

Waburg, Wiebke; Sterzenbach, Barbara

Kolonialgeschichte in Brettspielen. Potenziale rassismuskritischer Spielpädagogik

Baquero Torres, Patricia [Red.]; Boger, Mai-Anh [Red.]; Chamakalayil, Lalitha [Red.]; Chadderton, Charlotte [Red.]; Spieker, Susanne [Red.]; Wischmann, Anke [Red.]: Rassismuskritik und (Post)Kolonialismus. Weinheim ; Basel : Beltz Juventa 2024, S. 58-75. - (Jahrbuch für Pädagogik; 2023)



Quellenangabe/ Reference:

Waburg, Wiebke; Sterzenbach, Barbara: Kolonialgeschichte in Brettspielen. Potenziale rassismuskritischer Spielpädagogik - In: Baquero Torres, Patricia [Red.]; Boger, Mai-Anh [Red.]; Chamakalayil, Lalitha [Red.]; Chadderton, Charlotte [Red.]; Spieker, Susanne [Red.]; Wischmann, Anke [Red.]: Rassismuskritik und (Post)Kolonialismus. Weinheim ; Basel : Beltz Juventa 2024, S. 58-75 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-306013 - DOI: 10.25656/01:30601

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-306013>

<https://doi.org/10.25656/01:30601>

in Kooperation mit / in cooperation with:

BELTZ JUVENTA

<http://www.juventa.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden und es darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work or its contents. You are not allowed to alter, transform, or change this work in any other way.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der:


Leibniz-Gemeinschaft

Patricia Baquero de Torres | Mai-Anh Boger |
Charlotte Chadderton | Lalitha Chamakalayil |
Susanne Spieker | Anke Wischmann (Red.)

Jahrbuch für Pädagogik 2023

Rassismuskritik und (Post)Kolonialismus

Patricia Baquero Torres | Mai-Anh Boger | Charlotte Chadderton | Lalitha
Chamakalayil | Susanne Spieker | Anke Wischmann (Red.)
Jahrbuch für Pädagogik 2023

Jahrbuch für Pädagogik

Herausgegeben von

Carsten Bünger | Charlotte Chadderton | Agnieszka Czejkowska | Martin
Dust | Andreas Eis | Christian Grabau | Andrea Liesner | Ingrid Lohmann |
David Salomon | Susanne Spieker | Jürgen-Matthias Springer | Anke
Wischmann

Das Jahrbuch für Pädagogik macht es sich seit 1992 zur Aufgabe, Diskurs- und Realentwicklungen in Pädagogik und Bildungspolitik kritisch zu begleiten und aus bildungs- und gesellschaftstheoretisch interessierter Perspektive zu beleuchten. Als bildungstheoretische Leitidee gilt ein Konzept von Mündigkeit, welches historisch und theoretisch im internen Zusammenhang von Aufklärung, Demokratie und Bildung gründet. Pädagogik wird als ein spezifisches theoretisches und praktisches Handlungsfeld von Gesellschaft begriffen. Nach dem Verständnis des Jahrbuchs können daher Fragen von Bildung und Erziehung nicht allein aus der disziplinären Perspektive der Erziehungswissenschaft bearbeitet werden, sondern bedürfen interdisziplinärer gesellschafts- und humanwissenschaftlicher Zugänge. Der interdisziplinäre Horizont und die Verknüpfung von bildungs- und gesellschaftstheoretischen Sichtweisen schlagen sich sowohl in der Wahl der Jahresthemen wie der Autorinnen und Autoren nieder. Einen markanten Zug im Profil des Jahrbuchs bildet die zentrale Bedeutung des Jahresthemas, auf welches sich nahezu alle Beiträge beziehen, so dass jeder Band als jährliches Periodikum zugleich ein Aufsatzband zu einer thematischen Fragestellung ist.

Patricia Baquero Torres | Mai-Anh Boger |
Charlotte Chadderton | Lalitha Chamakalayil |
Susanne Spieker | Anke Wischmann (Red.)

Jahrbuch für Pädagogik 2023

Rassismuskritik und (Post)Kolonialismus

BELTZ JUVENTA

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)** veröffentlicht.

Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Verwertung, die den Rahmen der **CC BY-NC-ND 4.0 Lizenz** überschreitet, ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für die Bearbeitung und Übersetzungen des Werkes. Die in diesem Werk enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Quellenangabe/Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Dieses Buch ist erhältlich als:

ISBN 978-3-7799-7712-4 Print

ISBN 978-3-7799-7713-1 E-Book (PDF)

DOI: 10.3262/978-3-7799-7713-1

1. Auflage 2024

© 2024 Beltz Juventa

in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

Alle Rechte vorbehalten

Herstellung: Myriam Frericks

Satz: xerif, le-tex

Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza

Beltz Grafische Betriebe ist ein klimaneutrales Unternehmen (ID 15985–2104-100)

Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

Editorial: Rassismuskritik und (Post)Kolonialismus <i>Patricia Baquero Torres, Mai-Anh Boger, Charlotte Chadderton; Lalitha Chamakalayil, Susanne Spieker, Anke Wischmann</i>	9
I. (Post)Kolonialismus	
Zwischen Alterisierung und Selbstvergewisserung – Vorstellungen vom Osmanischen Reich und der Türkei in deutschen Geschichtsschulbüchern des 19. und frühen 20. Jahrhunderts <i>Timm Gerd Hellmanzik</i>	18
Friedensbildung und (De)Kolonialität <i>Juliana Krohn</i>	32
Vom Abriss postsozialistischer Orte der Erinnerung zur Re-Artikulation von Rassismus im natio-ethno-kulturellen Kontext Deutschland? Eine Spurensuche ausgehend von Cottbus <i>Manuel Peters</i>	46
Kolonialgeschichte in Brettspielen – Potenziale rassismuskritischer Spielpädagogik <i>Wiebke Waburg und Barbara Sterzenbach</i>	58
Verflechtungen: Museum im Kolonialismus. Kolonialismus im Museum <i>Sylvia Kesper-Biermann und Bettina Kleiner</i>	76
II. Rassismuskritik und Theorie	
De- und Ent-Subjektivierungen im Kontext von Fluchtmigration <i>Niels Uhlendorf und Hannah von Grönheim</i>	92
Verantwortung statt Schuld Moralphilosophische Reflexionen von Re-Education und <i>Critical Whiteness Studies</i> <i>Paul Vehse</i>	104

Postmigrationsgesellschaftliche Kompetenz. Verhandlungen von Rassismus zwischen Reproduktion weißer Vorherrschaft und dezentrierender Transformation <i>Yalız Akbaba und Constantin Wagner</i>	116
Vom Unbehagen wissenschaftlicher Arbeitsteilung. Eine rassismuskritische Lektüre schulpädagogischer Theoreme <i>Aysun Doğmuş und Thomas Geier</i>	131
Deutschlands Erwachsenenbildung im postkolonialen Diskurs. Über das Potenzial des Zusammendenkens von postkolonialer Theorie und der kritischen politischen Erwachsenenbildung <i>Patrick Wegner</i>	146

III. Voices

„Warum soll ich was gegen Rassismus machen, wenn sich in Deutschland eh nichts ändert?“ – Einblicke in einen Poetryslam-Workshop als Empowerment-Angebot <i>Sara Larbi-Niazy</i>	160
Zwischen Anspruch und Praxisbedingungen: eine rassismuskritische Analyse der Narrative von Projektreferent:innen queerer Bildung <i>Dome Ravina Olivo</i>	174
„Das Element der Barbarei“: ‚Kultur‘ und ‚Abendland‘ in der deutschen Kolonialpädagogik <i>Z. Ece Kaya</i>	186

IV. Erfolg – Bildung trotz Rassismus

Die Ambivalenz von Erfolgsgeschichten in Verhältnissen von Alltagsrassismus und postkolonialer Situation <i>Judith Jording, Astrid Messerschmidt und Diren Yeşil</i>	202
Freiwilliges Engagement in der Flucht* Migrationsgesellschaft – Zur Rekonstruktionen von Privilegien und Unterwerfung in der lebensgeschichtlichen Erzählung einer ehrenamtlich tätigen Seniorin <i>Julia Friedrich und Lisa Rosen</i>	215
Dekoloniale Pädagogik an der Demokratischen Schule EDHU in Peru <i>Lola Köttgen und Cristóbal Julio Vicencio</i>	228

