

Die (gar nicht so) unschuldigen Brettspiele

Spät, aber doch muss sich die Spielebranche der Debatte über **diskriminierende Darstellungen** in Spielen stellen. Gleichzeitig sorgen junge, kleine Spielverlage für mehr Diversität denn je.

➔ VON MIRJAM MARITS

Man kann auf dem Wohnzimmerisch ganze Landschaften entstehen lassen wie in „Carcassone“. Im Brettspiel „Kitchen Rush“ gemeinsam ein Restaurant führen. Oder sich in einem der derzeit populären Crime-Spiele als Detektive versuchen.

Keine Frage, es sind verschiedene Welten, in die man eintauchen kann, wenn man einen Spielplan aufklappt und sich in ein Brettspiel vertieft. Man kann dabei aber auch Länder erobern, in Afrika und auf exotischen Inseln ziemlich ungeniert die lokale Bevölkerung ausbeuten, Rohstoffe plündern, Krieg spielen.

Denn ja, es gibt Brettspiele, die optisch und inhaltlich problematisch, von mehr oder weniger ausgeprägten rassistischen Darstellungen durchzogen sind, wie nebenbei den Kolonialismus hochleben lassen oder schlicht sexistisch sind. Thematisiert wurde all das bisher kaum: Weder vonseiten der Spielverlage und -autoren noch von Spielerinnen und Spielern, die sich daran nicht stören: Ist ja nur ein Spiel!

Nun aber ist die Diskussion, ob man bei der Gestaltung und den Inhalten nicht sensibler vorgehen, diskriminierende Darstellungen vermeiden und nebenbei auch für diversere Charaktere sorgen könnte – neudeutsch formuliert also mehr „woke“ werden will – auch in der Spielebranche angekommen.

Endlich, könnte man sagen. Die Debatte, sagt Sabine Harrer, Spieleforscherin an der Universität Uppsala, sei in der Spielebranche „relativ spät losgegangen. Ich habe den Eindruck, dass mit der Black-Live-Matters-Bewegung mehr Fahrt in die Sache gekommen ist“. Davor habe es immer wieder einzelne Spielerinnen und Spieler gegeben, die auf problematische Inhalte aufmerksam gemacht haben, eine breite Diskussion blieb den Spielverlagen aber lang erspart.

Nun sind sie immer öfter dazu aufgefordert, ihre Konzepte zu überarbeiten. Viele Spiele wurden „total blauäugig und unreflektiert produziert“, sagt Pieter Owen, Obmann des Wiener Vereins Paradise, der mit der Paradise Game Board Bar ein Spielelokal am Yppenplatz betreibt. Die Kritik sei bisher „supersächlich“ geäußert worden, und die Spielverlage würden sich auch um Verbesserungen bemühen.

Im Spiel „Paleo“ stießen sich viele an den Figuren, die mit heller Hautfarbe dargestellt wurden, die Steinzeitmenschen bekanntlich nicht hatten. Der Verlag reagierte, in der nächsten Auflage wurde die Darstellung verändert. Im Strategiespiel „Risiko“ hat sich zumindest das Wording geändert: Nun „erobert“ man nicht mehr fremde Länder, sondern „befreit“ sie.

»Afrika wird als wilder Raum dargestellt, in dem man sich einfach bedienen kann.«

Und in der dänischen Version von „Stern von Afrika“, einem der bekanntesten Familienspiele in Skandinavien (das auch bei uns in den 1980ern populär war), wurde die rassistische Darstellung afrikanischer Menschen am Spieledeckel entfernt. „Da gibt es jetzt nur noch Dschungel und Wildtiere“, sagt Spieleforscherin Harrer. Das sei zweifellos eine Verbesserung, sagt sie, „aber reicht das?“ Denn auf dem Spielbrett werde „Afrika immer noch als wilder Raum dargestellt, in dem man sich einfach bedienen kann. An den Rollen und der Spieldynamik hat sich also nichts geändert.“ Der Erfinder des Spiels, Karl Mannerla, habe 1951 „den damaligen Zeitgeist beliefert. Spiele entstehen nicht in einem Vakuum, sie bilden Werte einer Gesellschaft ab.“

Männliche Branche. Und auch wenn sich viele Werte geändert haben, überstehen Spiele, wie man am Beispiel „Stern von Afrika“ sieht, dennoch fast unverändert die Jahrzehnte. (Die deutsche Version ist allerdings nicht mehr erhältlich.)

