

# Überlegungen zu Krieg und Konflikt im Brettspiel

Daniela Kuschel & Bernd Schmid-Ruhe

## 1. Zur Faszination und Tradition von Krieg im Spiel

Der Krieg und das Spiel pflegen eine enge, aber paradoxe Beziehung zueinander: Ausgerechnet in der positiv konnotierten Tätigkeit des Spiels finden wir den Krieg als Konstante wieder, und ein Blick auf die Geschichte der Kriegsspiele bezeugt die Dauer und Beständigkeit dieser Beziehung. Spiel und Spielen gehört, wie Huizinga in *Homo ludens* anmerkt, zum Wesen des Menschen. Mindestens seit der Antike sind Kriegsspiele überlieferter Bestandteil der Spiele der Menschheit. Dabei lässt sich ein fortwährendes Wechselspiel zwischen dem Kriegsspiel als Unterhaltungsgegenstand und als Instrument militärischen Trainings und der Analyse beobachten.<sup>1</sup> Sebastian Deterding markiert in dieser Beziehungsgeschichte zwei Momente, die für die Betrachtung der sich wandelnden Kriegsdarstellungen besondere Aufmerksamkeit verdienen: „der Übergang vom militärischen zum zivilen Kriegsspiel (1952), und der vom Brett- zum Computerspiel (ca. 1980)“.<sup>2</sup> Wenngleich sich dieser Band ausschließlich der Analyse von Krieg und Konflikt im Brettspiel widmet, sind die Veränderungen im gesamten Genre der Kriegsspiele, ausgelöst durch die fortschreitende Technisierung und die medialen Entwicklungen, als Einflussfaktoren stets mitzudenken. Ähnlich wie das Verhältnis von Spielfilm und Computerspiel werden auch Brettspiele von transmedialen Austauschprozessen beeinflusst.

Krieg und Spiel teilen sich eine Faszinationsgeschichte, die sich sicherlich aus ihrer jeweiligen Eigenschaft als anthropologische Konstante, als fortwährend kulturelle Praxis, ergibt.<sup>3</sup> Wie zahlreiche Sammlungen von Wargames und die

---

<sup>1</sup> Cf. Leandro Martínez Peñas: „Los juegos de guerra como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del *Kriegsspiel* a la Segunda Guerra Mundial“. In: Enrique San Miguel Pérez (Hg.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105–136, 105.

<sup>2</sup> Sebastian Deterding: „Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel“. In: Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT 2008, DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1040>, 87–113, 88.

<sup>3</sup> In *A terrible love of War* (New York: Penguin Random House 2005) versucht sich der ursprünglich an Carl Jungs Analytischer Psychologie orientierte Psychologe James Hillman dieser Faszination zu nähern. Vieles spricht für den Autor dafür, dass Krieg „a primordial component of being“ ist: „[...] war fathers the very structure of existence and our thinking about it: our ideas of the universe, of religion, of ethics; [...]“ (E-Book, Pos. 69). Er folgert aus drei Beobachtungsperspektiven („War is normal“, „War is inhuman“ und „War is sublime“), dass Krieg ein

Geschichte der Kriegsspielzeuge insgesamt bezeugen, ist Krieg spielen nie aus der Mode gekommen; neue Produktionen entwerfen vielmehr immer wieder andere Kombinationen von Spielmechanismus (Syntax) und Thema (Semantik).<sup>4</sup> Durch die lange Tradition des Kriegsspiels wird die Verbindung von Krieg und Spiel zudem ‚naturalisiert‘. Wer Krieg spielt, akzeptiert seine Existenz, im Umkehrschluss zeugt die Existenz von Kriegsspielen und von Kriegsspielzeug gar von der Unfähigkeit der Menschheit, sich eine Welt in Frieden vorzustellen.<sup>5</sup>

Dass das Spiel keine gesonderte kulturelle Praxis darstellt,<sup>6</sup> sondern in unterschiedlichste soziokulturelle Kontexte eingebettet ist beziehungsweise mit ihnen interagiert, wird im Sammelband *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele* von Ernst Strouhal zur Prämisse. Das jeweilige Verständnis von Krieg ist demzufolge immer an zeithistorische Vorstellungen und spielhistorische Gepflogenheiten gebunden:

Wie jede Form kultureller Praxis des Menschen charakterisieren auch Kriegsspiele in ihren Regeln, in den Erzählungen und in ihrer materiellen Kultur, die sie ausbilden, auch die gesellschaftlichen Spielregeln, den sozialen Kontext und die Epoche, in denen sie gespielt werden.<sup>7</sup>

Entscheidend dabei ist, dass die „Darstellung des Kriegs im Spiel [...] niemals neutral [war und ist]“<sup>8</sup>:

[Es] wird ein bestimmtes Konzept von Sachlichkeit und Kälte als (männliches bzw. pueriles) Ideal bürgerlicher Subjektivität eingeübt. Imaginiert und legitimiert wird via Spiel die Vorstellung eines spieltheoretisch idealen, ‚sauberen‘ Kriegs mit geometrisch exakten Bewegungen auf diskreten Feldern, mit rationalen Entscheidungen und bestimmbar Zielen.<sup>9</sup>

Wie unhaltbar diese idealisierte Konstruktion von Krieg ist, zeigen bereits die vielen, oft widersprüchlichen und bruchstückhaften Darstellungen von Kriegen

---

archetypischer Impuls sein und damit unauflöslich zum Sein gehören muss. Für Hillman liegt die Bedeutung von Krieg „beyond the assemblage of its data and causal explanation“ (Pos. 191). Er lässt sich nur als mythisches Ereignis verstehen.

