

## *Brigada 1936: Guerra en España*

### **Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg.**

Lea Achmüller, Daniela Kuschel & Paul Mogdan

#### Abstract:

Das Brettspiel *Brigada 1936: Guerra de España* hat zum selbsterklärten Ziel, die militär-strategischen Aspekte des Spanischen Bürgerkriegs auf spielerische Weise einem möglichst breiten Publikum zu vermitteln. Vor diesem Hintergrund untersucht der vorliegende Beitrag insbesondere mit Blick auf Designelemente, Spielmechanik und exemplarische Spielerfahrungen, welche Diskurse das Spiel (sei es bewusst oder unbewusst) aufruft und wie dadurch potenziell Denk- und Handlungsprozesse seitens der Spieler:innen angestoßen werden können. Als übergeordnete Leitfrage gilt dabei, inwiefern Sachlichkeit und Mythisierung in der Darstellung und Vermittlung eines Konflikts, der aufgrund seiner Nachwehen die spanische Öffentlichkeit bis heute nachhaltig prägt, in Konkurrenz stehen.

#### **1 Den Spanischen Bürgerkrieg erspielen**

Der Spanische Bürgerkrieg gilt als zentraler Referenzpunkt der spanischen Erinnerungskultur und wird im kollektiven und kulturellen Gedächtnis beständig aktualisiert und refunktionalisiert. Die auf den Bürgerkrieg folgende rund 40-jährige Diktatur und auch die Zeit des Übergangs in die Demokratie, die sog. *transición*, nach dem Tod Francisco Francos im Jahr 1975, haben dazu beigetragen, dass die Erinnerung an das Ursprungsereignis zunächst dessen Virulenz und Traumatismus beibehalten hat.<sup>1</sup> Während dieser Zeit war die Aufarbeitung des Ereignisses in der Öffentlichkeit und damit die Erinnerung daran suspendiert. Auf die Zensur während der Diktatur folgte der „pacto de silencio“ [dt. Pakt des Schweigens] in der *transición*, der eine Kollektivschuld als politischen Konsens setzte und über das Motto „nunca más“ [dt. Niemals wieder] eine Kontroverse in der Öffentlichkeit verhinderte. In Folge war es zunächst die Fiktion, die sich der Vergegenwärtigung der leidvollen Vergangenheit gewidmet hat. Das historische Ereignis und vor allem seine als defizitär betrachtete Aufarbeitung sowie die politischen, sozialen und auch emotionalen Spannungen, die weiterhin von ihm ausgingen, gaben Anlass zum Erzählen in unterschiedlichsten Medien, Text- und Diskursformen.

---

<sup>1</sup> Cf. Julio Aróstegui: „Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil“. In: Ders./Godicheau, François (Hg.): *Guerra Civil*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 71.

Vor allem mit einem in den 1990ern einsetzenden ‚Gedächtnisboom‘ werden diese Fiktionalisierungen der Erinnerung in der hispanischen Kultur omnipräsent. Mit jeder neuen Generation wird das Ereignis neu erzählt, basierend auf den vorliegenden Quellen und dem jeweiligen Wissenshorizont, wodurch sich in der Diskursgeschichte unterschiedliche Phasen mit jeweils unterschiedlichen ästhetischen Prämissen abzeichnen, die die Implikationen des Ereignisses für die Gegenwart ausloten. Dabei treten die Fiktionen in Beziehung zueinander, bejahen, ergänzen, revidieren oder widersprechen sich. Auch die Ansprüche, die an die Fiktionen gestellt werden, konfliktieren: Sie reichen von der Forderung nach einer „engagierten Fiktion“ bis hin zur Akzeptanz reiner Unterhaltung und bilden die Problematiken ab, mit denen sich Fiktionen über historische Ereignisse mit traumatischer Qualität *per se* konfrontiert sehen. Genres beispielsweise, die aufgrund ihrer Gestalt oder ihrer Kontexte als nicht „nobilisiert“ und damit als unangemessen für die Verhandlung eines tragischen Ereignisses gelten, geraten schnell unter den Verdacht, das ‚spektakuläre Moment‘ des historischen Ereignisses auszuschlachten, sei es für Marketing- oder Unterhaltungszwecke.<sup>2</sup>

Nicht selten führen die Bürgerkriegsfiktionen oder vielmehr ihre Rezeption im Zuge der Frage nach einer adäquaten Umgangsweise mit dem kollektiven Trauma einen Stellvertreterkampf um die Deutungshoheit über den Bürgerkrieg und damit über eine für die heutige spanische Gesellschaft und ihre Ordnung einflussreiche Epoche der jüngeren Vergangenheit.

Diese Debatten werden eng begleitet von der Metapher der Wunde und deren Heilung beziehungsweise Vernarbung, so dass sich Fiktionen auch dem Vorwurf des Wieder-Aufreißens von Wunden ausgesetzt sehen. So geschehen dem 2007 veröffentlichten Computerspiel *Sombras de Guerra*. Als erstes Computerspiel spanischer Provenienz, das sich dezidiert dem Bürgerkrieg widmet und diesen nicht nur als Nebenschauplatz wie in anderen Kriegs- und Historienspielen aufruft, hat es polarisiert und die Rezipient:innen, der alten Trennung von Hoch- und Populärkultur gemäß, in Ächter und Verfechter gespalten. Das eine Lager lobt die Möglichkeit der spielerischen Annäherung an dieses für die Gesellschaft so zentrale historische Ereignis und damit das Potenzial, dass sich ein breiteres und jüngeres Publikum überhaupt an der Kommunikation über den Bürgerkrieg beteiligt. Das Gegenlager betont die Gefahren einer Trivialisierung der

---

<sup>2</sup> Cf. Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: Transcript 2019, 45–63.

Geschehnisse durch den Spielcharakter und die Banalisierung der Gewalt und Opferdiskurse.

Was daran verwundert ist, dass der innergesellschaftliche Konflikt schon früh Gegenstand von Brettspielen strategischen Spieltyps ist. So erscheint 1983 das erste Brettspiel mit dem Titel *La Guerra Civil española*, das 2009 neu aufgelegt wurde.<sup>3</sup> Bis zur 2007 geführten Debatte über die Darstellung des Bürgerkriegs im Computerspiel gaben die bis dato etwa 20 erschienenen Brettspiele keinen Anlass zur Polemik. Es scheint, als ob die Brettspiele im Gegensatz zu ihren digitalen Pendants das gültige Paradigma der Bürgerkriegsfiktionen und -diskurse nicht in Frage stellen; oder es wird ihnen aufgrund ihres vermeintlichen Nischendaseins und ihrer spezifischen Medialität nur deutlich weniger Aufmerksamkeit geschenkt. Durch diese Nichtbeachtung spricht man ihnen jedoch auch grundsätzlich das Potenzial zur Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern ab.<sup>4</sup>

Für die Bürgerkriegsfiktionen gilt nach wie vor mehrheitlich die Prämisse einer ‚realistischen Schreibweise‘, der eine denunziatorische Funktion und damit die Fähigkeit „Wirklichkeit zu bewältigen“ (Klüger) zugeschrieben wird. Indem die strategischen Brettspiele des Wargame-Genres – trotz ihrer Möglichkeiten kontrafaktischer Ereigniskonstruktion – diesen Realismusanspruch mit Hilfe minutiöser Rekonstruktion von historischen und militärischen Details bedienen, schreiben sie sich offenbar in einen historiographischen Diskurs ein. Nicht selten sind es Historiker selbst, die aus einem didaktischen Anspruch heraus Spiele entwerfen oder beratend der Spielentwicklung zur Seite stehen.

