

Mein Queeres Spiel des Lebens – Queere Lebensinhalte in Brettspielform

Problemstellung und Grundidee:

Brettspiele sind ein sehr altes Spiel-Medium, das mehr ist, als reine Spielerei. Brettspiele vermitteln auf mehreren Ebenen kulturelle Kontexte, behandeln Werte und Normen und vermitteln teils spezifische Weltbilder. Moderne Brettspiele stellen sich immer öfter nicht nur Fragen der Repräsentation und Diversität, sondern stellen sicher, dass sich möglichst viele Menschen darin wiederfinden und möglichst keine schädlichen Stereotype reproduziert werden. Dennoch sind auch in Brettspielen, wie in anderen Medienformen, queere Repräsentationen weiterhin sehr selten.

Im Modellprojekt „Mein Queeres Spiel des Lebens“ sollen Teilnehmende gemeinsam zunächst in einem kommerziellen Spiel problematische Aussagen diskutieren und reflektieren. Anschließend soll dieses Spiel so modifiziert werden, dass es queeren Lebensinhalten und Themen entspricht. Als Grundlage wird dafür der Spieleklassiker „Spiel des Lebens“ genutzt. Das „Spiel des Lebens“ ist ein recht simpel gestricktes Brettspiel, bei dem Spieler*innen in kleinen Autos vom Eintritt ins Berufsleben bis zur Rente verschiedene Lebensereignisse durchleben, dabei Geld verdienen und anlegen, Häuser kaufen sowie ihre Familie durch Heirat, Kinder und Haustiere vergrößern können. Gewonnen hat am Ende die Person, die am meisten Geld verdient hat – Ehepartner, Kinder und Haustiere werden dabei in Geld „umgerechnet“.

Das „Spiel des Lebens“, obwohl es mit dem Untertitel „Dein Leben, dein Weg“ eine gewisse Vielfalt von Lebensentwürfen suggeriert, stellt das Leben als eine lineare Abfolge von Zufällen und wenigen binären Entscheidungen dar. Willst du heiraten oder nicht? Planst du Kinder aufzuziehen oder konzentrierst du dich auf deine Karriere? Selbst in der aktuellsten Version des Spiels, die auch nonbinäre Geschlechtsidentitäten ermöglicht (indem die kleinen Steckfiguren in vielen unterschiedlichen Farben enthalten sind, statt nur rosa und blau), hat sich dies nicht geändert. Es geht weiterhin darum, eine große Familie anzusammeln und viel Geld zu bekommen. Damit zeigt das Spiel des Lebens idealisierte, jedoch unrealistische Lebensabläufe auf.

Die Realität queeren Lebens unterscheidet sich meist stark von der klaren Abfolge von Ereignissen im Spiel des Lebens. Wichtige Lebensereignisse wie z.B. der eigene Coming Out-Prozess haben keinen Platz im Spiel. Politische Entscheidungen, die oft große Folgen für queere Menschen haben, finden sich ebenfalls nicht wieder – ebensowenig wie politisches Engagement. Im Modellprojekt sollen diese fehlenden Elemente als Spielmechanismen ausgedrückt und in das „Spiel des Lebens“ integriert werden, sowie unpassende Mechanismen des originalen Spiels abgewandelt werden. Durch diese Prozesse soll eine Reflexion der unterschiedlichen Darstellung von Lebensinhalten angeregt werden.

Dieses Modellprojekt soll dazu dienen, queeren Jugendlichen, die Brettspiele mögen, eine Möglichkeit zum Austausch untereinander zu geben. Sie sollen Wissen über Brettspiele sammeln, um zu erkennen, dass es schon früher queere Brettspiele gab. Gemeinsam sollen sie Safe Spaces für sie und ihr Hobby erkennen oder selbst gestalten lernen. Schließlich sollen sie auch an das Potential von Brettspielen und Spielmechanismen als Ausdrucksmedium kennen und nutzen lernen – um selbst vielleicht einmal in die Rolle der Spieleentwickler*innen zu schlüpfen.