<sup>4</sup> Cf. Ulrich Schädler: „Prekäre Ordnung. ‚Kriegsspiel‘ – Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum“. In: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt/New York: Campus 2016, 23–44, 23.

<sup>5</sup> Diese Aussage wird Roland Barthes zugeschrieben, cf. Andrea Kucera: „Krieg spielen! Krieg spielen?“. In: *Neue Zürcher Zeitung* 24.01.2015, <https://www.nzz.ch/panorama/krieg-spielen-krieg-spielen-1.18467802> (02.09.2021).

<sup>6</sup> Cf. Ernst Strouhal: „Einleitung“. In: Strouhal (Hg.), *Agon und Ares*, 9–13, 13.

<sup>7</sup> Strouhal, „Einleitung“, 13.

<sup>8</sup> Strouhal, „Einleitung“, 11.

<sup>9</sup> Strouhal, „Einleitung“, 11.

und Konflikten in den Medien. Kriegerische Handlungen und Konflikte sind heute längst ein ambivalentes Medienphänomen, das vielgestaltig und omnipräsent in Form von Nachrichten, Filmen, Romanen und anderen Medien in unseren Alltag einbricht und traditionelle Kriegsnarrative sowohl affirmiert als auch in Frage stellt.

Die Facetten der Beziehungsgeschichte von Krieg und Spiel spiegeln sich auch in einer „politische Indienstnahme“ von Brettspielen (oder anderen Spielwaren) und dem durch sie ‚ästhetisierten Kriegsgeschehen‘, beispielsweise in der Zeit der beiden Weltkriege, wider.<sup>10</sup> Diese Indienstnahme macht auf das vermittelnde Potenzial ludischer Kontexte und Gegenstände aufmerksam – selbst wenn es sich vielfach als schwierig erwiesen hat, Spiele gezielt als Propagandainstrumente zu nutzen. Dies liegt mitunter an der großen Bedeutung der Pragmatik von Spielen, denn

[ü]ber die Wirksamkeit eines Spiels entscheidet weder die Intention des Produzenten noch der kulturelle Mechanismus der Prädikation von Spielmechanismus und Narration, der Krieg, sondern die Pragmatik des Spiels: Die Bedeutung des Spiels ergibt sich aus seinem Gebrauch in einer konkreten Spielhandlung.<sup>11</sup>

Da sich Spiele durch diese besondere Pragmatik dem Vereindeutigen von Diskursen zu entziehen vermögen, können sie auch höchst ambivalente Vorstellungen vom Krieg als Teil der Menschheitsgeschichte erzeugen. Dabei bleibt das *Kriegsspielen* selbst nicht unproblematisch: Die Spiele schreiben sich mitunter in einen aktuellen sozio-historischen oder gar politischen Kontext ein, was Fragen nach der Angemessenheit der Darstellung und nach der Verhandlung in einem Unterhaltungsmedium überhaupt mit sich bringt. Dabei ist auch relevant, inwiefern die (ästhetische) Gestaltung der Spiele die Thematik im Sinne einer geltenden ethischen oder politischen Korrektheit kanalisieren kann und damit die Verhandlung bestimmter Thematiken in Spielen erst legitimiert.

Spielen wir Krieg, weil wir ihn nur medial vermittelt kennen? Unstrittig ist jedenfalls, dass Krieg spielen im Brettspiel nicht *per se* die heimliche Sehnsucht nach Krieg und keine Substitution des Krieges an sich ist. Die Spieler:innen sehnen nicht den Krieg herbei, das Kriegsspiel ist keine ‚Ersatzbefriedigung‘. Auch simuliert der Akt des Spielens keine (persönliche) Kampfhandlung. Denn die

---

<sup>10</sup> Cf. Strouhal, „Einleitung“, 9.

<sup>11</sup> Strouhal, „Einleitung“, 13.

tatsächlichen motorischen und kognitiven Vorgänge beim Spielen und beim Kämpfen sind grundsätzlich verschieden. Das Kriegs-Spiel ist keine exakte Simulation des Kämpfens; die Konfliktsimulation ist kein ‚Fahrsimulator‘, 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.<sup>12</sup>

First and foremost, wargaming is not analysis in the usual sense of rigorous, quantitative, dissection of a problem. Nor is wargaming real, despite the similarities of gaming language and the gaming experience to many aspects of actual operations. A war game is not duplicatable - one cannot refight a game changing only the random numbers. In essence wargaming is an exercise in human interaction, and the interplay of human decisions and the outcomes of those decisions makes it impossible for two games to be the same.<sup>13</sup>

In den Debatten um die Wirkungen von Kriegsspielen sowohl hinsichtlich des Aggressions- und Gewaltpotenzials als auch der Bildung und Erziehung über Krieg scheinen die Kriegs-Brettspiele weitaus weniger Polemik zu kreieren als ihre digitalen Pendanten, allen voran der immer noch inkriminierte „Ego-Shooter“. Abstrakte Formationen, die sich als Pöppel, Meeple, Klötzchen oder Pappmarker, die Truppen und Heere symbolisieren, über ein ebenso abstraktes Brett bewegen – was Wargames und Cosims durchaus auszeichnet –, und deren Immersionspotenzial aufgrund anderer physischer, kognitiver und emotionaler Abläufe weniger unmittelbar ist, geben seltener Anlass zur Kritik. Im Gegensatz dazu stehen die filmisch-realistischen Simulationen von Kriegshandlungen in Videospiele, die *qua* Simulationsthese nach wie vor in den populären Medien für die Gewaltausübung durch Rezipient:innen verantwortlich gemacht werden.

