gruppe wird zu ihren **Erfahrungen mit anderen Brettspielen** gefragt, in welchen es um
 139 **Kolonialismus** geht. Felix nennt *Die Siedler von Catan*, woraufhin Antares verdutzt nachhakt:
 140 „What?“. Felix erklärt, dass *Die Siedler von Catan* die „Fantasie des entvölkerten Landes“
 141 darstellt. Antares erinnert dies an eine Debatte zu Cartoons, zu welcher er Stellung bezieht:
 142 „Mexikaner selbst fanden es Quatsch. Andere Unbetroffene sollten das nicht beurteilen.“ Tom
 143 erzählt, *Puerto Rico* bereits gespielt zu haben und geht kurz auf die Kritik zu Sklaven ein. Mit
 144 Blick auf die Liste der 25 beliebtesten Spiele mit kolonialem Thema auf BGG, die ausgedruckt
 145 vorliegt, erklärt Tom, auch *Port Royal* bereits gespielt zu haben. Antares hat *Port Royal*
 146 ebenfalls bereits gespielt. Beide heben hervor, dass sie das Spiel überhaupt nicht mit

147 Kolonialismus verbunden hätten. Felix, der kurz darauf eingeht, dass er Japanologie,
148 Politikwissenschaft und europäische Geschichte studiert hat, merkt an: „In Brettspielen geht
149 es oft um Konflikt.“

150 Nach **Assoziationen zu den Dahan** gefragt, meint Natalia: „Die Dahan sind nervig, dauernd
151 sterben die.“ Tom findet: „Dir fehlt ein bisschen der Beschützerinstinkt.“ Antares berichtet:
152 „Als ich Dahan-Synergie gespielt habe, war ich die ganze Zeit abgefickt.“ Tom wirft ein: „Auf
153 hohem Schwierigkeitsgrad musst du die Dahan einsetzen, weil du zu viele Brandherde hast.“
154 Antares findet: „Das Thema von *Spirit Island* ist scheiße, weil es kein Sci-Fi ist. Aber die
155 Mechanik ist so geil.“ Felix beantwortet die Frage folgendermaßen: „In *Spirit Island* haben
156 die Häuser eine neue Ästhetik, die sich sehr von dem simplen Design der Dahan-Dörfer
157 unterscheidet. Die Dahan haben irgendwie eine Noble Savage Energie, die wehren sich nur als
158 Gegenwehr. Sie verbleiben im Pazifismus. Zugegebenermaßen sind sie stressig zu managen.“

159 Die Spieler*innen werden nach ihren **Assoziationen zu den Kolonisten** gefragt. Felix
160 erinnern die die Häuser der Kolonisten an Zivilisation, was er sympathisch findet. Weiterhin
161 erklärt er: „Die Soldaten sehen zackig aus. Eigentlich sind Rundungen sympathisch. Sie
162 wirken nicht eindeutig wie die Bösen, es wurde auf entsprechende Stilmittel verzichtet.“
163 Darauf aufmerksam gemacht, dass die Figuren laut Regelwerk als Entdecker bezeichnet
164 werden, äußert Felix: „‘Entdecker‘ als Begriff ist nicht unumstritten.“ Tom erklärt: „Manchmal
165 spielen wir sehr technische Runden. In leichteren Runden kommt es eher zu einem
166 thematischen Einfühlen. Dann kommen gierige, menschenfeindliche Invasoren und wir retten
167 die Natur. Gesellschaftliche Korruption – schön mal zurückzuschlagen.“ Natalia äußert ihre
168 Zustimmung zu Toms Aussagen. Sie bekräftigt: „Es ist cool, dass es in *Spirit Island* einen
169 Rollenwechsel gibt. Ich mag das Umweltthema: Natur schlägt zurück.“ Antares wirft ein:
170 „Plastik ist böse.“ Dann teilt Natalia noch eine Beobachtung: „Alle Invasoren sind weiß.“
171 Antares sagt: „Die Seuche kommt von außen. Ziel ist das Überleben der Insel.“ Felix fällt noch
172 ein: „Ich mag die Ästhetik der Naturgeister.“ Lachend äußert er: „Süß, das ist im Prinzip Rache
173 am Christentum, welches die Götzen ausgelöscht hat. Hier sind die Spirits echt und zeigen den
174 Kolonisten die Harke!“ Antares wirft ein, dass es sich um eine Frage des Narrativs handelt:
175 „Es könnten auch Pilgrims sein oder die Kolonisten sind auf der Suche nach einem besseren
176 Leben.“ Tom erwidert: „Das sind fast schon moralische Fragen. Was glauben die Leute? Tolle
177 Familienväter sehen in Dahan vielleicht nur Sklaven. Dennoch sind sie nicht das absolute
178 Böse.“ Zur Frage zurückkommend meint Tom schulterzuckend: „Ein Entdecker macht nur
179 einen Schaden.“ Natalia merkt an: „Eigentlich lustig. Wir stören uns gar nicht an Entdeckern.“
180 Tom ergänzt: „Aber an deren Aufbau von Industrie.“ Antares erläutert, dass die Ereignisse
181 unter anderem das Zusammenwachsen und Verbünden von Dahan und Kolonisten enthalten.
182 Er führt an: „Es ist kein Einheitsbrei. Die Ereignisse geben eine realistische Abbildung der
183 innerparteilichen Spannungen.“