Auch im vorliegenden Spiel *Brigada 1936*, das im Selbstverlag erschienen ist, ist der Spieleautor, Mario Alaguero Rodriguez, ein Historiker, der mit einem Forschungsschwerpunkt auf virtuellen Zugängen zum kulturellen Erbe die Potenziale der ludischen Komponente für die Vergegenwärtigung von Vergangenheit zu berücksichtigen weiß.<sup>5</sup> Die das Spiel begleitenden Paratexte, u.a. die

---

<sup>3</sup> Der ursprüngliche Verlag ist NAC, Nike and Cooper Española, S.A. (1981-1987), dem ein weitreichender Einfluss in der Verbreitung von Wargames in der spanischen Gesellschaft zugeschrieben wird, cf. „Nike and Cooper Española, S.A“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/1682/nike-and-cooper-espanola-s> (14.12.21).

<sup>4</sup> Cf. Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 225.

<sup>5</sup> Alaguero gehört zur Forschungsgruppe CAYPAT *Comunicación, difusión y publicidad de la cultura y del patrimonio* der Universität Burgos: <https://investigacion.ubu.es/grupos/1801/detalle> (14.12.21).

Webseite *brigada.es*, rufen die Konvention der Kombination von Spiel und historischer Dokumentation auf und werben mit ihr.

In einem begleitenden Sekundärtext reflektiert Alaguero zudem über die in seinem Spiel angelegten Verbreitungsstrategien der Militärgeschichte des Spanischen Bürgerkriegs im öffentlichen, nicht fachkundlichen Raum. Die Überlegungen zielen darauf ab, wie im Zuge von *Gamification*-Prozessen der Spanische Bürgerkrieg einem möglichst breiten Publikum ‚erklärt‘ werden kann, wobei ein didaktischer Anspruch stark gemacht wird.<sup>6</sup> Die geringere Komplexität des Spiels im Vergleich zu anderen Spielen des klassischen Wargame-Bereichs erleichtern den Zugang zum Spiel und stützen diese Intention.<sup>7</sup>

Der Fokus auf den Bürgerkrieg als militär-historisches Ereignis, der weder die Vorgeschichte des Konflikts noch seine Nachwehen ausführlich betrachtet, ermöglicht eine vermeintlich nüchterne, objektivierete und neutrale Betrachtung der Ereignisse. Fragestellungen zu erinnerungskulturellen Themenfeldern und den Spannungen der pluralen historischen Gedächtnisse, die in der spanischen Gesellschaft in Widerstreit treten, werden ausgeblendet. Eugen Pfister verweist darauf, dass Kriegsspiele häufig systematisch die ethisch-moralischen Fragestellungen zumindest auf einer expliziten Ebene ausblenden.<sup>8</sup>

Im ludischen Kontext wirft die vermeintliche Neutralität in der Darstellung Fragen nach den Spielkomponenten, der Spielmechanik und der ästhetischen Gestaltung, also dem materiellen Design des Spiels, auf. Inwiefern spiegelt sich der Anspruch des Spiels in seinem Material? Welche spezifische Beobachterperspektive und welche (dazugehörigen) Deutungsmuster sind dem Spiel eingeschrieben? Inwiefern nimmt das Regelset Einfluss auf die unterschiedlichen Deutungsmöglichkeiten des Krieges? Inwiefern kontrolliert das Spiel die Wissensgenerierung bei den Spielenden und an welchen Stellen lädt es (explizit) dazu ein, eigene Deutungsmuster hervorzubringen?

---

<sup>6</sup> Cf. Mario Alaguero Rodríguez/David Checa Cruz: „Divulgación social de la historia militar. Gamificación para explicar la Guerra Civil española“. In: *Historia de las tecnologías de la información y las comunicaciones al servicio de la defensa* (2017), 373–382 [Zitiert nach Manuskript-Version des Autors], 2.

<sup>7</sup> Cf. Alaguero Rodríguez/ Checa Cruz, „Divulgación social de la historia militar“, 4.

<sup>8</sup> Cf. Eugen Pfister: „Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen“. In: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250–263, 256–257.

Es sind die Design-Entscheidungen und die Kontexte, die das Spiel zu einem Produkt ideologisch-basierter Konstruktionen machen<sup>9</sup>: Die Autor:innen der Spiele über den Spanischen Bürgerkrieg positionieren sich folglich auch im anhaltenden Konflikt um die *memoria histórica* und das Design der Spiele korrespondiert mit der eingenommenen Perspektive, wobei die eigene soziale und kulturelle Prägung eine wichtige Rolle spielt. Durch ihr Handeln im öffentlichen Raum werden die Autor:innen zu *homo agens* und nehmen Einfluss auf die Konstruktion von Erinnerungsräumen.<sup>10</sup>

*Brigada 1936* fokussiert die militär-strategischen Aspekte des Bürgerkriegs unter besonderer Beachtung soziopolitischer und ökonomischer Einflussfaktoren. Das Spiel setzt dabei bewusst auf die Möglichkeit kontrafaktischer Geschichtskonstruktion, mit Hilfe derer es zeigen will, wie Entscheidungen im Krieg getroffen werden müssen, welche Faktoren darauf Einfluss nehmen und welche Konsequenzen sich daraus ergeben.<sup>11</sup> Dieser Prozess kann die Kontingenz von Geschichte aufzeigen und wie sie aus den Bruchstücken der Vergangenheit entsteht.

Der Autor gibt sich betont bewusst gegenüber der Perpetuierung von Mythen und politisierten Lesarten des Konflikts. In der Präsentation des Spiels wird die Wahl der Thematik jedoch wie folgt begründet: „Im Spanischen Bürgerkrieg wurden **Geschichten von epischen, außergewöhnlichen Taten und unglaublichen Heldentaten** erzählt“.<sup>12</sup> Es wird so die Bedeutung des Ereignisses für die Geschichte Spaniens hervorgehoben. Die Wortwahl suggeriert jedoch auch, dass sich das Spiel, das sich ‚aus Prinzip‘ (cf. die Vorstellung *Nuestros Principios*) der *Neutralidad* verschrieben hat und eine Revision des historischen Ereignisses „frei von Mythen und moralischen oder politischen Urteilen“<sup>13</sup> vorsieht, zumindest im Werbeblock nicht von den prototypischen epischen Kriegsdiskursen lösen kann. Das Epische und Heroische, die ‚außergewöhnlichen Kraftakte‘ und ‚unglaublichen Heldentaten‘ zeigen eine verklärte, mythisierende Sicht auf den Krieg. Zudem begreifen sie den Bürgerkrieg nicht als abgeschlossenes

<sup>9</sup> Cf. hierzu auch die Ausführungen im Beitrag „Überlegungen zu Krieg und Konflikt im Brettspiel“ in diesem Band.