Doch auch in der Abstraktheit des Spielmaterials von Brettspielen scheint es Raum für Identifikation zu geben: In Spielen, in denen einzelne Figuren (wie zum Beispiel die Generäle des Amerikanischen Bürgerkriegs in *For The People* [Mark Herman, GMT 1998] oder die politischen und militärischen *Líderes* in *Brigada: La*

---

<sup>12</sup>Die Fragestellung, warum Wargamer derartige Spiele spielen, wird in den entsprechenden Foren regelmäßig wiederkehrend, ausführlich und erschöpfend diskutiert. Dabei wird häufig auch die Frage nach der politischen Verortung diskutiert beziehungsweise eine Verknüpfung des Wargames mit betont „rechten“ politischen Haltungen explizit verneint. Exemplarisch u. a.: „Why do people play (or not play) wargames?“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/53606/why-do-people-play-or-not-play-wargames> (24.91.22).

<sup>13</sup>Peter P. Perla: „What Wargaming is and is Not“. In: *Naval War College Review*, Vol. 38.5, Issue 9/10 (1985), 70-78, 70.

*Guerra Civil Española* [Alaguero, Brigada Wargames 2020]) über Sonderfunktionen zu individuellen Handlungsträgern oder gar zu Heldenfiguren werden, mit denen die Schlachten entschieden werden können, kann die individuelle Präferenz für bestimmte Spielmechanismen und Aktionen, die diese Figuren besonders gut ausführen können, eine Spannung zwischen *gameplay emotion* und *fiction emotion* erzeugen.<sup>14</sup> Denn um des Spielvergnügens Willen müssen gegebenenfalls eigene ideologische Haltungen und Ressentiments hintangestellt werden.

In seinem Beitrag in der Online-Zeitschrift *Kulturgut* stellt Daniel Bernsen den Zusammenhang zwischen der Materialität des Brettspiels und seiner Thematik heraus:

Spiele sind immer Abstraktionen. Verknüpft man das Spielmaterial mit einem Thema, zum Beispiel einem historischen, lassen sich die damit verbundenen Vorstellungen nutzen, um abstrakte Regeln in einer Erzählung zu konkretisieren.<sup>15</sup>

Im Bereich der Kriegsspiele bezeichnet ‚Krieg als Szenario‘ für Ulrich Schädler die höchste Entwicklungsstufe: Zu Beginn des 20. Jh. etablieren sich Spiele, die darauf ausgelegt sind, „aktuelles Kriegsgeschehen mit speziell auf die Situation abgestimmtem Mechanismus spielerisch zu veranschaulichen“.<sup>16</sup> Im Lauf der Zeit entstehen so vielfältige Verbindungen von Spielmechanik, Regelset und Spielmaterial mit den Eigenschaften des jeweils thematisierten Kriegs. Im Spiel *The Battles for Ypres* (Compass Games 2016, Serie: Red Poppies Games) beispielsweise wird durch die Simulation des militärischen Vorgehens und die damit verbundene Errichtung der Gräben die topographische Veränderung der Landschaft auf den Spielplänen der verschiedenen Kriegsjahre sichtbar, deren

---

<sup>14</sup> Es lassen sich zwei basale Kategorien von Emotionen beschreiben, die das Spielen mit sich bringt und die auch für Brettspiele zutreffend erscheinen: „[die] Unterscheidung von *fiction emotions* und *gameplay emotions* [...]: von Emotionen also, die vor allem auf die fiktive Welt des Spiels und seine Figuren gerichtet sind, und solchen, die sich auf die Herausforderungen des Spiels und das Bewältigungspotenzial des Spielers beziehen [...].“ (Kathrin Fahlenbrach/Felix Schröter: „Game Studies und Rezeptionsästhetik“. In: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag 2015, 162–208, 171.)

<sup>15</sup> Daniel Bernsen: „Historische Themen in Brettspielen: Geschichte spielen oder Holzklötzchen schieben?“. In: *kulturgutspiel.de - Magazin für Spielkultur*, <https://kulturgutspiel.de/politik-und-gesellschaft/historische-themen-in-brettspielen-geschichte-spielen-oder-holzkloetzchen-schieben/>, s.p. (13.02.2022).

<sup>16</sup> Schädler, „Prekäre Ordnung“, 35.

Bespielen nicht nur ein verändertes taktisches Verhalten verlangt, sondern auch Veränderungen im Regelset mit sich bringt. Durch die visualisierte Topographie wird Erde motivisch bedeutsam. Der Schutz der Erde und die Gefahr außerhalb des Grabens werden simuliert, wodurch beispielsweise durch Stressempfinden eine Form der Immersion gelingt, die sich auch von populären (literarischen) Vorlagen wie Erich Maria Remarques Kriegstagebuch *Im Westen nichts Neues* speisen kann. Transmediales Erzählen scheint also auch für Brettspiele von Interesse zu sein: In *Verdun 1916: Steel Inferno* (Walter Vejdovsky, Fellowship of Simulation 2020) können z. B. die Comic-Elemente von Jacques Tardi, die die Spielkarten zieren, eine affektive Wirkung haben. Dieser Effekt verstärkt sich noch, wenn die Spieler:innen mit den expressiven Comics des französischen Zeichners bereits vertraut sind oder dadurch zu deren Lektüre angeregt werden.<sup>17</sup> Wenngleich das Spiel reine Abstraktion ist, kann die Lektüre des Comics, zu der das Spiel anregt, die Reflexion um eine ethische und humanistische Komponente ergänzen.