184 Als nächstes wird die Frage diskutiert, ob die Spieler*innen ihre **Moralvorstellungen in**
185 **Spiele** vertreten. Tom sagt: „In gewissem Maße. Wenn du die Mechanik nicht nutzt, verlierst
186 du halt. Aber die Umkehrung der Perspektive macht den Reiz des Spiels aus für mich.“ Natalia
187 antwortet: „Grundlegend sehr wenig, ich will das Spiel möglichst optimal spielen und
188 gewinnen. Wenn es möglich ist, ist es sehr schön.“

189 Wie schon zum Spielbeginn, wird die Runde auch nach Spielende nach **Assoziationen zu**
190 **Kolonialismus** gefragt. Tom stellt fest, dass er gerade realisiert hat, dass „ein Entdecker keine
191 Ödnis verursacht, sondern nur Industrie“. Antares sagt daraufhin: „Ich hinterfrage Spiele nicht
192 so. Mexikaner sind kulturell sehr rassistisch, das ist normal, das wird nicht hinterfragt.“ Felix
193 teilt seine Gedanken über die „Konsequenz des Spiels“. Er sieht eine „deterministische

- 194 Unvermeidbarkeit des Konflikts“ in der Abfolge des Entdeckens, Bauens und Wütens. Tom
195 fällt eine Information über die Spielentwicklung von *Spirit Island* ein, die er in diesem Zuge
196 mit der Gruppe teilt: „Eric Reuss arbeitet derzeit an einer Erweiterung, in der es mehr um die
197 Dahan geht. Er hat sich hierfür auch kulturell sensible Beratung durch Indigene eingeholt.“
198 Antares seufzt und sagt: „Geschichte war nie schön.“
- 199 Die Gruppe wird gefragt, was den **Reiz von Spielen** aus ihrer Sicht ausmacht. Für Felix sind
200 es unterschiedliche Arten der Interaktion, er nennt beispielsweise „ärgern“ oder
201 „Zusammenarbeit mit Spice“. Die Möglichkeit, gute Strategien ausloten und nutzen zu
202 können, gefällt ihm. Auch spannend findet Felix es, sich mit seiner Rolle in einem Spiel
203 identifizieren zu können und eine persönliche Verbundenheit zu dieser zu haben. Antares reizt
204 Kooperation, aber auch etwas über Kartenmechanik bauen zu können. Ihm ist es wichtig
205 „Fortschritt zu spüren, zum Beispiel über einen Skill tree“. Antares merkt an, dass Leute
206 überfordert von der neuen Welt in Spielen sind, aber darin versinken und sieht dieses Potenzial
207 bei *Spirit Island* als besonders stark ausgeprägt. Er fasst die Kernbestandteile von *Spirit Island*
208 mit „Wachsen, Stabilisieren und schnell angreifen“ zusammen. Er sagt: „Eurogames gehen
209 mir mittlerweile auf den Sack. Die haben für mich *Monopoly*-Feels.“ Tom stimmt mit ein: „Ich
210 habe keinen Bock mehr immer wieder komplexe Regeln zu lernen für das gleiche
211 Spielgefühl.“ Antares ergänzt: „Es gibt immer wieder Spiele, die eine neue Kombination von
212 Mechaniken sind, die leicht verändert werden. Worker Placement ist gerade Trend.“
- 213 Nach **Feedback** zur Spielrunde gebeten, melden die Spieler*innen zurück, dass es „stabil“
214 war. Tom, der eine vorherige Spielanleitung beobachtet hat, merkt an: „Das Spiel ist zu schwer,
215 um keine Tipps zur Spielweise zu geben.“
- 216 Das **Einverständnis für die namentliche Nennung** in der Masterarbeit wurde der Autorin
217 von allen vier Teilnehmer*innen dieser Runde erteilt.