Dass die Spielbranche in Sachen Sensibilität und Diversität etwas hintennach ist, liege wohl auch daran, sagt Felix Goldberg von Paradise, dass die Branche „sehr weiß und sehr männlich ist“, eine Gruppe also, die von Rassismus oder Diskriminierung nicht betroffen ist. „In der Branche fehlen Frauen und Autoren mit anderer ethnischer Herkunft, die ganz andere Blickwinkel haben.“

Dass nun aber zunehmend versucht wird, die Gesellschaft in ihrer Diversität darzustellen, beobachtet auch der Spieleforscher Jens Junge, der das Institut für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences leitet. Ein Beispiel sei „Citadels“, das auf mittelalterliche Klischees – übergewichtige Mönche etwa – verzichtet: Hier gibt es auch Frauenfiguren, die Handwerksmeisterinnen und Gelehrte sind. „Auch wenn das historisch natürlich nicht

korrekt ist“, sagt Junge, „weil es im Mittelalter etwa keine weiblichen Gelehrten gab, ist der Zugang, auch Frauen darzustellen, nachvollziehbar und gut.“

Der Wandel zu mehr Diversität gehe dabei, sagt Junge, von „kleinen, pfiffigen Spielverlagen“ aus. Einer dieser kleinen Verlage hat seinen Sitz in Wien: „1 More Time Games“ wurde 2019 von Roman Rybiczka und Julian Steindorfer gegründet, beide waren davor in Berlin bei Spielverlagen tätig. „Wir sind zwei weiße Männer“, sagt Steindorfer, „also nicht das diverseste Team.“ Dennoch sind den beiden Diversität und Inklusion große Anliegen, „wir achten darauf, dass auch Frauen in den Spielen abgebildet sind, Menschen mit unterschiedlichen Hautfarben und Bodytypes“. Unterstützt werden sie dabei von einem Cultural-Sensitivity-Berater. Das Ergebnis? In ihrem neuen Spiel „Challengers“ sind die Charaktere bewusst divers, brechen mit Stereotypen: So ist eine der Heldinnen eine nicht mehr ganz junge, nicht ganz schlanke Frau. Eine Figur auf den Spielkarten sitzt im Rollstuhl – auch Behinderungen wurden bisher in der Spielszene kaum beachtet.

Details wie diese seien, so Steindorfer, eigentlich nicht so schwer umzusetzen, Spiele hätten da „eine wahnsinnige Gestaltungsfreiheit. Wir können sehr leicht etwas verändern“. Leider gebe es immer noch wenige Spieleautorinnen, „da fehlt also eine ganze Perspektive“. Und viele große Verlage setzen weiter auf bewährte Geschichten und Muster in den Spielen.

Das Brettspiel als Kulturgut werde unterschätzt, sagt Spieleforscher Jens Junge.

Wobei sie auch Bewusstsein zeigen: Ravensburger etwa hat soeben eine überarbeitete Ausgabe seines Klassikers „Puerto Rico“ herausgebracht: In der neuen Version („Puerto Rico 1897“) gibt es endlich keine Sklaven (ursprünglich gar als braune Spielsteine dargestellt) mehr, die Spieler schlüpfen nicht mehr in die Rollen von Kolonialherren, sondern in jene von Kleinbauern. Zudem wurde das Spiel von einem puertoricanischen Illustrator neu gestaltet. All das, weil ein Brettspieler aus Puerto Rico, Jason Perez, den Verlag auf problematische (und auch historisch inkorrekte) Aspekte hingewiesen hat.

Ein gutes Beispiel, wie man Fehler aus der Vergangenheit loswerden kann. Eine umfassende Betrachtung des Themas in der Branche aber fehlt. Spieleforscher Junge würde sich „mehr wissenschaftliche Aufarbeitung“ wünschen, generell gebe es im deutschsprachigen Raum „keine ausgeprägte Spielwissenschaft“. Weil auch das Brettspiel als Kulturgut generell immer noch „unterschätzt“, als Kinderbeschäftigung abgetan wird, „dabei liegt das Durchschnittsalter der Spieler im deutschen Sprachraum bei 38 Jahren“.

Zudem gab es noch nie so viele verschiedene Spiele wie heute, allein in Deutschland gibt es pro Jahr an die 1500 Neuerscheinungen. Die Renaissance des Brettspiels „beobachten wir seit über zehn Jahren“, sagt Junge. Allerdings, meinen Goldberg und Owen vom Verein Paradise, würden (zu) viele Menschen immer noch auf verstaubte – und teils vielleicht auch problematische – alte Spiele zurückgreifen, statt

neue auszuprobieren. Dabei seien die alten Spielmechanismen – Spiele, die rein auf Würfelglück basieren etwa – nicht mehr zeitgemäß.

Heute stehen etwa kooperative Spiele hoch im Kurs, „ein typisches Abbild der aktuellen Herausforderungen: Man muss als Team funktionieren“, so Junge. Beliebt sind auch sogenannte Legacy-Spiele, die sich von Runde zu Runde dank neuer Karten oder Aufgaben weiterentwickeln, „eine Art fortschreitendes Narrativ“, sagt Harrer, „hier sieht man die Einflüsse der Netfix-Kultur“. Überhaupt gebe es „eine derartige Vielfalt an Genres, Themen und Material, das jeder und jede abgeholt werden kann“. Spiele, so Junge, „transportieren immer eine Vision von Gesellschaft. Und komplexe Gesellschaften brauchen komplexe Spiele.“

Wobei die sogenannten Kenner- oder Autorenspiele (also die mit den zentimeterdicken Spielanleitungen, die viele abschrecken) nach wie vor eher von Männern gespielt werden, der Verein Paradise versucht, genau das mit niederschwelligem Angeboten, die auch Frauen begeistern sollen, zu ändern. Neben der Boardgame-Bar gibt es regelmäßige Spieleabende in der Seestadt Aspern, ganz neu auch im Nordbahnhofviertel im Lokal Der Burgenländer. Um den Einstieg zu erleichtern, stehen Game-Gurus bereit, die das passende Spiel für jede Gruppe finden und die Regeln erklären. Und durchaus auf problematische Darstellungen oder Inhalte hinweisen.