Historisches Stichwort

Race Riot <i>Susanne Spieker</i>	242
-------------------------------------	-----

Rückblicke

Jahresrückblick: 30 Jahre <i>Jahrbuch für Pädagogik</i> <i>Anke Wischmann, Christian Grabau, Susanne Spieker und Gerd Steffens</i>	250
„Auschwitz und die Pädagogik“ – Der Gründerkreis des Jahrbuchs vor dem Hintergrund erziehungswissenschaftlicher Kontroversen der 1980er und 1990er Jahre <i>Wolfgang Keim</i>	252

Rezensionen

Anja Steinbach, Oxana Ivanova-Chessex, Saphira Shure (Hrsg.) (2022): <i>Lehrer*innenbildung. (Re-)Visionen für die Migrationsgesellschaft</i> . Beltz Juventa: Weinheim. 328 S.	274
Eleonora Roldán Mendivil/Bafta Sarbo (Hrsg.) (2021): <i>Die Diversität der Ausbeutung. Zur Kritik des herrschenden Antirassismus</i> . Dietz Berlin, 196 Seiten.	278
Marcelo Caruso, Daniel Maul (Hrsg.) (2020): <i>Decolonization(s) and Education. New Policies and New Men</i> . Berlin: Peter Lang, 238 Seiten	281
Revisited: Jean-Paul Sartre: „Wir sind alle Mörder.“ <i>Der Kolonialismus ist ein System</i> , Reinbek bei Hamburg 1988, . 318 Seiten	285

Anhang

Verzeichnis der Autor:innen	290
<i>Jahrbuch für Pädagogik</i>	298

Kolonialgeschichte in Brettspielen – Potenziale rassismuskritischer Spielpädagogik

Wiebke Waburg und Barbara Sterzenbach

Zusammenfassung: Gesellschafts- und Brettspiele erfreuen sich in den letzten Jahren wachsender Beliebtheit, sie werden besonders gerne von jungen Erwachsenen und Familien gespielt. Häufig werden sie in ein historisches Setting eingebettet, u. a. mit Bezügen zur Kolonialgeschichte. Dies kann mit der Nähe des Kolonialismus zu verbreiteten spieldynamischen Gestaltungsprinzipien: Kampf, Verbreitung und Zielläufe erklärt werden. Beim Prinzip des Kampfes geht es darum, sich anderen gegenüber zu behaupten, ihre Handlungsmöglichkeiten einzuschränken und sie zu besiegen, auch in kriegerischen Akten. Eng damit verbunden ist das Muster der Verbreitung, in dem die Vergrößerung der eigenen Einflussgebiete – auch gegen Widerstand – vorangetrieben wird. Zielläufe adressieren das Bemühen, bspw. als Erste:r an einem Ort/Ziel anzukommen. Vor dem Hintergrund der Beliebtheit des Spielens von Brettspielen und der Erkenntnis, dass viele Spiele historische Bezüge aufweisen, wird im Beitrag der Frage nachgegangen, wie Kolonialismus in aktuell beliebten Brettspielen aufgegriffen wird. Dazu werden Ergebnisse einer Inhaltsanalyse von Brettspielen zum Thema Kolonialismus und einer Artefaktanalyse verschiedener Auflagen des Spiels „Puerto Rico“ vorgestellt. Darauf aufbauend erfolgt die Entwicklung von Impulsen für eine rassismuskritische Spielpädagogik.

Abstract: Board and parlour games have become increasingly popular in recent years, and are particularly popular among young adults and families. They are often embedded in a historical setting, including references to colonial history. This can be linked to the proximity of colonialism to widespread game dynamic design principles: battle, spread and target runs. The principle of battle is about asserting oneself against others, limiting their possibilities of action and defeating them, even in acts of war. Closely related to this is the pattern of spreading, in which the expansion of one's own spheres of influence is pushed forward – even against resistance. Target runs address the effort, for example, to be the first to arrive at a place/goal. Given the popularity of board games and the realisation that many games have historical references, this article explores the question of how colonialism is addressed in currently popular board games. For this purpose, results of a content analysis of board games on the topic of colonialism and an arte-

fact analysis of various editions of the game „Puerto Rico“ are presented. Based on this, impulses for a racism-critical game pedagogy are developed.

Keywords: Brettspiele, Postkolonialismus, Rassismuskritik, Spielpädagogik

1. Einleitung

Das Gesellschaftsspiel ist bereits eine sehr alte Form der Betätigung von Menschen. Das Spiel *Senet* lag beispielsweise als Grabbeigabe in ägyptischen Pharaonengräbern (vgl. Pusch 1978). Funde in China, Indien und Persien datieren frühe Schachspiele bereits 200 Jahre v. Chr. (vgl. Kraaijeveld 2000, S. 39f.). Knochenwürfel der römischen Antike und westlichen mittelalterlichen Welt waren beliebte Spielzeuge – je nach Staatsoberhaupt einzige Vergnügung oder schändliche Zerstreuung (vgl. Hopson 2014). Vermutlich haben Menschen schon immer gespielt und Spielzeuge hergestellt. Dabei sind die gefundenen Artefakte immer Ausdruck und Hinweis auf Kultur, zu diesem Zeitpunkt der Menschheitsgeschichte verarbeitete Materialien und ausgeübte Kunsthandwerke sowie Zeichen sozialen Status. Schließlich war es oft nur Adligen oder Bürger:innen vorbehalten, Zeit mit dem Bespielen (kostspieliger) Spielzeuge zu verbringen (vgl. Renner 2008, S. 15f.).

Gesellschafts- und Brettspiele erfreuen sich aktuell großer Beliebtheit, sie werden besonders gerne von jungen Erwachsenen und Familien gespielt (vgl. Statista 2022). Jedes Jahr wird eine große Zahl an neuen Spielen veröffentlicht und u. a. auf der internationalen Messe „SPIEL“ in Essen präsentiert. Auf dieser können Besucher:innen viele der vorgestellten Spiele ausprobieren und, wenn sie ihnen gefallen, erwerben. Der Charme der Messe liegt gerade im zwanglosen gemeinsamen Spielen, das häufig mit ganz unbekanntem Menschen erfolgt. Doch welche Spiele haben einen großen Aufforderungscharakter und laden deswegen besonders zum Ausprobieren ein? Es ist davon auszugehen, dass der thematischen Einbettung bei der Entwicklung und Vermarktung von Spielen neben Spielmechanik, Spielspaß und Design eine große Bedeutung zukommt. Der Gang durch die Messehallen der SPIEL '22 zeigte, dass viele Spiele historische Bezüge aufweisen; das entspricht den Ergebnissen einer selbst durchgeführten explorativen Untersuchung (vgl. Sterzenbach/Waburg 2021, siehe für eine ausführlichere Darstellung 2).

Vor dem Hintergrund der Beliebtheit des Spielens von Brettspielen einerseits und der Erkenntnis, dass viele Spiele historische Bezüge aufweisen, andererseits, stellen wir die Frage, ob und wie Kolonialismus in aktuell beliebten Brettspielen aufgegriffen wird. Diese allgemeine Fragestellung ist eingebettet in Überlegungen zur rassismuskritischen Bildungsarbeit: In dieser wird darauf verwiesen, dass die kritische Auseinandersetzung mit Rassismus sich auf den Kolonialismus

und die europäische Kolonialgeschichte beziehen muss, da Rassismus auf diese zurückgeht und mit ihnen zusammenhängt (vgl. Bönkost 2021). Denn koloniale Praktiken wurden legitimiert und aufrecht erhalten durch die Unterscheidung von nichteuropäischen „Anderen“ und Europäer:innen (vgl. Messerschmidt 2008). Die vermeintliche Höherwertigkeit der „weißen Rasse“ nutzte man zur Untermauerung der Überlegenheit und Herrschaft der Kolonialherren (vgl. Bönkost 2021).