3 Einblicke in das Spielmaterial

3.1 Spirit Island

Abbildung 10: Cover der deutschen Spieleschachtel von Spirit Island (2017)



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

Abbildung 11: Zentraler Spielplan von Spirit Island zu Spielbeginn



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

Abbildung 12: Spielfiguren in Spirit Island



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

Abbildung 13: Spirit Island Geister-Tableau Stimme des Donners (Rückseite)



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

Abbildung 14: Spirit Island Geister-Tableau Stimme des Donners (Vorderseite)



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

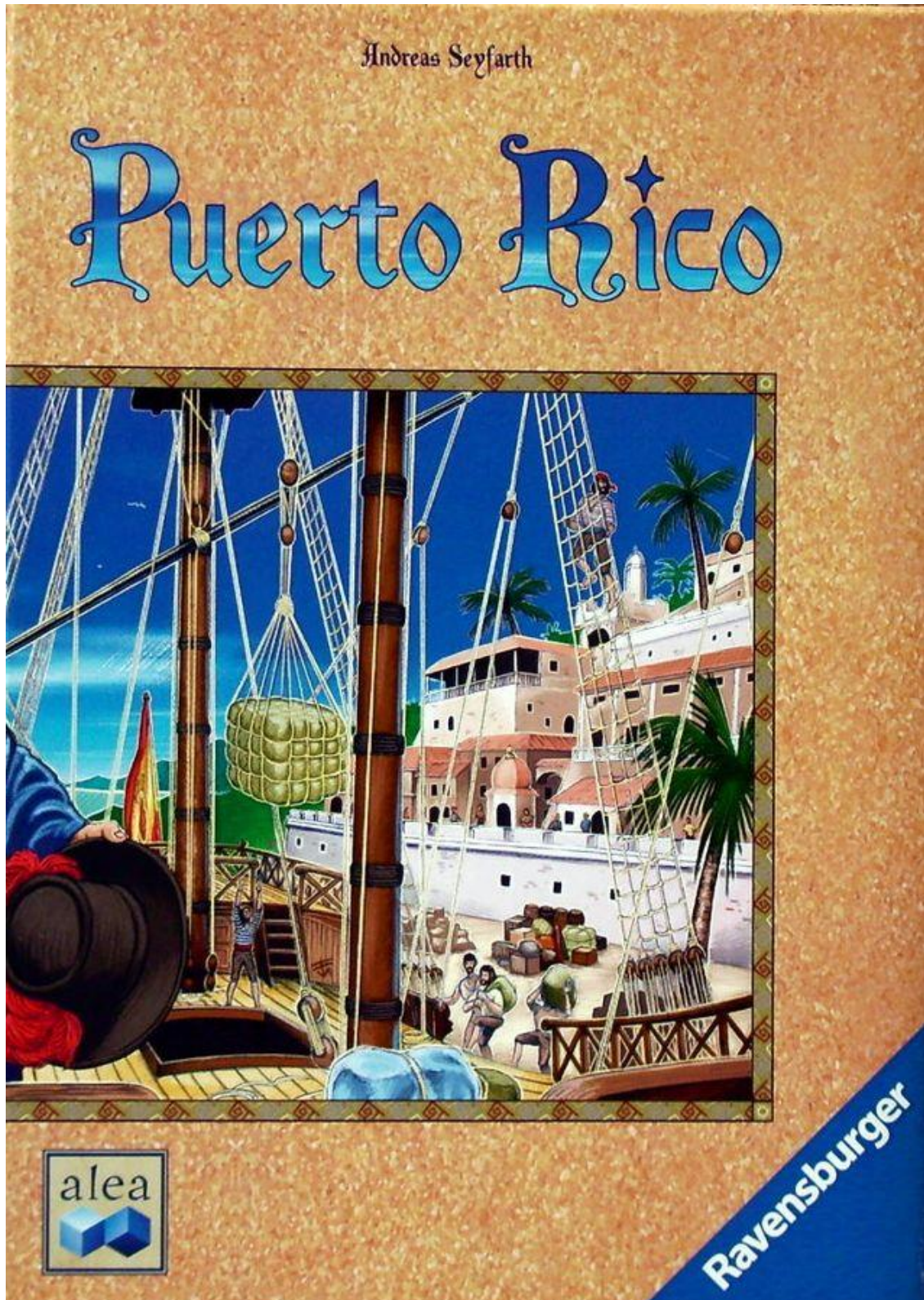
Abbildung 15: *Spirit Island* Startfähigkeitskarten Stimme des Donners