<sup>10</sup> Cf. Manuel Parodi Muñoz: *Perspectivización de la memoria histórica en la narrativa española actual*. Berlin: Ed. Tranvía – Verlag Walter Frey 2013, 23ssq.

<sup>11</sup> Cf. Alaguero Rodríguez/Checa Cruz, „Divulgación social de la historia militar“, 8.

<sup>12</sup> „¿Por qué la Guerra Civil Española?“. In: *Brigada.es*, <https://brigada.es/> (14.12.2021), Übersetzung durch DK.

<sup>13</sup> „Nuestros Principios“. In: *Brigada.es*, <https://brigada.es/> (14.12.2021), Übersetzung durch DK.

historisches Ereignis, sondern als emotional aufgeladenen Bezugspunkt für die Gegenwart: „Dieser Konflikt weckt unsere Emotionen und zeigt, wie unbeugsam und findig das spanische Volk ist“.<sup>14</sup> Der hier aufgerufene gemeinsame Patriotismus erscheint vor dem Hintergrund der aktuellen Debatten um die Deutungshoheit über den Bürgerkrieg euphemistisch, in seinem Gestus aber gleichzeitig der Qualität dieser Debatte entsprechend.

Diese und weitere Spannungen sollen im Folgenden untersucht werden und Rückschlüsse auf die spezifische Positionierung des Spiels in der erinnerungskulturellen Debatte um den Bürgerkrieg ermöglichen. Dabei analysiert der vorliegende Beitrag in Anlehnung an Frasca (2003) zunächst die unterschiedlichen Ebenen des Spiels als Träger von ideologischen Markierungen, „that can help us to better understand how the designer’s agenda can slip into the game’s inner laws“.<sup>15</sup> Von der designten Materialität des Spiels (Verpackung, Spielfiguren usw.), den präsentierten Narrativen sowie der Art der Simulation der historischen Ereignisse und Themen auf der visuellen Ebene, geht die Analyse über zur Spielmechanik. Es wird folglich untersucht, welche Handlungsmöglichkeiten und -einschränkungen die Spieler:innen laut Regelwerk haben. Darüber hinaus erlauben auch die Zielkriterien, also *goal rules*, Rückschlüsse auf zugrunde liegende Denk- und Deutungsmuster, ebenso wie die Frage nach den *meta-rules*, also den Möglichkeiten die die Autor:innen den Spielenden geben, um die Regelsätze zu verändern (z.B. über das Weglassen von Spielfiguren, über Varianten oder auch die individuelle Gestaltung von Spielbrettern und Spielutensilien).<sup>16</sup>

Die Verbindung zwischen der Materialität des Spiel und seiner Thematik in Brettspielen, konkretisiert Abstraktheit in einer Erzählung, die wiederum an körperliche und kognitive Partizipation der Spielenden rückgebunden wird.<sup>17</sup>

In der Interaktion der Spielenden miteinander sowie mit dem Spiel, seiner Materialität und seinen Kontexten – in den Diskussionen um Regeln, Spielinhalte und anschlussfähige Themen – entsteht die produktive Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Spanischer Bürgerkrieg‘. Spieler:innen als *homo sociologicus* konfrontieren das Spiel mit ihren eigenen Positionen, Erfahrungs- und

---

<sup>14</sup> „¿Por qué la Guerra Civil?“, Übersetzung durch DK.

<sup>15</sup> Gonzalo Frasca: „Simulation versus narrative“. In: Mark J.P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge 2013, 221–235, 233.

<sup>16</sup> Cf. Frasca, „Simulation versus narrative“, 231–233.

<sup>17</sup> Cf. hierzu auch die Ausführungen im Beitrag „Überlegungen zu Krieg und Konflikt im Brettspiel“ in diesem Band.

Wissenshorizonten und können unmittelbar auf die Rezeption der Inhalte einwirken. Deshalb betrachtet der Beitrag abschließend exemplarisch Spielerfahrungen und Interaktionen mit *Brigada: 1936* und diskutiert mögliche Rezeptionsdimensionen.

## 2 *Republicanos vs. Sublevados: Ein Blick auf die dem Spiel inhärenten Narrative und erinnerungskulturellen Versatzstücke*

*Brigada: 1936* wird in einer optisch ansprechenden Verpackung geliefert, welche die Interessent:innen bereits dazu einlädt, das Hauptnarrativ des im Spiel thematisierten Konflikts zu dechiffrieren: Es handelt sich um einen Widerstreit zwischen zwei scheinbar klar voneinander abgegrenzten Lagern, was in der Farbgebung und Symbolik zum Ausdruck kommt:



Abb. 1: Deckel der Spielschachtel (D. Kuschel).

So stehen sich hier zunächst die in Rot eingefärbte *Madre patria* und ein blau kolorierter Adler gegenüber. Sowohl die Farben als auch die Symbolik sind ideologisch aufgeladen: Die rote Frauenfigur lässt an die kolossale Mutter-Heimat-Statue denken, die im russischen Wolgograd 1967 von der Sowjetunion als Erinnerung an die Schlacht von Stalingrad errichtet wurde. Sie referiert damit zweifellos auf einen sozialistischen beziehungsweise kommunistischen sowie antifaschistischen Kontext. Der Adler wiederum ist in der Heraldik nach dem Löwen das zweithäufigste Wappentier und ein Symbol für Macht – so auch in der Symbolik des Franquismus: Er findet sich im Wappen Spaniens unter Franco wieder, das sich wiederum auf das Wappen der *Reyes Católicos* beruft und damit die enge Verbindung von Staat und katholischer Kirche betont. Bedeutsam ist



dies vor allem, weil nach dem Sieg der Aufständischen der Nationalkatholizismus zur politischen Leitideologie des Franquismus wird.

Weiterhin lässt sich bemerken, dass auf dem Deckel die jeweils kurzen Seiten das rechte Lager und die langen Seiten das linke Lager abbilden, was erneut an den Figuren und ihrer entsprechenden Symbolik zu erkennen ist. Dabei erscheinen die rechten Gruppierungen homogener als die linken. Die Abbildungen zeigen auf der aufständischen Seite Soldaten in Kampfbereitschaft, salutierend und stramm-stehend:



*Abb. 2: kurze Schachtelseite, rechtes Lager (D. Kuschel).*

Auf der republikanischen Seite verschiedene Miliztruppen, die sich durch ihr Erscheinungsbild durchaus sichtbar voneinander unterscheiden (z.B. auch Frauen in Uniform):



*Abb. 3: Lange Schachtelseite, linkes Lager (D. Kuschel).*

Auch wenn die Deutung der genannten Versatzstücke vom jeweiligen Wissenshorizont der Spieler:innen abhängig ist, unterstützen die Motive, die Flaggen und die aufeinander stürmenden Soldaten auf der Deckelvorderseite zweifellos ein Zwei-Parteien-Narrativ.