Die Verbrechen des deutschen Kolonialismus wurden lange Zeit nicht beachtet oder verharmlost (vgl. Castro Varela 2020) bzw. territorial verlagert, indem sie als ein Problem anderer Länder angesehen wurden (vgl. Messerschmidt 2008). „Kolonialismus stellt [jedoch] kein abgeschlossenes Ereignis dar, sondern ein Geschehen, das bis heute weitreichende Auswirkungen auf die deutsche Gesellschaft, die ehemals kolonisierten Gebiete und globale soziale Verhältnisse hat“ (Bönkost 2021, S. 67). In postkolonialer Perspektive geht es u. a. darum, den Blick dafür zu öffnen, wie Wissen und „Wahrheiten“ (über Kolonialismus) geformt werden und dass diese immer an Macht- und Herrschaftsstrukturen gebunden sind (vgl. Castro Varela 2016). Vorherrschende eurozentrische Wissensordnungen sollen genauso wie binäre Identitätslogiken und Kategorisierungen dezentriert bzw. dekonstruiert werden (vgl. Baquero Torres 2012, S. 321 f.). Leiprecht (2008, S. 108) schlägt in Anlehnung an Heyl vor, die „Vielfalt menschlicher Entscheidungs- und Handlungsmöglichkeiten“ zu berücksichtigen – vor allem auch die Perspektive der Kolonisierten oder von Gegner:innen des Kolonialismus.

Ob und wie Brettspiele in diesem Sinne als Bildungsmedien bzw. als Medien für die rassismuskritische Bildungsarbeit genutzt werden können, wollen wir im vorliegenden Artikel zeigen. Dafür geben wir zunächst eine kurze spieltheoretische Einordnung (2). Im Anschluss stellen wir Ergebnisse einer Inhaltsanalyse von Brettspielen zum Thema Kolonialismus vor (3). Es folgen die vergleichende Analyse verschiedener Auflagen des Spiels „Puerto Rico“ (4) und darauf aufbauend Impulse für eine rassismuskritische Spielpädagogik (5).

2. Spieltheoretische Einordnung: Spielen und Brettspiele

Spielen geschieht primär um des Spielens willen – das ist eine zentrale Prämisse der Spielpädagogik. Böhm sprach sich bereits in den 1980er Jahren gegen eine Pädagogisierung des Spiels aus, denn „aus einem nutzlosen, seinen Zweck in sich selbst tragenden menschlichen Grundphänomen wird es zu einem pädagogischen Zwecken dienstbar gemachten Mittel“ (Böhm 1983, S. 285). Mit Caillouis (1967/2017, S. 15) gehen wir dennoch davon aus, dass das Spiel in „das Leben als Ganzes“ einführt. Im Spiel werden vielfältige Fähigkeiten ausprobiert, erworben und gefördert (vgl. Stenger 2014). Heimlich (2015) akzentuiert in einer lebensweltorientierten, ökologischen Betrachtung, dass im Spiel Person- und

Sozialwerdung stattfinden. Personwerdung bezieht sich auf eine Annäherung an die umgebende Welt und zugleich eine Distanzierung von dieser als eigenständige Person. Sozialwerdung meint die Fähigkeit zur Perspektivübernahme, zur Entwicklung gemeinsamer Perspektiven mit anderen und eigenen Perspektiven. Spielerisch erproben sich Heranwachsende, inszenieren Identitätswürfe, entfalten Bilder von sich selbst und von der Welt, was ihnen nicht zuletzt bei der Bewältigung der Probleme ihres Daseins hilft (vgl. Stenger 2014; Hoppe-Graff/Viehweg 2012).¹ In Anlehnung an Huizinga (2001, S. 37) ist davon auszugehen, dass „das Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ ein wichtiger Motivator für das Spielen im Erwachsenenalter ist. Vielen Spielenden dürfte es auch um den Wettkampf und das Streben nach einem Sieg über Mitspielende bzw. über das Spiel (bei kooperativen Spielen) gehen (siehe Fritz 2018, S. 321).

„Die im Brettspiel widergespiegelte Struktur von Aspekten unserer Lebenswelt wird handhabbar, weil sich die Wahrnehmung und Bedeutung des Spiels an die Vorstellungswelt und das Erwartungsgefüge der Spieler[:innen] anpassen kann. Das ist auch der Grund dafür, warum in der kulturellen Entwicklung der Menschheit Brettspiele entstanden sind. Sie entsprachen dem Bedürfnis sich von der Unmittelbarkeit ihrer konkreten Lebenswelt zu lösen und sich zugleich in ihr wiederfinden zu können“ (Fritz 2018, S. 320).

Heimlich (2015, S. 32 ff.) unterscheidet fünf Spielformen: Explorationsspiel, Phantasiespiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel, Regelspiel, die im Spielalltag häufig in Kombination auftreten. Die im vorliegenden Artikel im Mittelpunkt stehenden Brettspiele sind den Regelspielen zuzuordnen. Diese beinhalten die Festlegung von Handlungsregeln und Vereinbarungen, entlang derer das Spiel ausgerichtet wird (vgl. Schwarz 2014, S. 12). Die Spieler:innen erleben In- und Exklusion, denn es wird festgelegt, wer in welcher Form mitspielt und welche Spielzüge erlaubt bzw. verboten sind (vgl. Heimlich 2015, S. 41). „Ein Gesellschaftsspiel ist ein spezielles *Regelspiel*, welches aus für diesen Zweck vorgefertigtem *Spielzeug* (Karten, Würfel, Figuren etc.) besteht und nur unter Beachtung des *mitgelieferten Regelwerkes* mit *anwesenden Mitspieler:innen* (Gesellschaft) gespielt werden kann“ (Sterzenbach 2020, S. III; Hervorhebung i. O.). Nach Fritz (2018, S. 318 f.) bestehen Brettspiele aus einem Spielbrett („statisches Prinzip“), Spielsteinen und Spielkarten („dynamisches Prinzip“) sowie Spielregeln („regulatives Prinzip“).

Brettspiele werden (häufig) in ein historisches Setting eingebettet, wie wir in einer explorativen Untersuchung von 100 Spielen der Bestenliste von Board-

1 Die Bedeutung des Spiels für Erwachsene wird im Gegensatz zum Spiel von Kindern, Jugendlichen und Senior:innen in der aktuellen Diskussion weitgehend vernachlässigt (vgl. Fuchs 2020).

GameGeek (BGG)² zeigen konnten: Nur zwei der analysierten Spiele enthielten keinerlei historische Bezüge; Umfang und Qualität der Bezugnahmen variierten in den anderen Spielen von expliziter, auf Realitätsnähe ausgerichteter Thematisierung bis zu impliziten, im Fantasy-Bereich verorteten (vgl. Sterzenbach/Waburg 2021, S. 390). Wie Spielzeuge im Allgemeinen können Brettspiele als „Ausdruck aktueller gesellschaftlicher Verhältnisse und Kultur“ (Renner 2008, S. 190; vgl. auch Caillois 1967/2017) und damit als Manifestationen kultureller Praxis interpretiert werden. Wir verstehen Brettspiele mit historischen Inhalten als geschichtskulturelle Produkte (vgl. Kühberger 2017, S. 230), in denen Vergangenheit gedeutet und konstruiert wird. Aus postkolonialer Perspektive stellt sich diesbezüglich u. a. die Frage, welche Personen – mit welchen Hintergründen und Positionierungen – die Spiele (unter Bezug auf welche dominanten Deutungen) auswählen und im Prozess der Spielentwicklung wie bearbeiten. Welches Wissen über Vergangenheit wird dabei relevant gesetzt?

Das sind Fragen, die die Auseinandersetzung mit Spielen, die in einem kolonialgeschichtlichen Setting angesiedelt sind, begleiten. Spieltheoretisch sind zudem die von Fritz erarbeiteten spieldynamischen Gestaltungsprinzipien *Kampf*, *Verbreitung* und *Zielläufe* von Relevanz (vgl. 2018, S. 320 f.). Beim Muster des *Kampfes* geht es darum, sich anderen gegenüber zu behaupten, ihre Handlungsmöglichkeiten einzuschränken und sie zu besiegen – auch in kriegerischen Akten. Eng damit verbunden ist das Muster der *Verbreitung*, in dem die Vergrößerung der eigenen Einflussgebiete – auch gegen Widerstand – vorangetrieben wird. *Zielläufe* adressieren das Bemühen, als Erste:r an einem Ort/Ziel anzukommen, einen Gegenstand zu produzieren, ein Gebäude zu errichten. Für diese Muster gibt es unzählige historische Beispiele, die in Spielen aufgegriffen und bespielt werden können (vgl. ebd.). Die thematische Nähe zum Kolonialismus ist offensichtlich.