Anmerkung. Eigene Fotografie. Copyright des Spiels durch Pegasus Spiele.

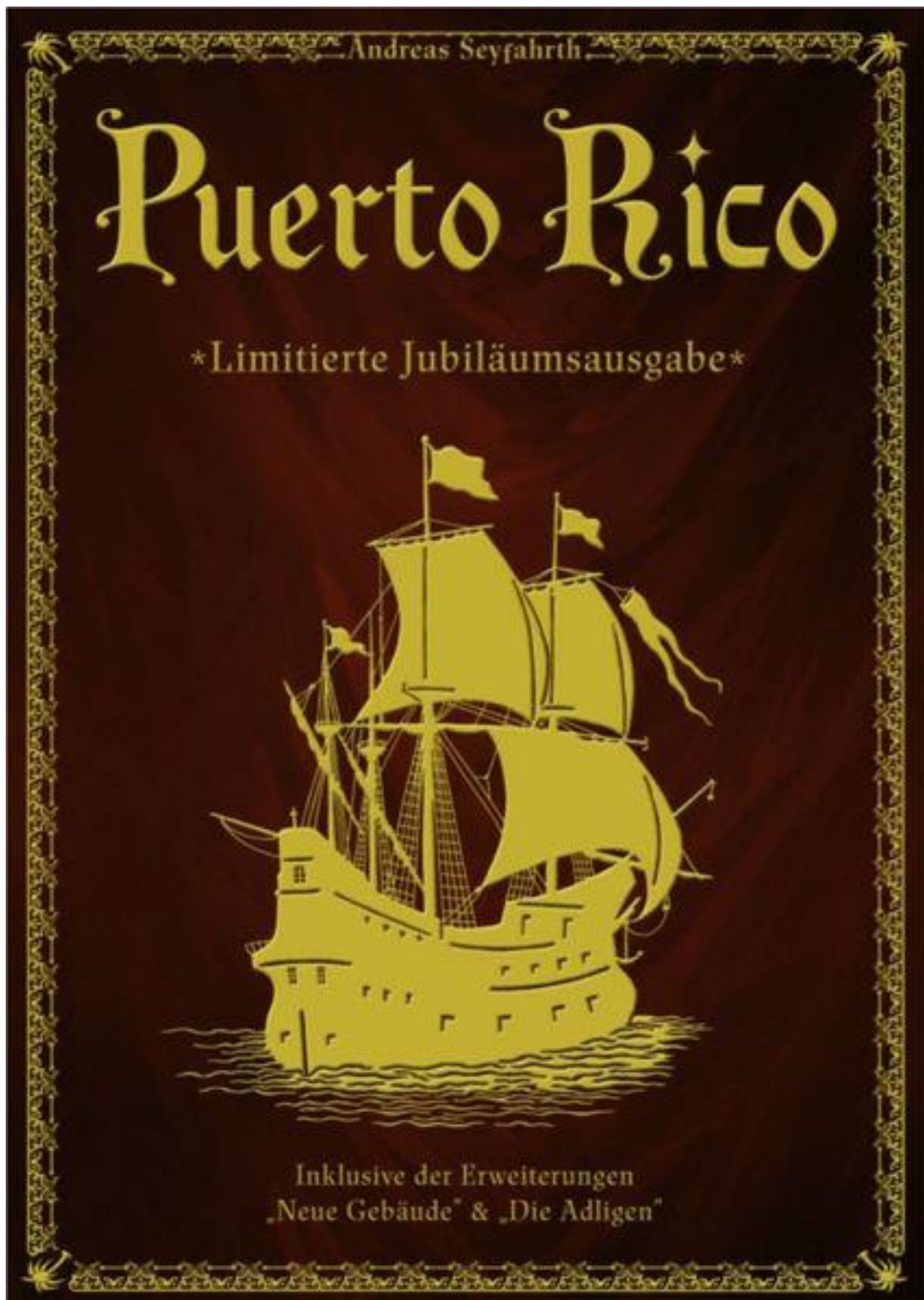
3.2 Puerto Rico

Abbildung 16: Cover der