Im Gegensatz zum Videospiel, das sensorische Immersion beispielsweise über visuelle und auditive Elemente sowie seine verdeckte Spielmechanik erzeugt, entsteht Immersion in Brettspielen verstärkt über intertextuelle und intermediale Bezüge. Denn das Spielmaterial liegt in seiner vollen Materialität buchstäblich auf dem Tisch, wodurch direkte Illusionsbildung schwer möglich ist. Paul Wake argumentiert in seinem Entwurf zu einer Theorie der Immersion in analogen Spielen, dass

[...] the haptic aspects of analog games might generally be said to act as thresholds which both make entry into gameworlds possible while simultaneously barring players from complete entry into the very spaces that they create.<sup>18</sup>

Sinnesreize wie das Sehen oder Tasten, welche im Brettspiel angesprochen werden, sind nicht gleichzusetzen mit sensorischer Immersion. Die Materialität der Avatare und Figuren, der Chips, Marker oder des Spielbretts (z.B. aus Holz oder Kunststoff) sowie die physischen Handlungen (z.B. verschieben oder schnipsen) wirken als physische Schwelle, die zugleich Einladung und Hindernis zur

---

<sup>17</sup> Als Empfehlung sei hier auf Jacques Tardi: *Putain de guerre! 1914-1915-1916*. Castermann 2009 verwiesen.

<sup>18</sup> Paul Wake: „Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games“. In: *Analog Game Studies* III.1 (2019), <https://analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/>, s.p. (13.01.2022).

Immersion sind.<sup>19</sup> Durch die Handlungen der Spieler:innen wird das Körpergedächtnis mit der *gameplay emotion* verbunden, Punktgewinn beispielsweise mit dem Verschieben eines Markers verknüpft. Die Immersion rührt bei Brettspielen folglich „from a misrecognition of the game’s location that is made possible by the always-manifest materiality of the game’s ‘,threshold objects‘“.<sup>20</sup> Die Immersion im Brettspiel erzeugt also nicht eine sensorische Überwältigung, sondern die intellektuelle Auseinandersetzung mit Komplexität: „We’re far more cerebral than feral while playing.“<sup>21</sup>

Im Kontext der Kriegsspiele signalisiert die jeweilige Ausgestaltung der Materialien den Grad der Abstraktion. Die Position der Spieler:innen kann spezifische Kriegssemantiken hervorrufen, etwa wenn Spielsteine an bestimmte militärische Formationen oder Artefakte angelehnt sind, möglicherweise maßstabsgetreue Modelle von Fahrzeugen und Personen sind oder das Spielbrett geo- und topographische Informationen über die Kriegsszenarien bereithält, die für die Erzeugung eines bestimmten Bilds vom Krieg von Bedeutung sind. Die Aktionen auf dem Brett erzeugen Narrative über das *gameplay* sowie (Kriegs-)Fiktionen und entsprechende kognitive wie emotionale Reaktionen; auch dies bildet die Basis für Immersion im Brettspiel.

Neuere Entwicklung unterstützen diese Form von historischer Immersion. Mit den so genannten Card-Driven-Games ist ein neuer Trend in die Wargames eingekehrt: Die historische Realität wird in Form von Ereignissen in das Spielerlebnis geholt, die reine Regelhaftigkeit des Spiels entgrenzt sich bewusst in den Raum des Narrativen und beginnt das Kriegsgeschehen nicht nur zu simulieren, sondern gleichzeitig zu erzählen. Der Spielfluss mäandert zwischen historischem Verlauf und alternativer Spielrealität und erzeugt so einen Möglichkeitskorridor, der innerhalb der Spielrealität denkbare Szenarien entwirft. Dies wäre bei einer reinen Wirtschaftssimulation möglicherweise nicht weiter erwähnenswert, ist bei der Konfliktsimulation aber von grundlegender Bedeutung: Die bloße Existenz eines Möglichkeitskorridors in dieser basalsten Form der Auseinandersetzung – dem Krieg oder Konflikt – verdeutlicht die Nicht-Gesetzmäßigkeit von historischen Abläufen, die Kontingenz von Ereignissen.

---

<sup>19</sup>Wake, „Token Gestures“.

<sup>20</sup>Wake, „Token Gestures“.

<sup>21</sup>Tom Grant: „So very many reasons...“, Foreneintrag vom 11.12.2004. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/53606/why-do-people-play-or-not-play-wargames> (25.01.22).

Ebenso wird die retrospektive Aufladung von Geschehen durch Geschichte im Sinne einer Erzählung deutlich. Kurz: Die Konfliktsimulation erzeugt Narrative einer alternativen Realität, die – abhängig vom Konflikt – das Potential haben, (historische) Selbstverständlichkeiten in Frage zu stellen. Was wäre, wenn Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen hätte, was wäre wenn Frankreich 1940 nicht überrannt worden wäre, was wäre, wenn Amerika sich nicht aus Indochina zurückgezogen hätte, etc. etc. etc. – was also, wenn Spielgeschichte eine potentielle Geschichte darstellt beziehungsweise in Form des Spielgeschehens eine Parahistorie entfaltet?<sup>22</sup> Dabei haben alternative Geschichtsverläufe im Wargame einen deutlichen anderen Stellenwert als in den meist dystopischen Filmen oder Romanen: Die alternative Geschichte ist in diesem Fall Teil des Konstruktionsprinzips, nämlich eine Vielzahl anderer Verläufe zuzulassen und nicht, wie in den erzählenden Uchronien, lediglich eine alternative Erzählung darzustellen.