In einem den Spielregeln vorangestellten Abriss des historischen Kontextes wird zunächst durchaus die Heterogenität der spanischen Gesellschaft zu Beginn des 20. Jahrhunderts herausgestellt:

In den 1930er Jahren war die Gesellschaft in verschiedene Bewegungen und Ideologien gespalten, von denen sich viele gegenseitig bekämpften (gemäßigte Republikaner, Monarchisten, Faschisten, Kommunisten, Sozialisten, Nationalisten, Konservative, Karlisten, Anarchisten...)<sup>18</sup>

<sup>18</sup>Spielanleitung, 5, Übersetzung durch DK.



Letztlich endet der Text jedoch mit den geradezu pathetischen Worten, dass „die spanische Gesellschaft, geteilt und konfrontiert, sich schließlich in zwei Lager spaltete, die nur durch den gemeinsamen Hass auf den Feind verbunden waren“.<sup>19</sup> Dementsprechend scheint die klare Trennung der beiden Seiten auch durch die das Spiel begleitende schriftliche Kontextualisierung forciert zu werden.

So wundert es nicht, dass mit dem oben zitierten Ausdruck ‚dos bandos‘ [beide Seiten] früh ein für die spanische Erinnerungskultur zentrales Stichwort fällt. Denn die Darstellung zweier klar voneinander abgegrenzten Lagern hat in Bezug auf Spanien seit dem 19. Jahrhundert Tradition. Das manichäische Klischee der ‚zwei Spanien‘ findet seinen Höhepunkt schließlich in der Darstellung der Bürgerkriegsparteien.<sup>20</sup>

Innerhalb des Spiels ist sodann die Rede von *el bando republicano* (dt. die republikanische Seite) und *el bando sublevado* (dt. die aufständische Seite). Diese Begrifflichkeiten entsprechen der (inzwischen) in der zeitgenössischen Historiographie etablierten Benennung der beiden Konfliktparteien. Nichtsdestotrotz ist die Nutzung dieser Ausdrücke bedeutend, da durchaus andere Begrifflichkeiten im Umlauf sind, z.B. *bando gubernamental* (dt. Regierungsseite) oder *bando leal* (dt. loyale Seite). Die ‚aufständische Seite‘ versteht sich wiederum selbst gerne als *bando nacional* (dt. nationale Seite) – eine Bezeichnung, die zweifellos tendenziös und propagandistisch anmutet, da sie den Republikanern die Zugehörigkeit zur Nation abspricht.

Mit der Wahl der Bezeichnung bezieht das Spiel also insofern Stellung, als es die Ursache für den Bürgerkrieg – den Aufstand gegen eine demokratisch gewählte Regierung – benennt und die Einverleibung der Nation durch die selbsternannten *Nacionales* verhindert. In einem anderen populären Brettspiel, *Crusade and Revolution* (David Gómez Relloso, Compass Games 2013), ist weiterhin sowohl in der englischen als auch der späteren spanischen Version (4Dados 2019) von *Nationalists* und *Republicans* die Rede, was den Diskurs der Franquisten perpetuiert, der die Gegenseite als Anti-Spanier betrachtet. Potentiell trägt die grundsätzlich neutralere Bezeichnung *el bando sublevado* jedoch auch eine positive Konnotation in sich: Sie kann beispielsweise im Sinne einer erneuernden Revolution, einer Rebellion gegen die Staatsgewalt und einer Auflehnung gegen

---

<sup>19</sup>Spielanleitung, 5, Übersetzung durch DK.

<sup>20</sup>Cf. u. a. Santos Juliá: *Historias de las dos Españas*. Madrid: Taurus, 2004.

ein totalitäres Regime verstanden werden, welche ihr wiederum gewisse Legitimität verleihen würde und auf diese Weise zur Verklärung einlädt.

Neben dem eingangs kommentierten dualistischen Narrativ charakterisiert sich das optische Design des Spiels außerdem durch die Aufnahme von Motiven, die in das kollektive Gedächtnis eingegangen sind. So lässt sich beispielsweise auf dem Titelbild seitens der *Republicanos* an vorderster Stelle der Umriss des ‚fallenden Soldaten‘ von Robert Capa erkennen. Die ikonische Schwarz-Weiß-Fotografie ist eines der bekanntesten Bilder des Spanischen Bürgerkriegs, wenn nicht gar der Kriegsfotografie ganz allgemein. Vermeintlich soll es den Tod des anarchistischen Milizionärs Federico Borrell zeigen, wobei seit Jahrzehnten eine Kontroverse über die Authentizität des Fotos geführt wird.

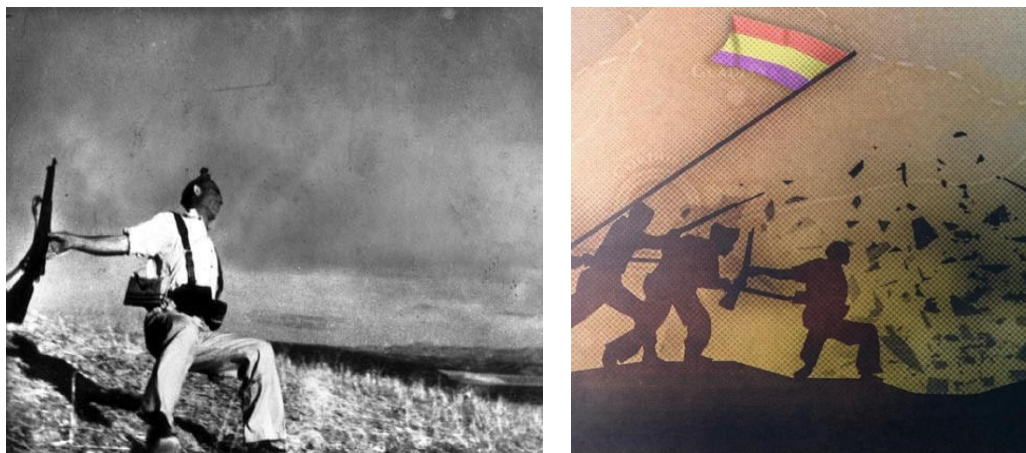


Abb. 4: Robert Capa, 2001 Cornell Capa/Magnum Photos (links), Coverausschnitt *Brigada 1936* (rechts).

Der Hispanist Sebastiaan Faber bringt die erhitzte Debatte darüber in Verbindung mit der *Recuperación de la Memoria Histórica* (dt. Wiedererlangung des historischen Gedächtnisses), die die andauernde Virulenz des Spanischen Bürgerkriegs offenlegt.<sup>21</sup> Indem *Brigada: 1936* dieses Bild nutzt, nimmt das Spiel aktiv an der Aushandlung von Geschichte und ihrer Deutung teil. Zwar handelt es sich hierbei um ein kleines Detail auf der Verpackung des Spiels, es muss sich jedoch bei der Designentscheidung bewusst diesem emblematischen Bild bedient worden sein. Die Aufnahme in das Design des Spieles ist folglich bedeutend, denn auch vermeintlich objektive, da journalistische Fotos sind – wie die noch immer flammenden Diskussionen einmal mehr bezeugen – nie neutral. Wieso wird also ein so emblematisches Bild in ein Spiel integriert, das frei von Mythen bleiben möchte und Neutralität proklamiert?