deutschen Erstausgabe von Puerto Rico (2002)



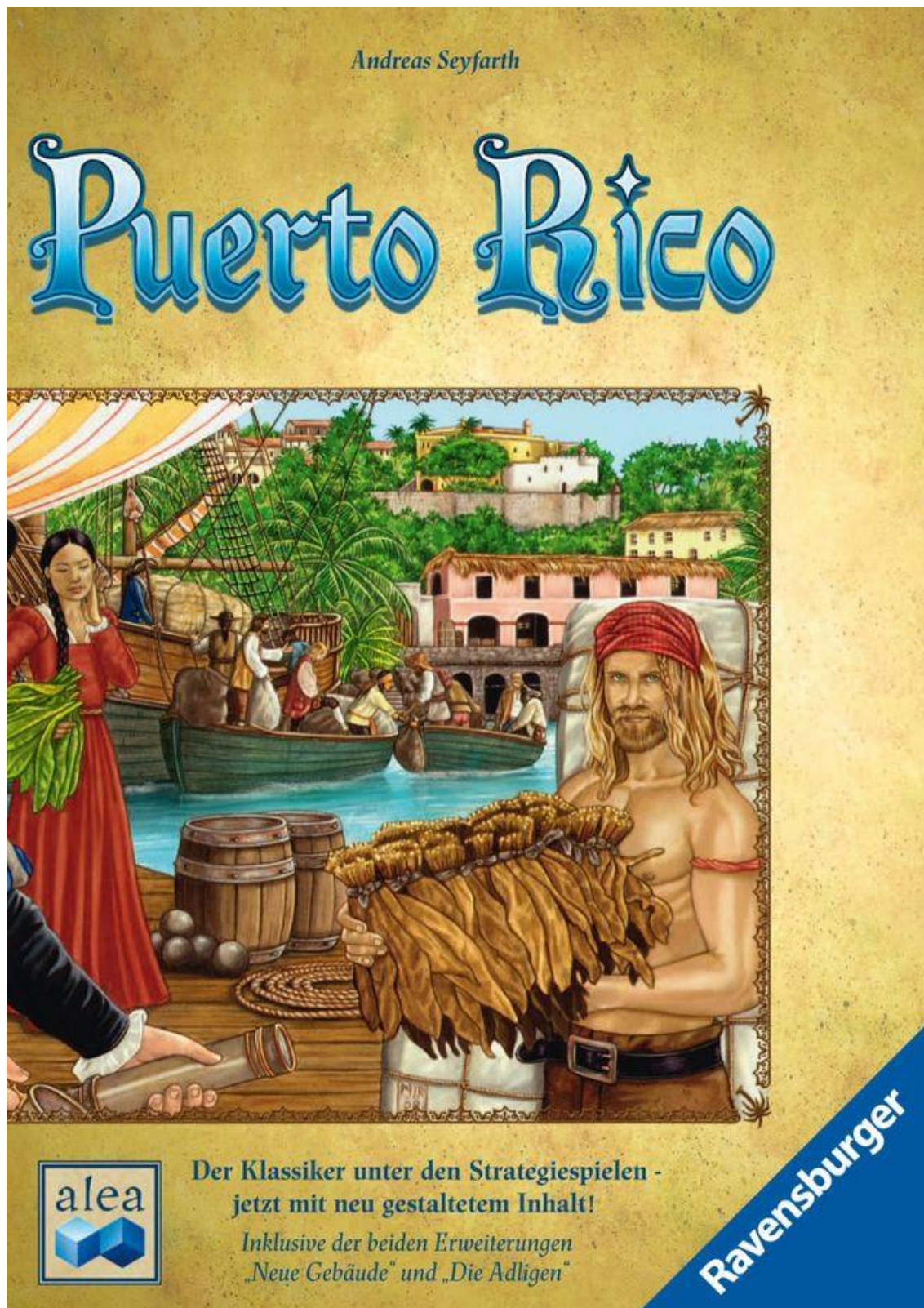
Anmerkung. Copyright durch Andreas Seyfarth & Ravensburger Verlag GmbH.