3. Aktuelle Brettspiele mit thematischen Bezügen zum Kolonialismus/zur Kolonialgeschichte

Für den vorliegenden Artikel wurden die 100 bestbewerteten Spiele auf BoardGameGeek auf implizite und explizite kolonialistische Thematiken analysiert. Hierzu wurde am 20.10.2022 ein Ausdruck der Topliste als PDF gespeichert und im Anschluss die Ankündigungstexte der Spiele gelesen und in Anlehnung an die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018) codiert. In Einzelfällen waren diese Texte nicht hinreichend aussagekräftig, sodass zusätzlich Regelhefte herangezogen wurden. Leitend war die Frage, wie

2 Dabei handelt es sich um einen der größten, unabhängigen, internationalen Online-Spielkataloge. Die Bestenliste wurde am 21.04.2019 abgespeichert (vgl. Sterzenbach/Waburg 2021, S. 390).

viele der Spiele ein kolonialistisches Szenario beinhalten, indem fremdes Land in Besitz genommen und die ansässige Bevölkerung vertrieben, unterworfen, ermordet oder verschwiegen wird. Die enthaltene Definition/Entscheidungsregel zur Codierung leitete sich aus den theoretischen Überlegungen ab und versucht dem Gegenstand gleichzeitig gerecht zu werden.

In der Stichprobe knüpften 38 Spiele an kolonialistische Themen an und versetzten in 25 Fällen davon die Spielenden selbst in die Position entweder machtvoller Herrschender, die Ländereien besiedeln, um etwa wirtschaftliche Überlegenheit zu erlangen (Puerto Rico [2002], Terra Mystica) oder sich als „Entdecker:innen“ anderweitig an kulturellen Artefakten zu bedienen (A Feast for Odin). In 13 Spielen wurde die Gefahr einer drohenden Kolonisierung durch eine fremde Macht simuliert und die Spielenden in die Rolle der Kolonisierten versetzt (Lord of the Rings, Spirit Island). 63 Spiele wiesen dagegen keine kolonialistischen Tendenzen auf. Hierbei handelte es sich zwar auch häufig um Wirtschaftssimulationen, doch bezogen auf bekanntes Inland (Brass: Lancashire, Brass: Birmingham) oder ohne Konkurrenz um Territorien (Wingspan, Clank!). Auch Projekt- / Betriebs-Simulationen (Ark Nova, Kanban, Food Chain Magnate) oder Abenteuerspiele (Gloomhaven) wurden hier codiert, da der Gedanke einer aggressiven Eroberung und Inbesitznahme fremder Territorien nicht erkennbar war.

Dass mehr als ein Drittel der untersuchten Spiele thematische Bezüge zum Kolonialismus aufweist, ist unserer Einschätzung nach ein beträchtliches und beachtenswertes Ergebnis – wenngleich oben bereits die Nähe der vorgestellten spieldynamischen Gestaltungsprinzipien Kampf, Verbreitung und Zielläufe zum Kolonialismus aufgezeigt wurde. Es steht eine große Menge an Spielmaterial für eine vertiefende Analyse zur Verfügung. Stellvertretend für Spiele, in denen Spieler:innen als Erobernde agieren, die Menschen und Ressourcen im Spiel unhinterfragt ausbeuten und für den eigenen Vorteil (zum anvisierten Gewinn des Spiels) nutzen, setzen wir uns im Folgenden mit dem Spiel „Puerto Rico“ auseinander.

4. Die Brettspiele Puerto Rico (2002) und Puerto Rico 1897 (2022)

Das in der Erstauflage 2002 im Ravensburger Verlag erschienene Spiel „Puerto Rico“ ist nach wie vor ein beliebtes und hoch geratetes Spiel: In unserer am 20.10.22 gezogenen Stichprobe belegte es Platz 37 in der Bestenliste von BoardGameGeek und ist damit eines der ältesten Spiele in den TOP-100. Das Spiel wurde mehrfach ausgezeichnet, z. B. mit dem Deutschen Spiele Preis 2002, dem Niederländischen Spielepreis 2003 und dem International Gamers Award 2003. Der Verlag bezeich-

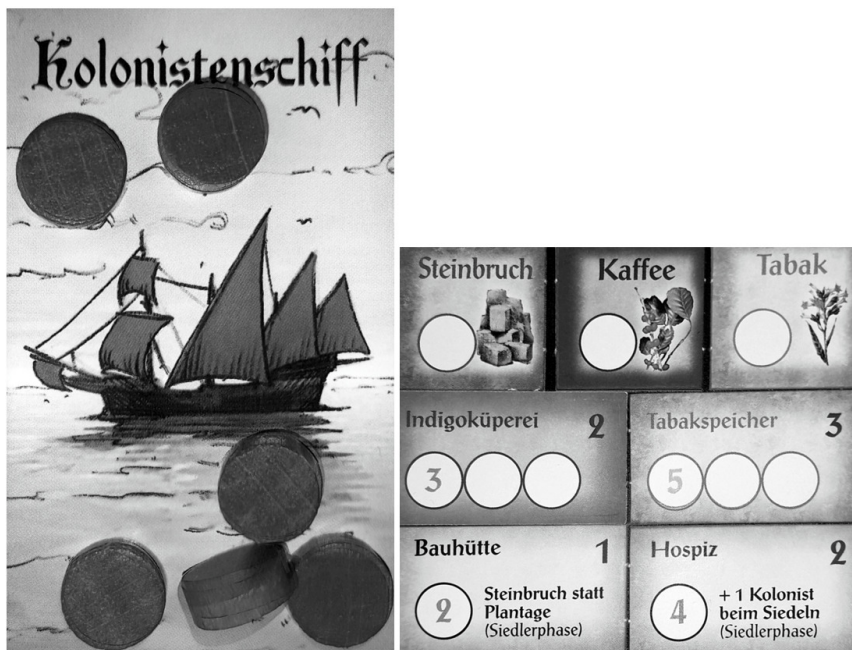
net es in der Spielanleitung der „Puerto Rico“-Ausgabe von 2020 als eines der ersten Spiele, „das auf dem nordamerikanischen Spielmarkt großen Erfolg hatte und auch als Wegbereiter der anspruchsvollen Familienspiele im Kontext der Brettspielgeschichte gesehen werden kann“ (Seyfahrt 2020, S. 19).

Dieser Erfolg beruht vor allem auf den Spielregeln und der sehr gut funktionierenden Spielmechanik. Es handelt sich um ein sogenanntes Eurogame. So werden Spiele bezeichnet, in denen der Zufall im Gegensatz zu Taktik und Strategie eine untergeordnete Rolle spielt. Stattdessen geht es um das Sammeln, Umwandeln und Verkaufen von Ressourcen. Der Kampf gegen und das damit zusammenhängende Ausscheiden von Spieler:innen ist dagegen selten vorgesehen (vgl. Abenteuer Spiele 2019). Um die folgenden Ausführungen besser nachvollziehen zu können, sei kurz auf die Spielmechanik eingegangen: Diese beinhaltet das sogenannte „Action Drafting“ und „Tableau Building“. D. h. dass zu Beginn jeder Runde Rollenkarten ausgesucht und gespielt werden, die zu bestimmten Aktionen berechtigen. Alle Mitspielenden können die entsprechende Aktion ausführen, wobei die:der Ausspielende, ein Privileg hat. Die „Bürgermeister“³-Karte berechtigt beispielsweise dazu, die sogenannten „Kolonisten“ (braune runde Spielsteine) zu nehmen, die auf dem „Kolonistenschiff“ ins Spiel kommen (vgl. Abb 1). Als Privileg darf ein zusätzlicher „Kolonist“ genommen werden. „Kolonisten“ können im gleichen Spielzug auf Plantagen- oder Gebäudeplättchen (z. B. Kaffeefeld, Tabakspeicher, Hospiz, vgl. Abb. 1) beliebig verteilt werden. Dadurch werden diese Plättchen aktiviert. Wird im weiteren Verlauf der Runde/des Spiels die Rollenkarte „Aufseher“ gespielt, produzieren die aktivierten Plantagenplättchen Waren. Welche Gebäude zur Verfügung stehen, hängt vom jeweiligen Spieler:innen-Tableau ab, das während des Spiels gezielt ausgebaut wird (durch die Rollenkarten „Baumeister“ und „Siedler“). Das Tableau bestimmt die Qualität und Vielfalt der Aktionen, die während des Spiels ausgeführt werden können. Durch strategische Wahl können die in Puerto Rico angedachten Wirtschaftskreisläufe durchschritten und optimiert werden und wenn möglich bei anderen Mitspielenden gehemmt werden.