## 2. Thematische Vielfalt, Spieldesign und Interaktion

Die thematische Vielfalt, die im Bereich derjenigen Spiele vorherrscht, die Kriege und Konflikte thematisieren, ist bezeichnend für die reale (beziehungsweise mediale) Omnipräsenz von Kriegen und Konflikten in der Menschheitsgeschichte. Häufig sind es reale Kriege und die über sie geführten Diskurse, die zum Stofflager für die Spieleproduktion werden. Trotz der Möglichkeit, auf ein historisches Geschehen zurückzugreifen, haben wir es bei der Kreation der Spiele mit einem buchstäblich spielerischen Diskurs zu tun, für den historische Glaubwürdigkeit nur eine von vielen zu treffenden Design-Entscheidungen ist. Auch zeithistorische Konzeptionen und Vorstellungen davon, was Krieg ist oder wie er zu sein hat, fließen unweigerlich in die Gestaltung mit ein. Viele Spiele, vor allem älteren Datums oder mit Kriegsthematiken entfernterer Zeitalter wie der Antike, scheinen so den Mythos vom ‚gerechten‘ und ‚sauberen‘ Krieg, den Strouhal im Dienst des „Konzepts von Sachlichkeit und Kälte“ sieht, zugrunde

---

<sup>22</sup> Neben zahlreichen Narrativen in Literatur und Film/Serie, wie z. B. Philip K. Dicks *The Man in the High Castle* (1962), das 2015–2019 als Fernsehserie adaptiert wurde, Christoph Ransmayrs: *Morbus Kitahara* (1995), Roger Caillois' *Pontius Pilatus. Ein Bericht* (1963), Robert Harris' *Fatherland* (1962) u. v. a. m. existiert auch bei den Wargames eine geradezu unübersichtlich große Zahl an Konfliktsimulationen, die auf alternativen Geschichtsverläufen aufbauen, wie z. B. *Fortress America* (Michael Gray, Fantasy Flight Games 2012), *Tomorrow the World* (Ty Bomba, 3W [World Wide Wargames], XTR Corp 1989), *Cataclysm: A Second World War* (Scott Mul-doan/William Terdoslavich, GMT 2018) etc.



zu legen. Sie blenden systemische Konflikte und strukturelle Bedingungen zunehmend aus und reproduzieren Krieg in seiner reinen Ereignishaftigkeit.

Doch in der Vielfalt der Spiele (oder im Umgang der Spielenden mit den Produkten) zeigen sich Brüche mit derartigen entweder hyper-versachlichten oder glorifizierenden Vorstellungen: ‚schmutzige Kriegsführung‘ oder zumindest die Kehrseiten und Ambivalenzen von Konflikten werden thematisiert, indem die Spiele die Spieler:innen mit Propaganda, Terror und Folter konfrontieren oder im Kontext von Kolonialismus-Szenarien Eroberungsmechaniken und dazugehörige Spielziele umkehren, wie beispielsweise im Fall von *Spirit Island* von Eric Reuss (Pegasus 2017). Die Insel, bewohnt von Dahan, muss mit Hilfe von Naturgeistern gegen die Eroberer/Invasoren verteidigt werden. Der legitime Anspruch der Inselbewohner:innen und deren genuine Zugehörigkeit zur Insel wird im Spiel auch mit Hilfe des Spielmaterials erzeugt: Die Dahan sind aus optisch schönem Holz gefertigt und fühlen sich in der Hand weich und stimmig an; die Invasoren sind aus weißen Plastik, dünn und kantig, so dass sie insgesamt im Kontrast zum restlichen Spielmaterial stehen und das Gefühl vermitteln buchstäblich „fehl am Platz“ zu sein.

Auch im Spiel *Les Poilus* von Jean-Charles Rodriguez und Fabien Riffaud (Sweet November 2017) liegt der Fokus im Gegensatz zu klassischen Wargames, die weitestgehend militärische Abläufe simulieren, auf dem Überleben. Das kooperative Spiel überträgt die Ausweg- und Hoffnungslosigkeit der einfachen Soldaten auf die Spielenden und führt so vor, dass das Spielerleben in hohem Maß ambivalent ist. Denn besonders im Kriegsspielen zeigt sich, dass die Akzeptanz des *bloßen* Spiels eine Distanz vom Ethischen voraussetzt. Als „Kältekammern der Geselligkeit“ bezeichnet Ernst Strouhal Kriegsspiele folgerichtig.<sup>23</sup> Schenkt man unterschiedlichen Spielerfahrungsberichten Glauben, so demontiert *Les Poilus* gekonnt ebendiese genuine Geselligkeit von Brettspielen.<sup>24</sup>

Insgesamt lässt sich vermuten, dass bei einer höheren emotionalen Involviertheit der Spieler:innen, also immer dann, wenn moralische Fragen aufgeworfen, Einzelschicksale thematisiert werden oder man als Spieler:in Opfer des Krieges wird (wie z.B. in hohem Maß in *This War of Mine* [Michał Oracz/Jakub Wiśniewski, u. a. Galakta 2017]), das Spiel stärker auf seine Angemessenheit hin

---

<sup>23</sup>Strouhal, „Einleitung“, 11.