Abbildung 17: Cover der deutschen Jubiläumsausgabe von *Puerto Rico* (2011)



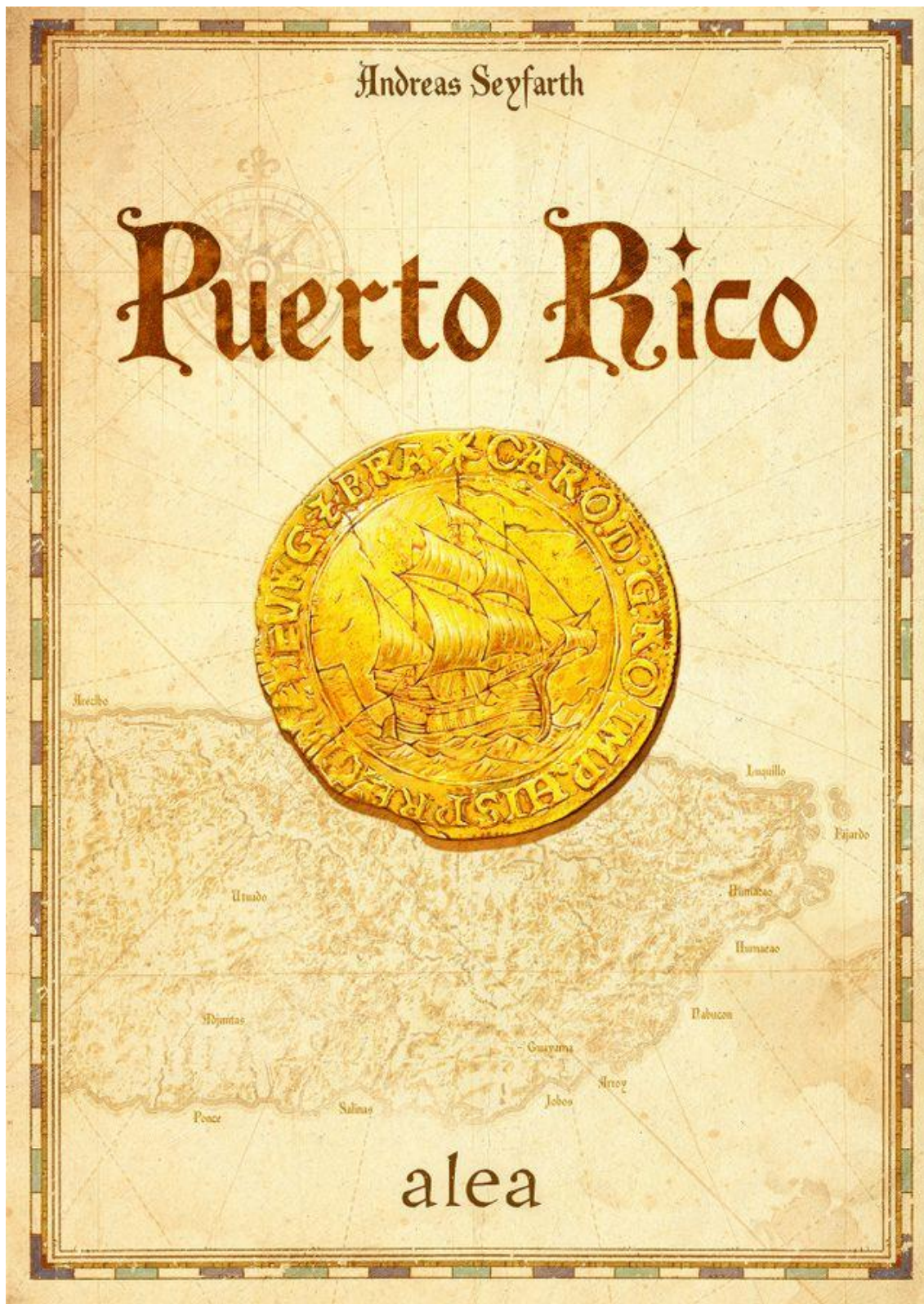
Anmerkung. Copyright durch Andreas Seyfarth & Ravensburger Verlag GmbH.