Das Spiel „Puerto Rico“ steht trotz des Erfolgs seit Längerem in der Kritik, weil es Kolonialgeschichte einzig aus Sicht der europäischen Kolonialherren präsentiert und die indigene Bevölkerung nicht erwähnt wird. Mit Versklavung assoziierte Begriffe wie „Plantagen“ und „Aufseher“ werden unreflektiert verwendet. Die mit dem „Kolonistenschiff“ ins Spiel (also nach Puerto Rico) gebrachten versklavten Menschen, die auf „Plantagen“ und in Gebäuden arbeiten, werden als „Kolonisten“ bezeichnet (siehe ausführlicher dazu 4.3). Schon die kritisch-analytische Arbeit mit der 2002er Variante des Spiels wäre sehr vielversprechend, um vor al-

3 Der Verlag hat sich entschieden, im Spiel das generische Maskulinum zu verwenden, d. h. dass es keine weiblichen Formen für die Rollenbezeichnungen gibt. Aus diesem Grund werden alle aus dem Spiel übernommenen Bezeichnungen im Folgenden in Anführungszeichen gesetzt.

Abb. 1: Karte „Kolonistenschiff“ mit „Kolonisten“; Plantagen- und Gebäudeplättchen; Fotos: Wiebke Waburg



lem dem Verschweigen der negativen Seiten des Kolonialismus und dem Fehlen der Perspektive der Kolonialiserten nachzuspüren. Noch größeres Potenzial für die Bildungsarbeit hat der Vergleich mit der 4. Auflage⁴ des Spiels: „Puerto Rico 1897“ (2022 erschienen). Hierbei handelt es sich um eine thematisch und grafisch stark überarbeitete Version des Klassikers, dessen Regeln jedoch unverändert bleiben.

Im Folgenden setzen wir verschiedene Schwerpunkte, um in einer vergleichenden Perspektive die Unterschiede zwischen den Spielen zu verdeutlichen, die auch von Adressat:innen rassismuskritischer Bildung forschend entdeckt werden können.

4 In der diesem Artikel zugrundeliegenden Studie wurden die Auflagen 1 bis 4 des Spiels mittels einer Artefaktanalyse (Lueger/Froschauer 2018) untersucht. Die von Auflage zu Auflage vollzogenen Änderungen können im vorliegenden Artikel nicht en détail aufgezeigt werden. In aller Kürze: Kolonialismus und Ausbeutung finden in Auflage 1 und 2 keinerlei Erwähnung, werden in der 3. Auflage jedoch thematisiert und in Ansätzen bearbeitet, in der 4. dann konsequent berücksichtigt.

4.1 Historische Einbettung durch Textbausteine

Die historische Einbettung erfolgt über Text- und Bildelemente sowie deren Zusammenspiel. Im Folgenden gehen wir auf die Texte ein. Auf der Rückseite der Spielschachteln führen Texte stimmungsvoll in die Spielthematik ein. Beim ursprünglichen Spiel heißt es:

„1493 entdeckt Kolumbus Puerto Rico, die Perle der Karibik. Und bereits ein gutes halbes Jahrhundert später erlebt die Insel ihre erste große Blütezeit. Die Spieler schlüpfen während des Spiels immer wieder in andere Rollen. Als Siedler legen sie fruchtbare Plantagen an. Als Aufseher produzieren sie dort verschieden wertvolle Waren, die sie dann, in der Rolle des Händlers, mit möglichst hohem Gewinn verkaufen. Das auf diese Weise verdiente Geld benutzen sie wiederum, um als Baumeister eindrucksvolle Stadtgebäude zu errichten...“ (Seyfahrt 2002, Schachtel).

Der Sprachstil und die verwendeten Worte deuten eine Art Wirtschaftskreislauf an, von dem verschiedene Berufsgruppen profitieren bzw. an dem sie beteiligt sind. Hierbei wird auf sehr positive Beschreibungen zurückgegriffen, wie „erste große Blütezeit“, „fruchtbare Plantagen“ oder „wertvolle Waren“. Die Jahreszahl verbunden mit der Nennung des berühmten spanischen Entdeckers Christoph Kolumbus ordnen das Spiel dabei in ein realhistorisches Setting ein, welches belegt und recherchiert werden kann: Zur Zeit der Kolonialherrschaft im 16. Jahrhundert war die Sklaverei im spanischen Reich gang und gäbe und spielte eine wichtige Rolle bei der Erschließung der sogenannten „Neuen Welt“. Puerto Rico war da keine Ausnahme. Versklavung, Versklavungshandel und indigene Bevölkerung werden weder im zitierten Text von der Rückseite der Spielschachtel noch in den weiteren Materialien adressiert. Stattdessen wird suggeriert, dass „Siedler“, „Aufseher“ und „Händler“ selbst produktiv tätig (gewesen) sind.

Die Version von 2022 ist nicht wie die vorangegangenen Auflagen in der Kolonialzeit angesiedelt, sondern im Jahr 1897. In dieser Zeit war die Insel für kurze Zeit unabhängig, bevor sie 1898 von den USA beansprucht wurde. Der entsprechende Einführungstext auf der Schachtel lautet:

„Wir schreiben das Jahr 1897. Puerto Rico will sich nach dem Zeitalter des Kolonialismus für die moderne Welt neu aufstellen. Als unabhängiger Bauer stehst du im Wettbewerb mit anderen Bauern. Du stellst neue Arbeiter ein und baust wertvolle Ressourcen an, um sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen. Gleichmaßen treibst du eine lebendige städtische Infrastruktur voran. Wirst du mehr Reichtum und Prestige als deine Widersacher anhäufen und der wohlhabendste Bauer des Landes werden?“ (Seyfahrt 2022, Schachtel).

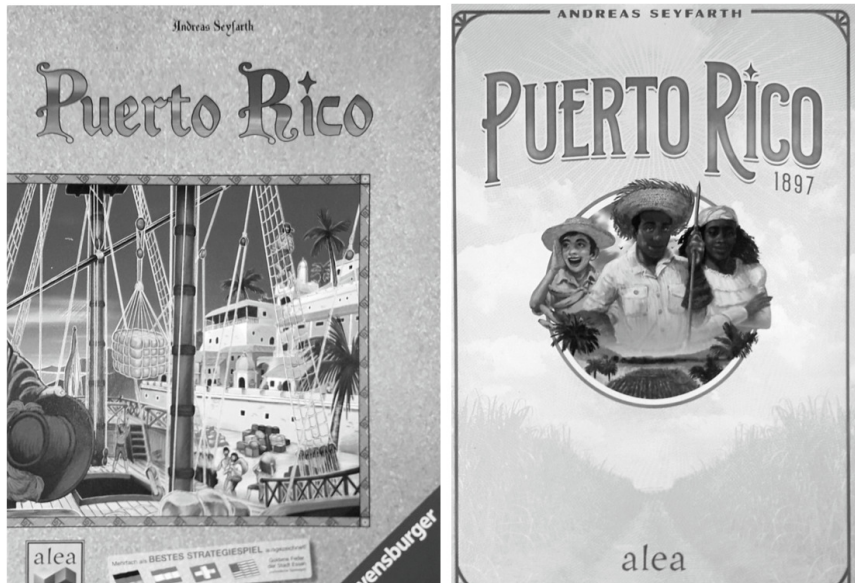
Auch in diesem Abschnitt wird auf einen Wirtschaftskreislauf rekuriert, an dem nun autonome, selbstständige puerto-ricanische Landwirt:innen teilnehmen.