<sup>24</sup>Vgl. hierzu den Beitrag „Karten aus dem Schützengraben. Personalisierung eines unpersönlichen Kriegs in *Les Poilus*“ von Felix Girke und Guido Heinecke.

befragt wird. Auch die Frage, inwiefern Konflikte, die im kollektiven Gedächtnis nicht mehr aktualisiert und refunktionalisiert werden, nimmt Einfluss auf die Angemessenheitsdebatte. So scheinen Darstellungen zum Kampf um die Vorherrschaft im antiken Griechenland (z.B. in *Polis – Machtkampf um die Vorherrschaft* [Fran Díaz, Pegasus 2013]) weniger Interesse an Täter-/Opfer-Diskursen zu generieren oder derartige Fragen hervorzurufen, als das etwa in Spielen über den Spanischen Bürgerkrieg der Fall ist. Hier wird die Erinnerung an das historische Ereignis und seine Aufarbeitung in der Gesellschaft noch als defizitär wahrgenommen, so dass sich Spiele wie *Brigada 1936: La Guerra Civil Española* unweigerlich in der erinnerungskulturellen Debatte um den Bürgerkrieg positionieren. In vielen Fällen führen Fragen nach Angemessenheit allerdings weniger zu produktiver Reflexion als zur absoluten Ablehnung des Mediums oder Spielgenres. Auch eine Eignung in medienpädagogischen Kontexten wird Spielen über Kriege und Konflikte aus ebendiesen Gründen noch allzu oft abgesprochen.

Wie in anderen fiktionalen Medien legen die Spieleautor:innen mit ihren Entscheidungen fest, wie die ausgewählten Themen im Spiel repräsentiert werden und in welchem Verhältnis Spielmechaniken (Syntax) und Thema (Semantik) zueinander stehen sollen.<sup>25</sup> Im spielerischen Möglichkeitsraum legen die Design-Entscheidungen also fest, ob zum Beispiel der reale historische Verlauf eines Kriegs möglichst getreu nachgezeichnet, überstiegen, konterkariert oder auch persifliert wird, wodurch die erspielte Fiktion – im Sinne einer Rekonstruktion sozialer Wirklichkeit – automatisch ins Verhältnis zu einer vermeintlichen

---

<sup>25</sup>Ulrich Schädler skizziert in seinem „Panoramablick“ auf das Kompositum Kriegsspiel (cf. Schädler, „Prekäre Ordnung“) mögliche Entwicklungsstufen des Verhältnisses von Syntax und Semantik: Ausgehend vom ‚Krieg als Mechanismus und Assoziation‘, wo primär Termini und strukturelle Assoziationen den militärischen Bezug erzeugen, kommt es nach und nach zu einer Aufwertung der ‚Narration‘, was dazu führt, dass die Verbindung von Kriegsspiel-Syntax (dem Mechanismus der Konfrontation und des Schlagens) und militärischer Semantik bewusst gemacht wird, wie im klassischen Schach seit dem 17. Jh. In der Folge rückt ‚Krieg als Simulation‘ in den Vordergrund, wobei eine „möglichst wirklichkeitsgetreue Abbildung des Krieges“ entworfen werden soll, um so „ein Kriegsgeschehen möglichst realistisch den zeitgenössischen Theorien der Kriegsführung gemäß in einem Spiel zu veranschaulichen“ (Schädler, „Prekäre Ordnung“, 25). Daneben stehen Spiele, die rein thematische Bezüge aufweisen. Sie sind das illustrierende Moment einer bestimmten, nicht prototypisch militärischen Spielmechanik und ermöglichen es, immer neue ‚Kriegsgeschichten‘ mittels bekannter Spiele und Mechaniken (wie dem Gänsepiel oder Halma) darzustellen und flexibel und unmittelbar auf das Zeitgeschehen zu rekurren. Die höchste Entwicklungsstufe bezeichnet ‚Krieg als Szenario‘: Zu Beginn des 20. Jh. etablieren sich schließlich Spiele, die darauf ausgelegt sind, „aktuelles Kriegsgeschehen mit speziell auf die Situation abgestimmtem Mechanismus spielerisch zu veranschaulichen“ (Schädler, „Prekäre Ordnung“, 35).

historischen „Korrektheit“ gesetzt wird. Selektion ist in diesem Kontext ein entscheidendes Kriterium, denn was von einem Krieg erzählt wird und was nicht, wirkt sich unmittelbar auf die Rezeption aus.

Im bereits erwähnten Spiel *Polis* erscheint der Krieg nicht als spielerischer Selbstläufer, sondern als Notwendigkeit, die eigene wirtschaftliche und kulturelle Blüte zu sichern. Er referiert damit auf einen Aspekt, der, von der Antike tradiert, in der Populärkultur stärker verankert zu sein scheint als die militärischen Auseinandersetzungen der Peloponnesischen Kriege selbst.<sup>26</sup> Ein anderes Beispiel für Selektion ist *Thirty Years War. Europe in Agony* von David A. Fox und Michael Welker (GMT 2001), in dem die Spielmechanik die komplexen Verstrickungen des Szenarios simuliert, jedoch einen Aspekt, der zumindest im populärkulturellen Wissen über den dreißigjährigen Krieg tief verankert ist, hintanstellt: den Mythos des Religionskriegs.

Jan Gonzalo hebt in diesem Zusammenhang das Spannungsfeld von „playability, commerciality and the re-creation of historical events“<sup>27</sup> hervor, in dem sich der kreative Produktionsprozess bewegt. Als Unterhaltungsprodukte haben die Spiele immer auch einen Bedarf an aufmerksamkeitsökonomischem Ertrag und versuchen über erfahrungs- und erlebnisorientierte Rezeption dem Unterhaltungsanspruch ihrer Zielgruppen zu genügen.