Abbildung 18: Cover der deutschen Zweitausgabe von Puerto Rico (2013)



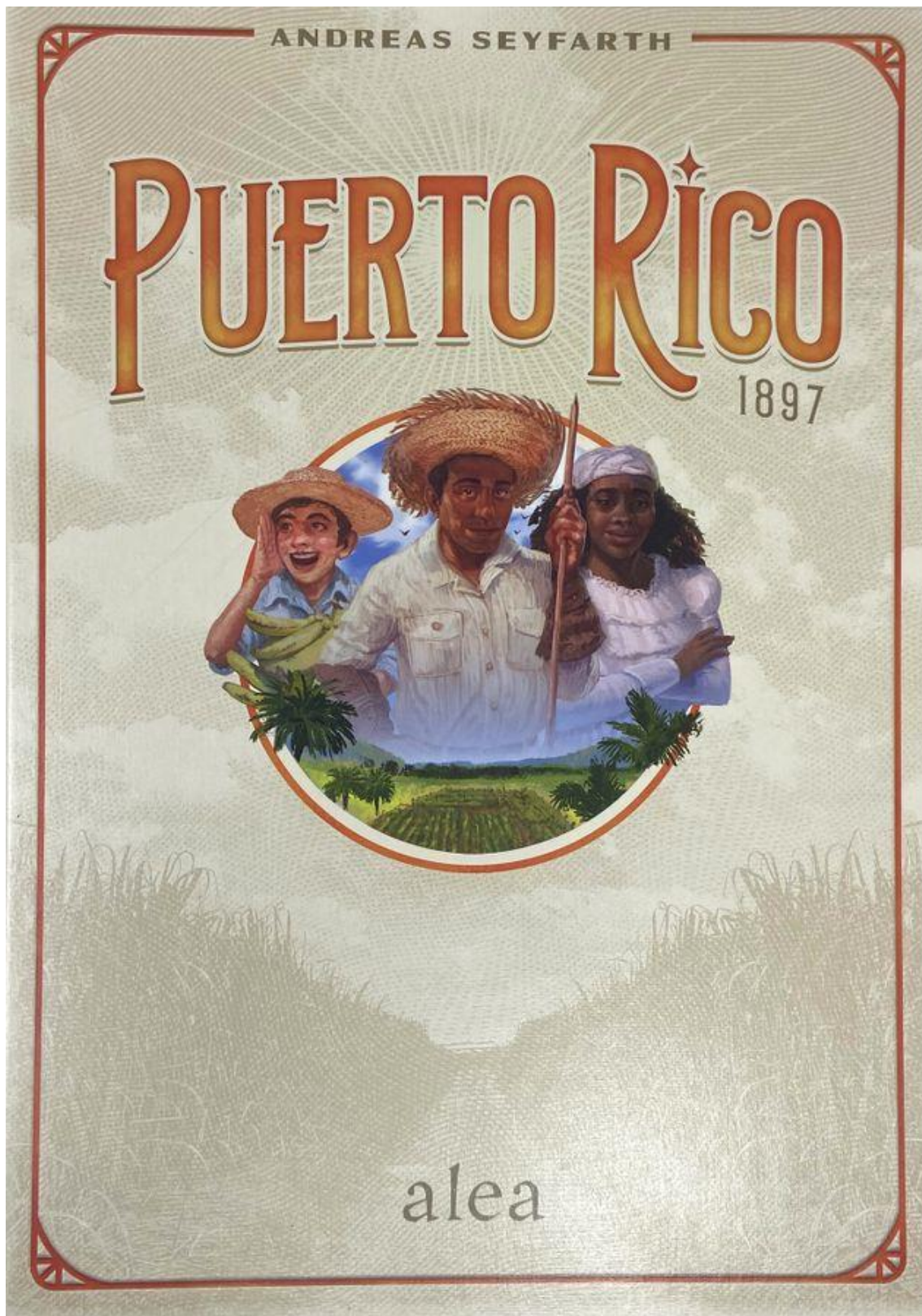
Anmerkung. Copyright durch Andreas Seyfarth & Ravensburger Verlag GmbH.