<sup>21</sup> Cf. Sebastiaan Faber: „Truth in the Making: The Never-Ending Saga of Capa’s Falling Soldier“. In: *The Volunteer* 16,4 (2009), 7–10, 7.

Vorerst kann festgehalten werden, dass in *Brigada: 1936* offensichtlich und ganz bewusst mit politischen Stereotypen gearbeitet wird, die wenig Raum für die Umdeutung von Geschichte lassen. Unter Einbezug des Begleittextes kann dies als ein Effekt der Simplifizierung zugunsten der Spielbarkeit verstanden werden, aufgrund dessen „der historische Prozess synthetisiert werden musste, ohne Inhalte profunder behandeln zu können“.<sup>22</sup> Nichtsdestotrotz bleibt die Frage im Raum, in welchem Maße *Brigada: 1936* eine Rezeptionslenkung im Sinne einer Emotionalisierung des Spielerlebnisses forciert. Dieser Aspekt soll nachfolgend mit Blick auf Spielbrett, Figurenkarten und Spielmechanik beleuchtet werden.

### **3 Das Spanien von 1936 auf dem Spielbrett? Die Karte als spielleitende und fiktionsbildende Instanz**

Das Spielbrett ist ebenfalls eine bewusste Designentscheidung. Im Spielkontext hat es den primären Zweck, die ludischen Komponenten zu tragen und das Spielgeschehen zu ermöglichen, weshalb sein Design auf dieses ausgerichtet ist. In *Brigada 1936* hat das Spielbrett die Form einer zweifarbigen Spanienkarte (rote und blaue Sektoren) auf dunklem Hintergrund. Eine Karte ist ein „System geometrisch gebundener graphischer Zeichen“,<sup>23</sup> das Informationen und Vorstellungen über räumliche Zusammenhänge verbildlicht. Sie beinhaltet immer auch einen Zeitbezug: Als Momentaufnahme hält die Karte geo- und topographische oder politische Zustände sowie andere thematische räumlich abbildbare Sachverhalte fest und ist somit Ausdruck eines bestimmten Verständnisses von Welt.<sup>24</sup> Die spezifische Gestaltung der Spanienkarte in *Brigada 1936* und wie sie im Verlauf des Spiels genutzt und verändert wird, simuliert Vorstellungen von räumlichen Zusammenhängen und Prozessen zur Zeit des Bürgerkriegs, aber auch von Krieg im Allgemeinen. Der Kartenausschnitt ist so gewählt, dass die Spielwelt auf Spanien fokussiert und der weitere geographische Blick auf die gesamte iberische Halbinsel und die angrenzenden Länder diesem Zweck dient.

---

<sup>22</sup>Spielanleitung, 5, Übersetzung durch DK.

<sup>23</sup>Günter Hake/Dietmar Grünreich/Liqiu Meng: *Kartographie. Visualisierung raum-zeitlicher Informationen*. Berlin/New York: Walter de Gruyter 2002, 4.

<sup>24</sup>Cf. Hake/Grünreich/Meng, *Kartographie*, 18.

Über diese spielpraktische und in Wargames typische militärische Simulation hinaus, beinhaltet die Nutzung einer Karte als Grundlage für das Spielbrett weitgehende Implikationen, u. a.:

[d]ie Idee, dass Karten die Wirklichkeit abbilden und dass die Entwicklung der Kartographie als technischer Fortschritt in Richtung immer perfekterer Abbilder verstanden werden kann, [...] die sich mit der Etablierung der modernen Nationalstaaten durch[setzt] und [...] die europäische Entdeckung der Welt begleitet [hat].<sup>25</sup>

Dem Anspruch an und dem Verständnis von Karten als maßstabsgerechte Abbildungen von Erdoberfläche liegt somit eine spezifisch eurozentrisch-westliche Perspektive zugrunde. Sie steht in enger Verbindung mit der Idee einer souveränen und einheitlichen Nation beziehungsweise eines Nationalstaates und der Debatte um die jeweilige spezifische (Aus-)Gestaltung derselben, wie sie auch der Konflikt im Falle des Spanischen Bürgerkriegs zum Thema hatte.

In *Brigada 1936* ist zunächst die Kolorierung des Spielbretts augenfällig: in dunklem Rot und Blau markiert sie die Aufteilung Spaniens zwischen den beiden Bürgerkriegslagern, die auf den ersten Blick jener des Jahres 1936 entspricht, genauer gesagt, zum Zeitpunkt des Militärputsches im Juli 1936:

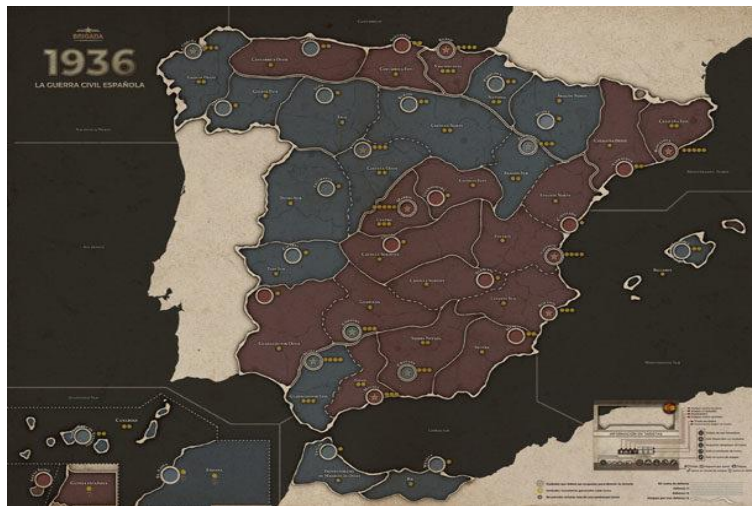


Abb. 5: Das Spielbrett als Spanienkarte.<sup>26</sup>

<sup>25</sup>Georg Glasze: „Karten und Kartografie“. In: Manfred Rolfes/Anke Uhlenwinkel (Hg.): *Metzler Handbuch Geographieunterricht. Ein Leitfaden für Praxis und Ausbildung*. Braunschweig: Westermann 2013, 333-341, 334.

<sup>26</sup>Der Vorstellungseite des Spiels bei *Verkami* entnommen: <https://www.verkami.com/projects/24881-brigada-1936-la-guerra-civil-espanola> (18.01.22).

Die blauen Gebiete sind dem *bando sublevado* zugeordnet, die roten der Republik. Sie rufen „gedankliche oder empfindungsgemäße Assoziationen“<sup>27</sup> mit den politischen Farben hervor. Im Sinne der Spielbarkeit ist die Verteilung der Positionen der jeweiligen Lager von vornherein festgelegt, um eine faire Ausgangssituation alle am Spiel beteiligten Parteien zu gewährleisten. Dass der Krieg selbst höchst asymmetrisch beginnt, wird so zu Gunsten des *gameplay* ausgeblendet und zeigt sich erst im Verlauf des Spiels anhand der Ereigniskarten und jeweiligen Möglichkeiten der Armeen.