Wie damit umgehen? Denn ob man derartige Spiele gar nicht mehr spielen kann, muss wohl jeder und jede für sich selbst entscheiden. Owen plädiert für: darüber sprechen. Nach Rollenspielen etwa „reden wir den halben Abend darüber, wieso wir welche Verhaltensmuster imitiert haben. Man lässt das nicht kommentiert.“ Oder, so Spieleforscherin Harrer, man nähert sich dem Spiel „wie einem Objekt aus der Vergangenheit“. Ordnet es – durchaus gemeinsam mit den Kindern – ein, erklärt, wieso welche Darstellungen diskriminierend sind. Das Argument, dass die Kinder „das eh noch nicht verstehen“, lässt Harrer nicht gelten. „Wollen wir wirklich, dass unsere Kinder nicht sensibilisiert werden?“

Auch Perez, der die Neugestaltung von „Puerto Rico“ erwirkt hat, will niemandem vorschreiben, welche Version des Spiels man wählt. Er glaubt aber, dass die meisten lieber Kleinbauern und nicht Kolonialherren sein wollen. „Am Spieltisch“, so Perez im „Spiegel“, „will sich niemand dreckig fühlen.“

Die (gar nicht so) unschuldigen Brettspiele



A) Vor dem Lesen

- Sie haben drei Minuten Zeit, um gemeinsam mit einer Partnerin bzw. einem Partner so viele Ihnen bekannte analoge und digitale Spiele wie möglich auf einem Blatt Papier zu notieren. Welche davon haben einen historischen Bezug?
- Sortieren Sie die gesammelten Spiele in sinnvolle Kategorien (z. B. analog/digital ...).
- Arbeiten Sie dann mit einem anderen Team zusammen und vergleichen Sie Ihre Ergebnisse. Erweitern Sie Ihre Liste mit mindestens zwei Spielen der anderen Gruppe.
- Tauschen Sie sich zum Abschluss im Plenum über Ihre Spielesammlung aus. Stimmen Sie ab, welche der Spiele Sie kennen bzw. vielleicht sogar selbst schon einmal gespielt haben.



B) Textbearbeitung

- Lesen Sie den Artikel „Die (gar nicht so) unschuldigen Brettspiele“ aufmerksam durch.
- Arbeiten Sie die wesentlichen Aspekte des Textes im Hinblick auf die Debatte um diskriminierende Darstellungen in Brettspielen heraus.
- Vergleichen Sie mithilfe des Textes die beiden Brettspiele „Stern von Afrika“ (1951) und „Puerto Rico“ (2002) tabellarisch miteinander.

| | Stern von Afrika | Puerto Rico |
|--|------------------|-------------|
| Welchen historischen Kontext greift das Spiel auf? | | |
| Welche Kritikpunkte gibt es? | | |
| Wie wird mit diesen umgegangen? | | |

- Analysieren Sie die Kernaussage des folgenden Zitats aus dem Text: „Spiele entstehen nicht in einem Vakuum, sie bilden Werte einer Gesellschaft ab“.
- Erörtern Sie anhand des Spiels „Stern von Afrika“, inwiefern dieses die zu seinem Entstehungszeitpunkt vorherrschenden gesellschaftlichen Werte abbildet.
- Entwickeln Sie mögliche Lösungsansätze, um Brettspiele zukünftig divers und antidiskriminierend zu gestalten.



C) Weiterführende Aufgaben

- Öffnen Sie die Internetseite <https://bit.ly/3lPjMSZ>. Sie finden dort verschiedene Anleitungen für sogenannte Familienspiele. Lesen Sie sich die Anleitung für das Spiel „Familie Müller“ aufmerksam durch.
- Arbeiten Sie Aspekte heraus, die Ihnen bei diesem Spiel problematisch bzw. nicht mehr zeitgemäß erscheinen.
- Entwerfen Sie gemeinsam mit einer Partnerin bzw. einem Partner eine neue Version des Spiels. Formulieren Sie hierfür neue Regeln und geben Sie dem Spiel gegebenenfalls auch einen neuen Namen.
- Präsentieren Sie dieses Re-Design Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern. Diskutieren Sie zum Abschluss gemeinsam, welche Aspekte Sie verändert haben und warum Sie dies getan haben.