Wissenschaftlicher Hintergrund:

Während queere Repräsentation in Videospiele und anderen Medien relativ gut erforscht sind (so zum Beispiel in der Studie „The State of LGBTQ Inclusion in Video Games“ (Shaw et al. 2024)), ist queere Repräsentation in Brettspielen weniger gut erforscht. Unbestritten ist jedoch die kulturelle Relevanz, die Spiele für unsere Gesellschaft haben. Ausgehend von Theoretikern wie Johan Huizinga oder Roger Caillois wird Spiel – was Brettspiele beinhaltet – als ein wichtiges kulturschaffendes und –formendes Element betrachtet. Als diese Theoretiker ihre Gedanken zu Spiel und Kultur formulierten, haben Menschen jedoch schon seit Jahrtausenden Brettspiele gespielt. Archäologische Funde von antikem Spielmaterial wie Würfeln und ganzen Brettspielen geben uns wichtige Einsichten in damalige Kulturen. Besonders nennenswert sind hier frühzeitliche komplexe Brettspiele wie das mesopotamische „Royal Game of Ur“, welches auf ca. 4600 v.Chr. datiert wird, sowie das altägyptische „Senet“ von ca. 3100 v.Chr.

Anders als bei Digitalen Spielen, wo es mit dem LGBTQgamearchive inzwischen ein sehr gutes Verzeichnis für Spiele mit queeren Inhalten gibt, gibt es für Brettspiele kein solches Verzeichnis. Um Spiele mit queeren Inhalten zu finden muss entweder auf User-generierte Listen in einschlägigen Gaming-Foren zurückgegriffen werden, oder es müssen Verzeichnisse von Spielen nach Schlüsselbegriffen wie „Gay“ oder „Queer“ durchsucht werden – was jedoch oft nur eingeschränkte Aussagen über tatsächliche Spielinhalte und deren Umsetzung ermöglicht. Aus diesen eingeschränkten Möglichkeiten lassen sich jedoch einige frühere Titel für queere Brettspiele finden. Darunter z.B. „Gay Monopoly“ von 1983, welches eine Abwandlung des klassischen Monopoly ist und meist als das früheste bekannte Brettspiel genannt wird – obgleich durch die mangelhafte geschichtliche Aufarbeitung in diesem Bereich nicht ausgeschlossen werden kann, dass es noch ältere Spiele mit queeren Themen geben kann.

Quellen:

Begy, Jason (2017): Board Games and the Construction of Cultural Memory. In: Games and Culture 12 (7-8), S. 718–738. DOI: 10.1177/1555412015600066.

The British Museum (2021) Top 10 historical board games, The British Museum Homepage, zuletzt abgerufen am 12.11.2024 unter: <https://www.britishmuseum.org/blog/top-10-historical-board-games#:~:text=The%20Royal%20Game%20of%20Ur&text=Wood%20and%20shell%2C%20found%20in,Babylonian%20astronomer%20in%20177%20BC>.

Smith, Kathleen (2023) Exploring the world of LGBTQIA+ Games at Tabletop Tuesday in June 2023, Stanford Libraries Homepage, zuletzt abgerufen am 12.11.2024 unter: <https://library.stanford.edu/news/exploring-world-lgbtqia-games-tabletop-tuesday-june-2023>

Zielsetzung:

Ziel des Modellprojektes ist es, mit queeren Jugendlichen und Erwachsenen in einen Diskurs über gesellschaftliche Erwartungen und eigene Lebensentwürfe zu kommen, anhand des Brettspiels „Spiel des Lebens“.

Die Teilnehmenden sollen kulturelle Elemente von Brettspielen erkennen und darüber diskutieren. Dadurch sollen sie ermächtigt werden, normative Aussagen in interaktiven Medien wie Brettspielen zu erkennen und zu reflektieren.

Schließlich sollen die Teilnehmenden Brettspiele und Spieldesign als Möglichkeit des Selbstaudrucks kennenlernen, indem eigene Spielelemente geschaffen oder vorhandene abgeändert werden. Dazu kann jede*r die eigenen Stärken in einem gemeinsamen Gruppenprozess einbringen.



Struktur und Ablauf:

Das Modellprojekt „Mein Queeres Game“ ist zum Einsatz im Rahmen des Angebotes offener Jugendzentren mit der Zielgruppe Queere Jugendliche gedacht.

Das Projekt findet an zwei Tagen statt, jeweils mit einer Dauer von vier Zeitstunden. Dabei bauen die beiden Tage lose aufeinander auf, ein Einbinden neuer Teilnehmender am zweiten Tag ist jedoch möglich. Diese Struktur ermöglicht eine bessere Einbindung in das Format der Jugendzentren, die häufig kürzere Öffnungszeiten haben und als freie Angebote gestaltet sind. Dadurch können Jugendliche auch nur einen der beiden Tage besuchen, ohne ausgeschlossen zu sein.