In dieser Momentaufnahme gibt es keine neutralen Zonen (mehr), die besetzt werden könnten oder müssten und den Parteien in ihrer Kriegsführung Vorteile oder Probleme bereiten könnten. Eine Erweiterung des eigenen Einflussgebiets ist nur durch einen Kampf mit der Gegenseite möglich und die Auseinandersetzung findet nur zwischen den Heeren statt. Die Regionen sind klar durch unterschiedliche Linienarten voneinander abgegrenzt, allerdings nicht benannt. Statt der tatsächlichen spanischen Provinzen handelt es sich um ‚militärische Gebiete‘, die die jeweilige Vormacht in den Gebieten simulieren und das Erspielen der relevanten Aspekte fördern soll. Dabei helfen auch die mit Sternen gekennzeichneten Städte, die auf der Karte indexikalisch die besonderen Städte hervorheben und symbolisch deren Wichtigkeit für den Kriegsausgang anzeigen. Diese Städte im feindlichen Gebiet zu Erobern, ist eine mögliche Siegbedingung.

Mit Hilfe der Trennlinien zwischen den Gebieten wird der Spielverlauf gesteuert. Durch ihre Art (gestrichelt, durchgezogen, doppelt) symbolisieren sie die jeweilige Grenzart und ziehen entsprechende Spielhandlungen nach sich. Diese Ordnung der Dinge verschiebt sich im Verlauf des Spiels und durch den Einsatz verschiedener Marker wird die Umbesetzung der Gebiete gekennzeichnet. Die Ausgangssituation bleibt jedoch durch die ursprüngliche Farbgebung der Karte stets sichtbar und tritt in Beziehung mit der Positionierung der Marker. Das führt dazu, dass jeweils neue Momente des gespielten Kriegs visualisiert werden und vor dem Hintergrund der Ausgangssituation erscheinen. Im Gegensatz zu einer „kriegsneutralen“ Spanienkarte, die erst durch das Legen von Markern zum Kriegsgebiet wird, existiert Spanien in *Brigada 1936* nicht ohne den Bürgerkrieg. Was für das Spielthema selbstverständlich erscheint, lässt sich auch problematisieren, beschreibt es doch einen gewissen Naturzustand des Landes im Krieg. Dennoch ermöglicht es die Dynamik der Verschiebungen durch die Aktionen auf

---

<sup>27</sup>Hake/Grünreich/Meng, *Kartographie*, 12.

dem Brett, die Kontingenz des abgebildeten Raums offenzulegen und somit die repräsentierte Wirklichkeit als eine von vielen möglichen zu erfassen.

Im Zusammenhang mit dem Spielbrett sind auch präfigurierte Perspektiven von Interesse: Neben Problemen wie Verzerrungen oder des Ausschnitts-Charakters von Karten ist auch die Konvention der Leserichtung hervorzuheben. Der Blick von „unten“, von Nordafrika auf die iberische Halbinsel kann als konventionelle Perspektive gelten. Bei mehreren Spieler:innen führt das Versammeln ums Spielbrett zwangsläufig dazu, dass mindestens eine Person Spanien von „oben“ oder „von der Seite“ betrachten muss. Beschriftungen (z.B. der Titel des Spiels oder Legenden) auf dem Spielbrett können vorgeben, welche die „normale“ Sicht auf das Spielbrett ist. Im Zuge dieser Normalisierung können auch bestimmte Sichtweisen auf das Thema propagiert werden. So ist im Spiel *Cruzada y Revolución* die Blickrichtung auf das Brett einer jeweiligen Spielpartei zugeordnet: Hierbei sitzen die Spieler:innen, die das *bando sublevado* auf der durch den Titel und die Beschriftungen auf dem Brett suggerierten „richtigen“ Seite, sehen Spanien also aus der konventionalisierten Perspektive und werden damit als „normal“ wahrgenommen. Das kann ideologisch problematisch sein, ähnlich der Benennung der Kriegsparteien.

Bei *Brigada 1936* wird diese Problematik umgangen, denn es gilt freie Platzwahl um das Brett und auf dem Spielbrett ist keiner Partei ein bestimmter Platz zugeordnet. Einzige Bedingung ist es, dass die Spieler:innen der beiden Parteien jeweils abwechselnd nebeneinandersitzen. Somit ist die Blickrichtung auf die Karte Verhandlungssache der Spielenden und es kommt nicht zur Annahme, dass die Perspektive auf die Karte eine Aussage über die Legitimität der politischen oder ideologischen Haltung der gespielten Kriegspartei trifft. Wer die Karte von oben, also „falsch herum“ im Sinne der Konvention bespielt, ist beliebig austauschbar.

#### **4 Die *Líder*-Karten und die Vorstellung von Geschichte als einer Kette von Entscheidungen heldenhafter Einzelpersonen**

Wenn Spieler:innen im Spiel zu Handelnden werden und Entscheidungen treffen, ist die Rolle, in die sie dabei schlüpfen, zentral. In Geschichtsspielen sind es

[s]eltener [...] Einzelpersonen, wenn dann nur besonders mächtige, denen man große Handlungs- und Spielräume zuschreibt, oder es sind direkt Abstrakta, die von den Spielerinnen und Spielern personalisiert werden: ein Land, Staat oder Unternehmen. Einfache Menschen oder weniger einflussreiche gesellschaftliche Gruppen (zum Beispiel Bettler in einer

mittelalterlichen Stadt) kommen selten in Spielen vor. Diese scheinen auf den ersten Blick weniger *agency* im Spiel zu haben und damit weniger interessante Entscheidungen zu ermöglichen.<sup>28</sup>

In *Brigada 1936* wird mit 4 Parteien gespielt, wobei jede:r Spieler:in eine Generalskarte auswählt. Auf diesen Karten sind politisch-ideologische Führungsfiguren und militärische Persönlichkeiten abgedruckt, mit denen das Spiel geführt wird. Damit nimmt das Spiel eine traditionelle Perspektive auf den Krieg als Ort ein, an dem Geschichte von Einzelpersonen gemacht wird beziehungsweise diese die Entscheidungen über das Kollektiv (das geschlossen hinter ihnen zu stehen scheint) treffen. Dem Spiel geht es also um Entscheidungen, die einzeln, aber auch kollaborativ mit den anderen Generälen des eigenen Lagers getroffen werden müssen:

Jede:r Spieler:in übernimmt die Rolle eines Generals, der eine Armee befehligt, mehrere Territorien kontrolliert und seine Aktionen, mit denen der anderen Generäle auf seiner Seite kombiniert, um in Zusammenarbeit die Ziele zu erreichen. Diese Mechanik löste eines der grundlegenden Probleme des Bürgerkriegs, um ein Brettspiel zu werden: die sozio-politische Komplexität des Konflikts.<sup>29</sup>

Die Karten sind gespickt mit Imitaten dokumentarischen Materials, darunter Flaggen, Wappen, Stempel, Passfotos oder Unterschriften. Im Gegensatz zum Spielbrett, das ein abstraktes Bild von Spanien darstellt, referieren die Spielkarten auf zeitgenössische Dokumente und schaffen so eine Annäherung an den historischen Kontext.