Das unveränderte Spielprinzip setzt auf Wettkampf, Prestige und das Anhäufen von Ressourcen. Verändert hat sich die Idee, die Rolle von „Bauern“ zu übernehmen. Im ursprünglichen Spiel wurde (eher) implizit davon ausgegangen, dass die Spielenden die Rolle von Kolonialgouverneur:innen auf der Insel übernehmen. Neben dem Einführungstext, der auf der ersten Seite der Spielanleitung von „Puerto Rico 1897“ wiederholt wird, enthält die Anleitung einen drei Seiten langen Kurzüberblick zur Geschichte Puerto Ricos unter der Überschrift „Geschichte in Form eines Brettspiels“ (Seyfahrt 2022, S. 19 ff.). In dieser wird auch der ursprüngliche Name der Insel Borikén (aus der indigenen Sprachfamilie der arawakischen Sprachen) erwähnt.

4.2 Repräsentation von (marginalisierten) Menschen

Die historische Einbettung erfolgt wie angesprochen nicht nur über den Text, sondern auch über die Bildebene. Von besonderem Interesse ist hierbei, welche Menschen wie präsentiert werden. Eindrücklich zeigen sich diesbezügliche Unterschiede bereits auf den Spielschachteln (siehe Abb. 2):

Abb. 2: Deckel der Spiele „Puerto Rico“ und „Puerto Rico 1897“; Fotos: Wiebke Waburg



Auf dem Deckel der Spielschachtel von „Puerto Rico“ ist das Schiffsdeck eines zweimastigen Holzsegelschiffes abgebildet. Hinter diesem sind der Anleger einer Hafenstadt und die umgebende Küste zu sehen. Auf dem Deck steht eine Figur

in blau-weiß geringeltem Hemd, rotem Bauchband und Kniebundhosen; weiter rechts besteigen zwei Figuren in heller Kleidung und mit Säcken beladen das Schiff vom Anleger aus. Alle können als *weiße* Personen gelesen werden. Um das Bild in Gänze zu betrachten, muss die Schachtel in der Hand etwas gewendet werden. Zu sehen ist ein *weißer*, nicht mehr ganz junger Mann, mit schulterlangen schwarzen, leicht lockigen Haaren und einem üppigen Schnauzbart. Er trägt eine edle, blaue Tunika, die in der Taille gebunden ist. In der rechten Hand hält er die Kopfbedeckung auf Bauchhöhe, der linke Arm liegt locker vor dem Bauch, die Hand verschwindet im unteren Bildrand. Diese vier Männer: ein höchstwahrscheinlich (einfluss)reicher Mann (der „Gouverneur“?) und die Matrosen/Hafenarbeiter, die ebenfalls europäischer Herkunft zu sein scheinen, sind die einzigen Menschen, die im gesamten Spielmaterial abgebildet werden. Die Darstellung beschränkt sich somit auf weiße Männer, die sich hinsichtlich ihrer Stellung unterscheiden.

Auf dem Deckel von „Puerto Rico 1897“ ist leicht oberhalb der Mitte eine kreisförmige, farbige Zeichnung zu sehen. Im Zentrum dieser ist ein ca. 40-jähriger Mann mit dunkler Haut- und Haarfarbe abgebildet, rechts hinter ihm steht eine junge Schwarze Frau, links von ihm ein Junge oder Jugendlicher mit hellerer Hautfarbe und braunem Haar. Die abgebildeten Oberkörper der drei Personen scheinen im Himmel zu schweben. Im unteren Viertel des Bildes sind ein Feld, Palmen und am Horizont ein Waldgebiet sowie Berge zu sehen. Neben diesen drei Menschen werden – und das ist eine Neuerung – auf den fünf Spieler:innentableaus in der oberen rechten Ecke Menschen dargestellt: Insgesamt sind 10 Personen abgebildet, auf Vor- und Rückseite jeweils eine Frau und ein Mann⁵ (vgl. Abb. 3). Die Dargestellten unterscheiden sich in Hautton, Haarfarben sowie im Alter; ihre Kleidung und die von ihnen gehaltenen Gegenstände verweisen auf unterschiedliche soziale Positionierungen.

Der Kontrast zwischen den Spieldauflagen ist sehr deutlich: „Puerto Rico“ beinhaltet ausschließlich die Darstellung *weißer* Männer. Der Verzicht auf die Darstellung weiterer Teile der Bevölkerung unterstreicht die eurozentrische Perspektive dieser Version. In „Puerto Rico 1897“ werden Menschen vielfältiger als im Originalspiel repräsentiert. Damit verdeutlichen die Entwickler:innen die große Vielfalt der auf der Insel lebenden und arbeitenden Menschen; der beträchtliche Anteil, den Frauen bei der Bewältigung der anstehenden Arbeiten hatten, wird wahrnehmbar.

5 Auf den Spieldetafeln des Originals war in dieser Ecke eine Kompassrose zu sehen.

Abb. 3: Spieler:innentableau aus „Puerto Rico“ und „Puerto Rico 1897“;
Fotos: Wiebke Waburg



4.3 Weitere Aspekte

Für die vergleichende Arbeit mit den beiden Spielen bieten sich weitere Aspekte an, die wir im Folgenden nur kurz vorstellen wollen: (a) In „Puerto Rico 1897“ werden für bestimmte Rollen neue Bezeichnungen gewählt (vgl. Abb. 4). Man verzichtet nun z. B. auf die Begriffe „Aufseher“ (neu „Produzent“) und „Bürgermeister“ (neu: „Anwerber“) und die sprachlichen Marker „neue Welt“ und „alte Welt“, die mit Kolonialzeit, Ausbeutung und Unterdrückung assoziiert sind und im Original in eurozentrischer Manier unhinterfragt benutzt wurden. Die neuen Bezeichnungen verweisen auf die aktive Rolle der gesamten Bevölkerung Puerto Ricos in dieser historischen Phase. Gleich bleibt leider, dass die Rollenkarten nur in der männlichen Version vorliegen. Hier wird das Potenzial zur Anerkennung der wesentlichen Beiträge der Puerto-Ricanerinnen nicht genutzt.

(b) Die sogenannten „Kolonisten“ – bei denen es sich, wie bereits angesprochen um kleine, runde braune Plättchen handelt, die im Original auf dem „Kolonistenschiff“ ins Spiel kommen (vgl. Abb. 1) –, heißen in „Puerto Rico 1897“ „Arbeiter“. Sie können im „Arbeitsregister“ angeworben werden (vgl. Abb. 5). Die Farbe der Plättchen legt eine Assoziation mit der Hautfarbe der indigenen Bevölkerung sowie – in Verbindung mit der Einreise per Schiff – der versklavten Menschen aus Afrika nahe. Dass in der ersten Auflage auf den Begriff „Sklaven“ zugunsten von „Kolonisten“ verzichtet wurde, zeigt, dass dieser Aspekt der Geschichte ignoriert wird. Die Vermeidung des Begriffes könnte auf ein generelles Unbehagen gegenüber dem Thema und der damit einhergehenden Eingeständnisse sein, andererseits scheint es symptomatisch für den Freizeit- und Spielbereich Macht- und Herrschaftsphantasien zu unterstützen und die damit verbundenen Implikationen der Knechtschaft und (schmerzhaften) Unterdrückung auszublenden. Die „Arbeiter“ in der 4. Auflage werden ebenfalls durch die braunen Plättchen repräsentiert. Diesbezüglich hatten kulturelle Berater:innen empfohlen, unterschiedliche Brauntöne zu verwenden, um die unterschiedlichen Hauttöne der Puerto

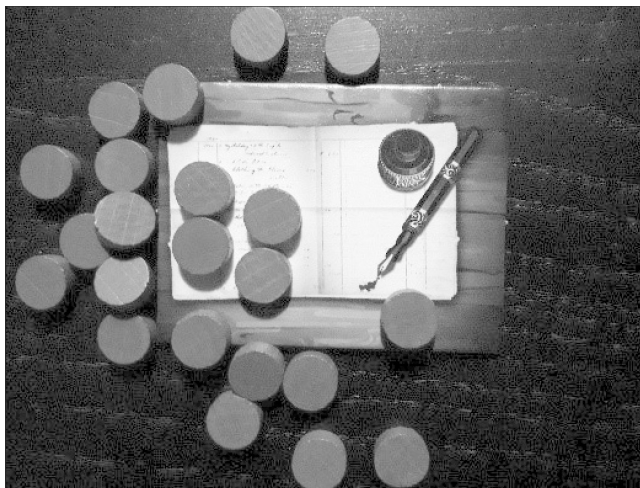
Abb. 4: Rollenkarten: obere Reihe aus „Puerto Rico“ untere Reihe aus „Puerto Rico 1897“; Foto: Wiebke Waburg



Ricaner:innen abzubilden (vgl. Wenzel 2022). Der Verlag hat sich jedoch dagegen entschieden, denn „Scheiben in unterschiedlichen Farben könnten unterschiedliche Wertigkeiten oder Funktionen suggerieren und Spielerinnen und Spieler irritieren“ (alea-Redakteur André Maack im Interview mit Sebastian Wenzel [ebd., o. S.]).