Benötigte Materialien sind neben üblichem Moderationsmaterial ein Angebot an Bastelmaterialien, sowie eine (oder mehr) Kopie(n) des Spiels des Lebens, die im Lauf des Projektes bemalt und modifiziert werden kann(können).

Ablauf des Projektes – Tag 1:

Dauer	
10 min	Ankommen, zur Ruhe kommen
20 min	Einstieg: Medienheld*innen (oder andere Kennenlernmethode) <ul style="list-style-type: none">- Auf einem Tisch werden Bilder von Charakteren aus verschiedenen Games ausgebreitet. Die TN sollen sich diese betrachten und einen Charakter der sie anspricht auswählen. Die Betreuenden sollten ebenfalls daran teilnehmen.- Anschließend soll sich jede Person reihum mit Namen und Pronomen kurz vorstellen und anschließend kurz erzählen, wer der Charakter ist, den sie sich ausgesucht haben, und warum er sie angesprochen hat.- Die Teilnehmenden sollen die Charaktere für den Rest des Workshops behalten. Für den nächsten Teil werden die Charaktere statt Namen an die Stellwände/an das Flipchart geheftet.
45 min	Erfahrungen mit Brettspielen <ul style="list-style-type: none">- Aufgabe: Was sind eure Lieblingsbrettspiele? Welche Spiele mögt ihr gar nicht? Kennt ihr queere Brettspiele?- Mit Postlts und/oder Bildern wird an einem Flipchart ein Plakat gesammelt- Hier soll eine Diskussion über Brettspiele, Vorlieben und Spielmechanismen angeregt werden.
15 min	Kurze Pause
60 min	Spielrunde 1: Spiel des Lebens <ul style="list-style-type: none">- Gemeinsam wird das Spiel „Spiel des Lebens“ gespielt, nach normalen Regeln.
30 min	Diskussion: Spiel des Lebens – was war doof? <ul style="list-style-type: none">- Gemeinsam werden problematische Spielinhalte, Spielmechanismen oder andere Elemente des Spiels des Lebens gesammelt.- Es kann und darf gleich über mögliche Veränderungen nachgedacht werden.
45 min	Spielrunde 2: Queere Spiele <ul style="list-style-type: none">- Um Ideen zu generieren, wie das Spiel des Lebens abgeändert werden kann, werden nun queere Brettspiele gespielt.

	<ul style="list-style-type: none"> - Mögliche Spiele: Queer Allyship - Das nachhaltige Kartenspiel für LGBTQIA+ Allies; Memo-Spiel: Tunten, Drags und criminal Queers; Identitätenlotto
15 min	Abschluss und kurze Diskussion: <ul style="list-style-type: none"> • Was hat euch an den queeren Spielen gefallen, was nicht?

Ablauf des Projektes – Tag 2:

Dauer	
10 min	Ankommen, zur Ruhe kommen
30 min	Themenfindung: Worüber möchten wir ein Spiel machen? <ul style="list-style-type: none"> - Gemeinsam soll ein Thema für die Variante des „Queeren Spiel des Lebens“ gefunden werden. - Mögliche Themen: Lebensabläufe; Politisches Engagement; Rechte von LGBTQIA* usw. - Als Inspirations- und Entscheidungshilfe können auch „Zufallsentscheidungen“ per Würfel getroffen werden – dazu werden mögliche Ideen aufgeschrieben und Zahlen zugeordnet, anschließend erwürfelt
45 min	Freiraum, um das Spiel zu gestalten 1 <ul style="list-style-type: none"> - Bastelangebot: Verschiedene Materialien, um das Spiel abzuwandeln - Je nach Teilnehmendenzahl können Gruppen gebildet werden, um einzelne Aufgaben aufzuteilen. - Die Gruppen sollten gelegentlich ihren Fortschritt mit anderen Gruppen teilen
15 min	Kurze Pause
60 min	Freiraum, Spieleideen zu entwickeln 2 <ul style="list-style-type: none"> - Bastelangebot: Verschiedene Materialien, um das Spiel abzuwandeln - Je nach Teilnehmendenzahl können Gruppen gebildet werden, um einzelne Aufgaben aufzuteilen. - Ziel ist einen spielbaren Prototypen zu entwickeln, kein fertiges Spiel!
max. 60min	Testspiel <ul style="list-style-type: none"> - Am Ende des Tages wird das entwickelte Spiel im aktuellen Zustand „testgespielt“. - Das Spiel kann dann im freien Angebot weiterbearbeitet werden oder als Grundlage für einen zweiten Durchlauf des Projektes genutzt werden.