Im Standardset des Spiels stehen sechs *Líder*-Karten pro Seite zur Verfügung und die darauf abgebildeten Persönlichkeiten entsprechen gewissermaßen dem „Standardrepertoire“ an als für den Krieg wichtig erachteten Entscheidungsträgern und repräsentieren die Heterogenität der Streitkräfte: u.a. José Antonio Primo de Rivera (Falange-Führer), Francisco Franco (der spätere Diktator) und Juan Yagüe (General der spanischen Armee, der für seine Härte bekannt war) auf der Seite der Aufständischen; Enrique Lister (Kommunist und Militärführer), Manuel Azaña (letzter Präsident der Zweiten Republik) und Dolores Ibarrurí

---

<sup>28</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. (25.01.22.)

<sup>29</sup>Alaguero Rodríguez/Checa Cruz, „Divulgación social de la historia militar“, 4, Übersetzung durch DK.



(alias „La Pasionaria“, Politikerin der Arbeiterbewegung) auf der Seite der Republiktreuen. Auffällig ist, dass nicht alle Karten die gleichen Informationen enthalten, so sind beispielsweise nur bei Ibarurí, Azaña und Primo de Rivera die Geburtsdaten aufgedruckt. Ein Grund für die Hervorhebung dieser Daten könnte die im Erinnerungsdiskurs verankerte Relevanz dieser historischen Persönlichkeiten sein. Gleichwohl spart das Spiel bei Ibarurí den bekannten Beinamen der republikanischen Sympathieträgerin „La Pasionaria“, sowie das ihr zugeschriebene Lemma „¡No pasarán!“ aus. Die zu entpolitisierten und enthistorisierten Versatzstücken des kollektiven Gedächtnisses avancierten Begriffe würden dem Anspruch des Spiels auf Mythenfreiheit entgegenwirken.

Die Karten des *bando sublevado* stimmen im Design überein: Ein Passbild sowie das Staatswappen der *Reyes Católicos* in der oberen rechten Ecke, links die spanische Flagge und der Falange-Stempel. Die Steckbriefe sind in Namen, Geburtsort und Provinz sowie den militärischen Rang unterteilt. Alles ist per Schreibmaschine ausgefüllt und mit der jeweiligen Unterschrift signiert. Hierdurch suggeriert die Gestaltung der Karten Einheitlichkeit und Geschlossenheit des rechten Lagers und vermittelt den Spieler:innen das Gefühl einer ‚militärischen Ordentlichkeit‘. Bei der Auswahl der Seiten zu Beginn des Spiels könnten Spielende auch von dieser Eigenschaft angesprochen werden, sofern sie diese Aspekte wertschätzen.

Interessant ist, dass sich die Karte Primo de Riveras jener Logik entzieht. Sie unterscheidet sich optisch stark von den übrigen des rechten Lagers, da sie in orange gehalten ist und das Ausweispapier der Falange imitiert. Als „Número Nacional 00001“ legt der Ausweis nahe, dass es sich bei Primo de Rivera um den



Abb. 6: Spielkarte Primo de Rivera (P. Mogdan).

Ursprung des spanischen Faschismus handelt. Die optische Hervorhebung sorgt dafür, dass die Karte als besonders wahrgenommen wird. Unleugbar ist die Rolle Primo de Riveras als Mitbegründer der Falange für die ideologische Ausrichtung der selbsternannten ‚Nacionales‘ – im kollektiven Gedächtnis gilt er als *primer fascista de España*. Seine Karte bringt drei Extra-Einheiten pro Runde, was noch einmal die Bedeutung der Figur hervorhebt. Diese Darstellung gibt ein Narrativ des Franquismus wieder, das Primo de Rivera eine

überproportionale Wichtigkeit für den spanischen Nationalismus und Faschismus einräumt.<sup>30</sup>

Die Karte Francisco Francos, des späteren Diktators, ist dem Militärapparat zugeordnet und unterscheidet sich optisch nicht von den restlichen Generalskarten. Die Funktionen der Figur im Hinblick auf Angriff, Verteidigung und Generierung von Truppen gleichen denen von Azaña, des damaligen Präsidenten der Republik, wodurch den Spielenden eine Ebenbürtigkeit der Figuren im Spiel aufgezeigt wird. Hierbei wird deutlich, dass das Spiel als Momentaufnahme des Kriegs zu verstehen ist, welches nur wenig über die Ursachen und Folgen verliert. Das Foto mit erkennbarem Lächeln, durch das Franco charismatisch wirkt, unterscheidet sich von denen der restlichen Generäle, die dem ernsten Blick eines Militär-Passfotos entsprechen. Das Spiel zitiert hier ein emblematisches Bild des späteren Diktators.



Abb. 7: Spielkarte Francisco Franco (P. Mogdan).

Die Figurenkarten der *Republicanos* hingegen unterscheiden sich stark voneinander. In der ästhetischen Gestaltung spiegeln sich die jeweiligen Zugehörigkeiten zu politischen Lagern und revolutionären Bewegungen. Die Heterogenität des linken Lagers kommt so visuell zum Ausdruck. Lediglich drei von sechs Karten weisen die republikanische Flagge in rot, gelb, lila auf, was dazu führt, dass eine direkte Zuordnung zum *bando republicano* für Spieler:innen mit wenig Vorwissen kaum möglich ist. Auf den Karten selbst nimmt die jeweilige Gruppenzugehörigkeit (*Gobierno*, *Fuerzas Armadas*, *Milicia Popular* oder *Congreso de los Diputados*) viel Raum ein. Diese Gestaltung suggeriert, dass die Unterschiede in Ideologie und entsprechenden Überzeugungen eine größere Rolle spielt als im rechten Lager. Die ‚eigene Sache‘, für die die Figuren jeweils

<sup>30</sup>Historisch korrekt wäre die Mitgliedsnummer 2 für Primo de Rivera, denn Ledesma Ramos erhielt den ersten Ausweis der Falange (cf. Bernd Nellessen: *José Antonio Primo de Rivera. Der Troubadour der spanischen Falange*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1965, 16 FN 3); auch die Beziehung der Falange und Primo de Riveras zu Franco und dem späteren Franquismus ist nicht so widerspruchsfrei und symbiotisch, wie der Franquismus, den Primo de Rivera nicht mehr miterlebt, es später glauben machen will. Die Beziehung ist von Beginn an von Konkurrenz, Misstrauen und gegenseitiger Ablehnung geprägt, der Kampf Seite an Seite im Bürgerkrieg eine reine Zweckverbindung (cf. Francis L. Carsten: *Der Aufstieg des Faschismus in Europa*. Frankfurt a.M.: Europäische Verlagsanstalt 1968, 237f.).

einstehen, ist zentral. Als kleinster gemeinsamer Nenner vereint sich das linke Lager im Kampf *gegen* die Aufständischen und nicht im tatsächlichen Kampf für die Republik. Bereits zu Kriegszeiten wird der Spanische Bürgerkrieg so zum Sinnbild des Kampfs gegen (oder für) den europäischen Faschismus stilisiert.