Nicht alle Spiele weisen jedoch eine konkrete Referenz auf einen historischen Krieg auf. *Risiko* (u. a. Hasbro 2000), eines der wohl bekanntesten Strategie-Spiele mit Kriegs- beziehungsweise Konfliktthematik, erscheint in seiner Kontextlosigkeit als große Projektionsfläche für unterschiedlichste Kriegsgeschichten. Vor der vermeintlichen Blaupause des Spiels wird die Möglichkeit zur freien Konstruktion sozialer Wirklichkeit sichtbar. Aber nur vermeintlich, denn trotz dieser Fiktionsungebundenheit, im Sinne einer historischen Bezugnahme, bezeugen strukturelle Assoziationen von Spielmechanik und Rhetorik einen kolonialistisch-imperialistischen Impetus – eine Befreiungsrhetorik, die eine glorifizierende Sicht auf Krieg als Allheilmittel eröffnet.

---

<sup>26</sup>Vgl. hierzu den Beitrag von Anna Klara Falke „Ein Wargame zwischen Militär und Kultur? Der Peloponnesische Krieg in *Polis – Machtkampf um die Vorherrschaft*“.

<sup>27</sup>Gonzalo Iglesia, Juan L.: „Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War“. In: *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies* 1 (2016), 143–158, [https://www.researchgate.net/publication/303511086\\_Simulating\\_history\\_in\\_contemporary\\_board\\_games\\_The\\_case\\_of\\_the\\_Spanish\\_Civil\\_War](https://www.researchgate.net/publication/303511086_Simulating_history_in_contemporary_board_games_The_case_of_the_Spanish_Civil_War) [zitiert nach den Seiten des hinterlegten Word-Dokuments], 4.

Die Gestaltung der Spiele ist also geprägt von Vorstellungen der jeweiligen Autor:innen sowie vom Entstehungskontext und seinen spielhistorischen Prämissen und Gepflogenheiten. Immer fließen Vorstellungen von Welt, die *per se* modellhaft, selektiv und limitiert sind, in das Spiel ein, wodurch es zu einem Produkt ideologisch-basierter Konstruktionen wird.<sup>28</sup> Das Brettspiel ist ästhetische Kommunikation und damit „als mediales kommunikatives Produkt einer Kultur ein Teil dessen, was in dieser Kultur mitgeteilt und somit ein Speicher für das, was in ihr gedacht, gewusst, verhandelt und problematisiert wurde“.<sup>29</sup> Wie Literatur, Film und andere Kunst sind Brettspiele das, was Jurij Lotman ‚sekundäre, modellbildende semiotische Systeme‘ nennt. Sie sind in der Lage „ein spezifisches Konstrukt von ‚dargestellter Welt‘ zu modellieren, das in einer referentiellen Beziehung zur Wirklichkeit stehen kann oder eine eigene textuelle ‚Wirklichkeit‘ erst konstituiert“.<sup>30</sup>

Brettspiele sind Medien, die einer textuellen wie strukturellen Analyse unterzogen werden können.<sup>31</sup> Wie andere Medien auch „speichern“ sie folglich Weltansichten in ihren Formen und Inhalten und erlauben Rückschlüsse auf zu bestimmten Zeiten geltende Werte und Haltungen. Sie werden so auch zu Vermittlern dieser Vorstellungen von Krieg und Konflikt, von Gesellschaft und Geschichte, von Weltbildern im Allgemeinen. Im Gegensatz zu anderen Medien ist allerdings besonders, dass sich diese Aspekte nicht nur auf der Ebene der *Story*, die ein Spiel beinhaltet, widerspiegeln, sondern auch in der Spielmechanik beziehungsweise den Regeln. Das unterscheidet die Spielfiktionen in ihrem Möglichkeitsraum von traditionellen Fiktionen in unidirektionalen Medien, wie der Buchliteratur oder dem Film, da diese in der Regel keine Interaktivität mit den Rezipient:innen erlauben.<sup>32</sup>

---

<sup>28</sup>Gonzalo Iglesia, „Simulating history“, 4.

<sup>29</sup>Martin Nies: „Kultursemiotik“. In: Christoph Barmeyer/Petia Genkova/Jörg Scheffer (Hg.): *Interkulturelle Kommunikation und Kulturwissenschaft: Grundbegriffe, Wissenschaftsdisziplinen, Kulturräume*. Passau: Stutz 2011, S. 207–225, 214.

<sup>30</sup>Nies, „Kultursemiotik“, 216.

<sup>31</sup>Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021.

<sup>32</sup>Ausnahmen bilden z. B. interaktive Spielfilme oder Serien, die „Zuschauer\*innen die Möglichkeit [bieten], per Knopfdruck die Entwicklung der Filmerzählung zu lenken, indem von zwei die Handlung weiterführenden Narrationsfragmenten eines ausgewählt wird – entweder individuell vor dem häuslichen Fernsehgerät oder im Kinosaal kollektiv per Mehrheitsentscheid.“ (Laura Katharina Mücke: „Nähe und Distanz im interaktiven Spielfilm. Von KINOAUTOMAT(1967) zu BANDERSNATCH (2018)“. In: *Montage AV* 19/2/2019, 99–120, 100).