Abbildung 19: Cover der deutschen Neuauflage von Puerto Rico (2020)



Anmerkung. Copyright durch Andreas Seyfarth & Ravensburger Verlag GmbH.

Abbildung 20: Cover der deutschen Erstausgabe von *Puerto Rico 1897* (2022)



Anmerkung. Copyright durch Andreas Seyfarth & Ravensburger Verlag GmbH.

3.3 Archipelago

Abbildung 21: Cover der deutschen Erstausgabe von Archipelago (2012)



Anmerkung. Copyright durch Ludically.

Abbildung 22: Visualisierung rebellierender Indigener in Archipelago (2012)

REBELLEN VS. AKTIVE BÜRGER

Rebellierende Bürger können keine Aktionen durchführen. Sie können keine Gebäude kontrollieren oder Geld einbringen während einer Besteuerungsaktion.

Aktive Bürger sind Bürger, die nicht rebellieren. Sie arbeiten für die Kolonie und können dabei jegliche Arten von Aktionen ausführen oder Gebäude kontrollieren.



**Rebellierender
Bürger:**
auf der Seite liegende Spielfigur



**Aktiver
Bürger:**
stehende Spielfigur

UNABHÄNGIGKEIT

Wenn das Rebellionspotenzial  die Anzahl der Bevölkerung des Archipels  übersteigt, bricht eine Rebellion auf dem Archipel aus und die Forderung nach Unabhängigkeit kommt auf. **Das Spiel endet sofort.** Alle Spieler haben verloren, mit der Ausnahme des Separatisten, sollte sich dieser unter den Spielern befinden. Der Separatist gewinnt das Spiel alleine, wenn es zu einer Rebellion und der Forderung nach Unabhängigkeit kommt (siehe Spielende).

Hinweis: Es bricht keine Rebellion aus, wenn das Rebellionspotenzial auf dem gleichen Level ist wie die Bevölkerung des Archipels.



NACH 5. AKTIONEN

Anmerkung. Copyright durch Ludically, Spielanleitung von Archipelago, 2012, S. 8.

Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Masterthesis mit dem Titel „Kolonialismus auf dem Spielbrett“ und dem Untertitel „Moderne Brettspiele im Spannungsfeld zwischen kolonialistischen Narrativen und antikolonialen Perspektiven“ selbstständig angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche einzeln kenntlich gemacht. Es wurden keine anderen als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt. Diese Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form noch bei keiner anderen Prüfungsbehörde eingereicht worden.

Velvet Brauns

Merseburg, den 25.10.2024