(c) Ein weiterer Vergleichsaspekt ist die Zusammensetzung des jeweiligen an der Entwicklung beteiligten Teams: Am Original haben mitgewirkt: Spielautor Andreas Seyfahrt, Franz Vohwinkel (Illustration und Design), Hartmut Laube (Foto) und Stefan Brück (Realisation). Alle Namen verweisen auf die Zugehörigkeit zur deutschen Mehrheitsgesellschaft. Über die beiden Erstgenannten existieren Einträge in Wikipedia, die zur Recherche genutzt werden können. Das Team von „Puerto Rico 1897“ bestand neben Andreas Seyfarth aus Gabriel Ramos und Johnny Morrow (Illustration), Sam Dawson (Design), Stefan Brück, André Maack (Redaktion), Jason Perez (thematische Entwicklung), Terisita Levy (historische Beratung). Das zweite Team ist deutlich heterogener zusammengesetzt, Ramos, Peres und Levy stammen aus Puerto Rico, was ebenfalls recherchiert werden konnte. Zudem war eine weiblich gelesene Person beteiligt. Der Vergleich zeigt Unter-

Abb. 5: „Arbeiter“ und Arbeitsregister aus „Puerto Rico 1897“; Foto: Wiebke Waburg

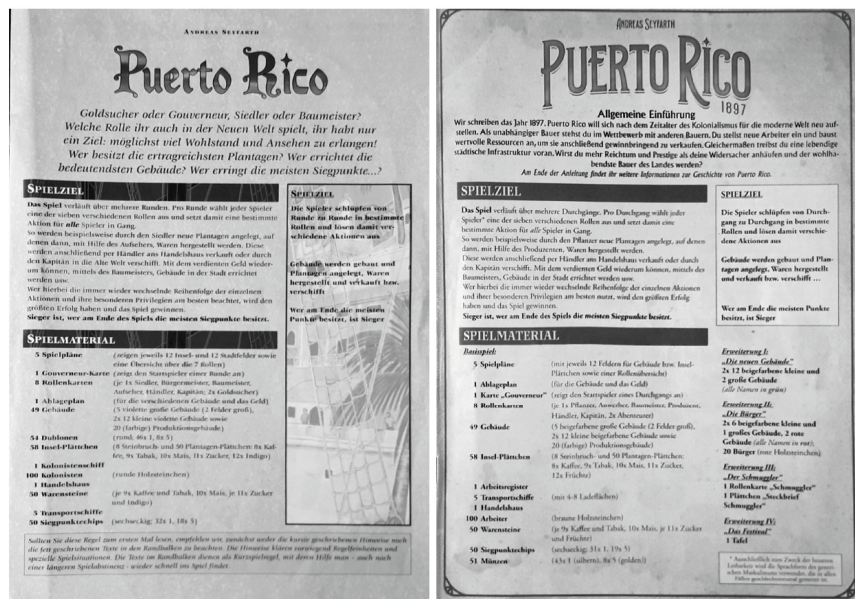


schiede darin auf, *wer* im Entwicklungsprozess spricht, gehört wird und gestaltet. Es ist davon auszugehen, dass die Unterschiede in den Spielvarianten stark mit den (diversen) Perspektiven der jeweiligen Beteiligten zusammenhängen.

(d) Sehr spannend kann zudem die vertiefte Auseinandersetzung mit der bildlichen Ebene sein. Was zeigt sich bspw. beim Vergleich des jeweils genutzten Farbspektrums? In der 2002er Version werden kräftige Farben wie Blau und teilweise Grün auf den Abbildungen und Spielertableaus verwendet, auch die Anleitung ist auf (hell-)blauem Papier gedruckt (vgl. Abb. 3 und 6). Insbesondere das Türkis- bzw. Karibik-Blau, das Urlaubsassoziationen weckt, stützt die Verharmlosung und Ausblendung der Kolonialgeschichte im ursprünglichen Spiel. Überlegenheitsfantasien werden unter Einbezug von Überlegungen zur Bedeutung der Farbe deutlich: „Blau ist von jeher und in allen Kulturkreisen die Farbe des Geistes, des Himmels und der Götter gewesen. Der christliche Gott als Retter der Menschheit trägt (wie Maria) die Himmelsfarbe als Symbol der Wahrheit und Ewigkeit“ (Braem 2012, S. 58). In der 2022er Ausgabe findet man eher Gelb-, Ocker- und Braun- sowie Grüntöne, auf Karibik-Blau wird weitgehend verzichtet. Die Anleitung ist auf gelb-braunem Papier gedruckt. Gelbtöne wirken hoffnungsvoll und leicht, aber auch trocken; Brauntöne gemütlich, solide und warm, aber auch arm und alt. Sie symbolisieren Erdverbundenheit und Heimat (vgl. Wiegand 2012, S. 80f.).

Unsere Untersuchung hat die verschiedenen Materialien des Brettspieles analysiert und dabei sowohl Strategien der Annäherung und Auseinandersetzung als auch der Vermeidung nachzeichnen können. So konnte auf schriftsprachlicher Ebene, materialer Ebene und bildgestalterischer Ebene für die Neuauflage eine

Abb. 6: Erste Seite der Spieleanleitung aus „Puerto Rico“ und „Puerto Rico 1897“; Foto: Wiebke Waburg



Sensibilisierung in Form einer rassismuskritischen Bearbeitung aufgezeigt werden. Eine solche war seit Längerem von der Community eingefordert worden, wie unsere begleitende Recherche in Blogs und Rezensionen zeigte. Unter anderem durch die Diversifizierung des herausgebenden Teams wurde eine Expert:innenperspektive eingeholt, die das Sprechen „über die Anderen“ zu einem Sprechen miteinander erhob.

5. Schluss: Rassismuskritische Spielpädagogik

In pädagogischen Projekten können die aufgezeigten Vergleichspunkte der „Puerto Rico“-Spiele kombiniert aufgegriffen werden, um so ein komplexes und differenziertes Bild der Aufbereitung des Kolonialismus in den Spielvarianten zu zeichnen. Es ist aber auch möglich, sie modular einzusetzen. Indem wir im Beitrag den Fokus auf unterschiedliche Varianten des Spiels „Puerto Rico“ gelegt haben, wollten wir die großen Potenziale der Arbeit mit dem Medium Brettspiel aufzeigen. Die Weiter- und Neuentwicklung des Spielsettings und der Spielmaterialien spiegeln gesamtgesellschaftliche Diskurse wider. Anders als noch um die Jahrtausendwende wurde es in den 2020er Jahren für den Verlag unerlässlich, auf die Kritik am Spiel zu reagieren und u. a. mit kulturellen Berater:innen zusammen zu arbeiten. Auf diese Weise ist es gelungen, in der Neuauflage einen bislang

kaum bekannten Ausschnitt der puerto-ricanischen Geschichte zum Thema und somit Perspektiven der über Jahrhunderte kolonialisierten Bevölkerung der Insel sichtbar zu machen – und das auch im Rahmen der bildlichen Repräsentationen.