Die Bedingungen des Brettspiels sorgen dafür, dass entgegen einer klassischen Rezeptionssituation, die Fiktionen nur durch die aktive (körperliche wie kognitive) Partizipation der Spieler:innen entstehen. Denn wenngleich das Design des Spiels Angebote und Vorgaben zur Rezeption macht, involviert es die Spielenden „in the construction of meaning and in the understanding of the historical event“.<sup>33</sup> Das aktive Sich-Auseinandersetzen mit den Spielinhalten führt zu einer entsprechenden Wissensgenerierung über die verhandelte Thematik. Das Rezeptionsergebnis ist unmittelbar abhängig von den eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen und selbst ein negatives Ergebnis (z. B. durch eine Niederlage) trägt zu einem positiven Ergebnis auf der narrativen Ebene bei. Spieler:innen als *homo sociologicus* konfrontieren das Spiel mit ihren eigenen Positionen, Erfahrungs- und Wissenshorizonten und können unmittelbar auf die Rezeption der Inhalte einwirken.

Das interaktive Element, das jegliches Spielen voraussetzt, erhöht die Dynamik auf der Rezeptionsebene in diesem Zusammenhang immens: die Spieler:innen nutzen nicht nur die angebotenen Zugänge zur Thematik, indem sie das in den Spielen Gebotene mit ihrem Weltwissen abgleichen, sondern sie *erspielen* sich Konstruktionen von Welt mit ihren ganz individuellen Spielfertigkeiten und -erfahrungen. Diese sind immer auch an Zwecke und Motivationen gebunden, wie z. B. ganz klassisch der Spielsieg oder das Sich-Beweisen (vor anderen) durch das Zeigen besonderer Fähigkeiten; oder auch Neugier- und Wissensdrang.

In Spielen mit mehreren Spieler:innen stehen diese Konstruktionen zur direkten interpersonalen Disposition, was auch die Dynamik der pragmatischen Kontexte unmittelbar erhöht. In der Interaktion der Spielenden miteinander sowie mit dem Spiel und seinen Kontexten – in den Diskussionen um Regeln, Spielinhalte und anschlussfähige Themen – entsteht die produktive Auseinandersetzung mit dem Thema. Die Spielenden rezipieren, interpretieren, diskutieren, transformieren und reproduzieren das, was das Spiel für sie bereithält. Dadurch werden die Spiele auf ganz unterschiedliche Art und Weise zu Orten der sozialen Interaktion und des Austauschs von (Welt-)Wissen. Als typische Akteure populärkultureller Kommunikation, in der dieses Aushandeln paradigmatisch ist, erfüllen die Spiele „[...] in verschiedenen Momenten, und in

---

<sup>33</sup>Gonzalo Iglesia, „Simulating history“, 4.

Bezug auf verschiedene Systeme, sehr unterschiedliche, aber jedes Mal durchaus bestimmbare Funktionen“.<sup>34</sup>

### 3. Referenzen

- Bernsen, Daniel: „Historische Themen in Brettspielen: Geschichte spielen oder Holzklötzchen schieben?“. In: *kulturgutspiel.de – Magazin für Spielkultur*, <https://kulturgutspiel.de/politik-und-gesellschaft/historische-themen-in-brettspielen-geschichte-spielen-oder-holzkloetzchen-schieben/>, s.p. (13.01.2022).
- Booth, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021.
- Deterding, Sebastian: „Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel“. In: Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT 2008, 87–113.
- Fahlenbrach, Kathrin/Felix Schröter: „Game Studies und Rezeptionsästhetik“. In: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem 2015, 162–208.
- Gonzalo Iglesia, Juan Luis: „Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War“. In: *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies* 1 (2016), 143–158, [https://www.researchgate.net/publication/303511086\\_Simulating\\_history\\_in\\_contemporary\\_board\\_games\\_The\\_case\\_of\\_the\\_Spanish\\_Civil\\_War](https://www.researchgate.net/publication/303511086_Simulating_history_in_contemporary_board_games_The_case_of_the_Spanish_Civil_War) (25.01.22).
- Grant, Tom: „So very many reasons...“, Foreneintrag vom 11.12.2004. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/53606/why-do-people-play-or-not-play-wargames> (25.01.22).
- Huck, Christian/Carsten Zorn (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2007.
- Kucera, Andrea: „Krieg spielen! Krieg spielen?“. In: *Neue Zürcher Zeitung* 24.01.2015, <https://www.nzz.ch/panorama/krieg-spielen-krieg-spielen-1.18467802> (02.09.2021).
- Martínez Peñas, Leandro: „Los juegos de guerra como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del *Kriegspiel* a la Segunda Guerra Mundial“. In: Enrique San Miguel Pérez (Hg.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105–136.
- Mücke, Laura Katharina: „Nähe und Distanz im interaktiven Spielfilm. Von KINO-AUTO-MAT(1967) zu BANDERSNATCH (2018)“. In: *Montage AV* 19/2/2019, 99–120.
- Nies, Martin: „Kultursemiotik“. In: Christoph Barmeyer/Petia Genkova/Jörg Scheffer (Hg.): *Interkulturelle Kommunikation und Kulturwissenschaft: Grundbegriffe, Wissenschaftsdisziplinen, Kulturräume*. Passau: Stutz 2011, 207–225.
- Perla, Peter P.: „What Wargaming is and is Not“. In: *Naval War College Review*, Vol. 38.5, Issue 9/10 (1985), 70–78.

---

<sup>34</sup>Christian Huck/Carsten Zorn: *Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2007, 11.

- Schädler, Ulrich: „Prekäre Ordnung. ‚Kriegsspiel‘ – Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum“. In: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2016, 23–44.
- Strouhal, Ernst: „Einleitung“. In: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2016, 9–13.
- Wake, Paul: „Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games“. In: *Analog Game Studies* III.1 (2019), <https://analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/>, s.p. (13.01.2022).
- „Why do people play (or not play) wargames?“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/thread/53606/why-do-people-play-or-not-play-wargames> (24.91.22).