Aus spielpädagogischer Perspektive wäre es wichtig, die Spiele gemeinsam zu spielen und die Erfahrungen der Spielenden mit den unterschiedlichen Varianten miteinzubeziehen. Dies würde zusätzliche Reflexionsmöglichkeiten schaffen: Wie erlebe ich mich beim Spielen als erobernde Person, die Menschen und Ressourcen im Spiel unhinterfragt ausbeutet und für den eigenen Vorteil nutzt? Inwiefern unterscheidet sich dies vom Spiel als Bäuer:in, in deren Rolle ich meinen Agrarbetrieb ebenfalls erfolgreich vergrößern und viel Geld verdienen möchte, um das Spiel zu gewinnen? Mit welcher Seite meiner Spieler:innentafel habe ich gespielt und warum? (Siehe für Überlegungen zum Spielen und Reflektieren des Spiels im Geschichtsunterricht Hildebrandt 2022.)

Spielpädagogik wird bereits in unterschiedlichen pädagogischen Handlungsfeldern (Familie, Schule, Jugendarbeit) praktiziert (vgl. Heimlich 2015, S. 261 ff.). Der von uns vorgeschlagene Zugang zur Arbeit mit den „Puerto Rico“-Spielen sollte in diesen und anderen Handlungsfeldern ausprobiert und evaluiert werden. Darauf aufbauend könnte eine dezidiert rassismuskritische Spielpädagogik entwickelt werden. Diese würde nicht nur Brettspiele mit Kolonialthema – in denen Spielende z. T. auch in die Rolle der Kolonialisierten schlüpfen können – berücksichtigen, sondern auch andere Spielzeuge wie Puzzle, Puppen oder Kriegsspielzeuge.

Literatur

- Baquero Torres, Patricia (2012): Postkoloniale Pädagogik. Ansätze zu einer interdependenten Betrachtung von Differenz. In: Reuter, Julia/Karentzos, Alexandra (Hrsg.): Schlüsselwerke der Postcolonial Studies. Wiesbaden: Springer VS, S. 315–326.
- Böhm, Winfried (1983): Wider die Pädagogisierung des Spiels. In: Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 1: Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt. Düsseldorf: Schwann, S. 281–293.
- Bönkost, Jule (2021): Ohne geht's nicht: Warum rassismuskritische Bildungsarbeit Kolonialismus zum Thema macht. In: Bürger & Staat 71, H. 1–2, S. 66–72.
- Braem, Harald (2012): Die Macht der Farben. 10. Auflage. München: Wirtschaftsverlag.
- Caillois, Roger (1967/2017): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Berlin: Matthes & Seitz.
- Castro Varela, Maria do Mar (2016): Postkolonialität In: Mecheril, Paul (Hrsg.): Handbuch Migrationspädagogik. Weinheim: Beltz, S. 152–166.
- Castro Varela, Maria do Mar (2020): Einleitung: Postkoloniale Pädagogik. In: *Tertium Comparationis*. 26, H. 1, S. 1–8.
- Fritz, Jürgen (2018): Wahrnehmung und Spiel. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Fuchs, Petra (2020): Die Bedeutung des Gesellschaftsspiels. Wie Spielen Generationen verbindet. In: *FORUM sozial*, H. 2, S. 46–52.
- Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

- Hildebrandt, Stephan (2022): Das Brettspiel Puerto Rico in der Schule. Boardgame Historian. bghistorian.hypotheses.org/2478 (Abfrage: 07.06.2023).
- Hoppe-Graff, Siegfried/Vieweg, Ulrike (2012): Spiel. In: Sandfuchs, Uwe/Melzer, Wolfgang/Dühlmeier, Bernd/Rausch Adly (Hrsg.): Handbuch Erziehung. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 609–615.
- Hopson, Andreas (2014): Römisches Würfelspiel: Wo Knochen rollten! www.forumtraiani.de/roemisches-wuerfelspiel-wo-knochen-rollten/ (Abfrage: 07.06.2023).
- Huizinga, Johan (2001): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 18. Auflage. Reinbeck: Rowohlt's Enzyklopädie.
- Kraaijeveld, Alex R. (2000): Origin of chess – a phylogenetic perspective. In: BOARD GAMES STUDIES 3, S. 39–50.
- Kühberger, Christoph (2017). Computerspiele als Teil des historischen Lernens. In: Bernsen, Daniel/Kerber, Ulf (Hrsg.): Praxisbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Opladen: Budrich, S. 229–236.
- Kuckartz, Udo (2018): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 4. überarbeitete Auflage. Weinheim: Beltz Juventa.
- Leiprecht, Rudolf (2005): Erinnerungskultur in Deutschland und den Niederlanden – Hinweise für eine Erinnerungspädagogik in pluriformen Einwanderungsgesellschaften. In: Lutz, Helma/Gawarecki, Kathrin (Hrsg.): Kolonialismus und Erinnerungskultur. Münster: Waxmann, S. 95–110.
- Lueger, Manfred/Froschauer, Ulrike (2018): Artefaktanalyse. Grundlagen und Verfahren. Wiesbaden: Springer VS.
- Messerschmidt, Astrid (2008): Postkoloniale Erinnerungsprozesse in einer postnationalsozialistischen Gesellschaft – vom Umgang mit Rassismus und Antisemitismus. In: PERIPHERIE 28, H. 109/110, S. 42–60.
- Renner, Michael (2008): Spieltheorie und Spielpraxis: Eine Einführung für pädagogische Berufe. 3. Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- Schwarz, Rolf (2014): Spielentwicklung in der frühen Kindheit. KiTaFachtex-te./www.kita-fachtex-te.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/KiTaFT_schwarz_2014.pdf (Abfrage: 19.06.2023).
- Statista (2022): Statistiken zu Gesellschaftsspielen. de.statista.com/themen/4459/gesellschaftsspiele/(Abfrage: 19.06.2023).
- Stenger, Ursula (2014): Spiel. In: Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg (Hrsg.): Handbuch Pädagogische Anthropologie. Wiesbaden: Springer VS, S. 267–274.
- Sterzenbach, Barbara (2020): Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive. Eine explorative Studie. In: Mehringer, Volker/Waburg, Wiebke (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen. Wiesbaden: Springer VS, S. 103–122.
- Sterzenbach, Barbara/Waburg, Wiebke (2021): Zur historischen Einbettung von Brettspielen – Eine explorative Untersuchung. In: Kühberger, Christoph (Hrsg.): Mit Geschichte spielen. Bielefeld: transcript, S. 387–406.
- Wenzel, Sebastian (2022): Puerto Rico 1897: Kulturell korrekte Neuauflage des Brettspielklassikers?. In: kulturgutspiel.de. Magazin für Spielkultur. kulturgutspiel.de/politik-und-gesellschaft/puerto-rico-1897-brettspielklassiker-als-neuauflage/(Abfrage: 19.06.2023).
- Wiegand, Friederike (2012): Die Kunst des Sehens. Ein Leitfaden für die Bildbetrachtung. Münster: Daedalus.

Spieleverzeichnis

- Brown, Gavan/Tolman, Matt/Wallace, Martin (2018): Brass: Birmingham. Calgary, AB: Roxley.
- Childres, Isaac (2017): Gloomhaven. Lafayette, IN: Cephalofair Games.
- Dennen, Paul (2016): Clank! A deck building Adventure. San Diego, CA: Renegade Game Studios.
- Doumen, Jeroen/Wiersinga, Joris (2015): Food Chain Magnate. Arnhem: Splotter Spellen.
- Drögemüller, Jens/Ostertag, Helge (2012): Terra Mystica. Eppstein-Bremthal: Feuerland Spiele.

Hajek, Nathan I. / Holdinghaus, Grace (2019): Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth. Roseville MN: Fantasy Flight.

Lacerda, Vital (2020): Kanban EV. Leitchfield, KY: Eagle-Gryphon Games.

Rosenberg, Uwe (2016): A Feast for Odin. Eppstein-Bremthal: Feuerland Spiele.

Reuss, Eric R. (2017): Spirit Island. St. Louis, MO: Greater Than Games.

Hargrave, Elizabeth (2019): Wingspan. o. O.: Stonemaier Games.

Seyfarth, Andreas (2002): Puerto Rico. Ravensburg: Ravensburger Spieleverlag.

Seyfarth, Andreas (2020): Puerto Rico. Ravensburg: Ravensburger Spieleverlag.

Seyfarth, Andreas (2022): Puerto Rico 1897. Ravensburg: Ravensburger Verlag.

Wallace, Martin (2007): Brass: Lancashire. Calgary: Roxley.

Wigge, Mathias (2021): Ark Nova. Eppstein-Bremthal: Feuerland Spiele.