Die Karten des *Ejército Popular* (von Lister und Mera) sind handschriftlich ausgefüllt, was im Gegensatz zu den



Abb. 8: Figurenkarte Enrique Lister (P. Mogdan).

maschinengeschriebenen Karten des *bando sublevado* von einer geringeren Professionalität und höherer Improvisation zeugt. Damit erscheint das Militär desorganisiert, form- und strukturlos. Dennoch haben die Handschriften eine authentische Wirkung, sie erscheinen persönlicher und damit näher an individuellen Überzeugungen, was bei den Spielenden Sympathie hervorrufen kann. Die Karte des *Quinto Regimiento* von Lister (Abb. 8) ist besonders auffällig: visuell überladen mit vielen Einzelinformationen, sowie roten und fettgedruckten Überschriften. Im Gegensatz zu den imitierten Militärfotos auf den Karten des rechten Lagers, wirkt u.a. das Bild von Lister weniger militärisch und bedient die ins kollektive und kulturelle Gedächtnis eingegangenen Vorstellungen über das linke Lager. Diese stilisierten die Soldaten als heroische Einzelkämpfer der Arbeiterklasse, die einen gerechten, fast romantischen Krieg gegen den Faschismus führten. Die Ästhetik der Karte suggeriert, dass nicht die militärische Ordnung und Strukturiertheit den Sieg bringen könnte, sondern die Überzeugung für die Freiheit und gegen die Ungerechtigkeit zu kämpfen.

Es ist nicht immer ganz klar, warum die Karten unterschiedliche Informationen aufführen oder auslassen, ein hohes Diskussionspotential bietet dies den Spielenden jedoch allemal. Das Standardrepertoire, also die Auswahl der Charaktere, lädt ebenfalls zum Nachdenken ein und die Tatsache, dass weitere *Líder*, darunter der legendäre Anarchistenführer Buenaventura Durruti und der durch seine Radio-Propagandasendungen bekannte faschistische General Queipo de Llano, in einem Erweiterungspaket dazugekauft werden können, zeigt auch das ökonomische Potenzial der persönlichen Präferenzen der Spieler:innen. Wenn gleich sich die Kriterien, wonach die Charaktere ausgewählt wurden – Popularität, strategische Relevanz und militärische Errungenschaften? – nicht vollends darlegen, ist eindeutig, dass das Spiel dafür sorgt, dass die Bedeutung

einzelner Persönlichkeiten und deren Entscheidungsmacht in den Vordergrund rückt.

## 5 Spielmechanik: Zwischen Würfelkampf und Ereigniskarten – Perpetuierung der binären Kriegslogik

Das Ziel des Spiels ist es, „entweder mehrere der wichtigsten Städte dieser Zeit zu kontrollieren oder alle Generäle des feindlichen Lagers zu eliminieren“.<sup>31</sup> Das bedeutet, dass das Spiel von einer der beiden Seiten zwingend gewonnen werden muss. Ein Unentschieden ist nicht vorgesehen. Analog zu anderen Spielen zum Spanischen Bürgerkrieg besteht keine Möglichkeit einer friedlichen Lösung, kein kontrafaktisches Ereignis, das einen Konsens der beiden Lager ermöglichen würde.<sup>32</sup> In diesem Zusammenhang könnte eine Verhandlungsoption ab einer bestimmten Rundenanzahl die kontrafaktischen Szenarien erweitern, so dass nicht nur die Republikaner den Krieg gewinnen können, sondern auch andere Formen der Beendigung des Kriegs möglich wären.

Das Spiel ist eine klassische rundenbasierte Konfliktsimulation, die sich auf Ebene des „Tactical Level“ befindet. Gefechte werden mit Würfeln durchgeführt und die Aktionskarten liefern den historischen, politischen und ökonomischen Kontext. Die Aktionskarten werden durch „action points“ in Form von monetären Einheiten erworben, die die Spielenden je nach derzeitigem Stand der kontrollierten Gebiete am Anfang jeder Runde kassieren. Je mehr Aktionskarten erworben werden, desto größer gestaltet sich der Spielvorteil, da ihr Einfluss entscheidender ist als die bloße Truppenstärke.

Zwischen den Aktionskarten befinden sich willkürlich verteilt Ereigniskarten, die sofort ausgespielt werden müssen. Um das Spiel ausgeglichen zu gestalten, fallen die Ereigniskarten nicht immer vorteilhaft für die Person aus, die sie erwirbt. Der Karteninhalt bezieht sich auf ökonomische Belange, soziale Ereignisse oder politische Faktoren, die während des Bürgerkriegs eine Rolle gespielt haben und ein kurzer Text vermittelt den Spieler:innen Wissen über das jeweilige Ereignis. Die Hintergründe des Kriegs werden jedoch nur angerissen, der Auslöser oder die Vorboten des Konflikts nicht explizit thematisiert. Ähnlich der Spielbrettgestaltung erscheint der Krieg als gegeben. Zwar wäre das Wissen über

---

<sup>31</sup> „Spielanleitung“, 5, Übersetzung durch DK.

<sup>32</sup> Cf. Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 242–247; Daniela Kuschel: „¿Nacionales o Republicanos? — ¡tú decides la historia! — el mito de ‚las dos Españas‘ en los videojuegos *Sombras de Guerra* (2007/2008) y 1936, *España en llamas* (2012)“. In: *Memoria y Narración* 2 (2021), 85–94.

Auslöser und Vorgeschichte für den Verlauf des Spiels (im Sinne der Mechanik) nicht relevant, würde im didaktischen Kontext jedoch zu einem tiefgreifenden Verständnis beitragen, was die Wahrnehmung des Kriegs im Spielgeschehen beeinflussen würde.

Das sich schnell wechselnde und teils chaotische Kampfgeschehen wird im Rahmen der spielmechanischen Möglichkeiten durch Würfel und Aktionskarten, welche Schiffe und Flugzeuge beinhalten, simuliert. So können mehrere Angriffe pro Runde durchgeführt werden, jedoch bedeuten diese selten einen Vorteil, da durch die Würfel ein Zufallsprinzip à la *Risiko* herrscht, das nur minimal beeinflusst werden kann.

Um das Spiel zu beschleunigen und so anfängerfreundlich zu gestalten oder einen eigenen Ablauf zu kreieren, können die Regeln leicht verändert werden. Vorab kann festgelegt werden, dass nur eine bestimmte Anzahl der mit Sternen gekennzeichneten Städte erobert werden soll. Welche Städte Sterne haben und damit als wichtig für den Krieg erachtet werden, ist im Handbuch und auf dem Spielbrett vorgegeben. Eine taktische oder historische Begründung fehlt jedoch. Zudem kann ohne Flugzeuge und Schiffe gespielt werden, was unweigerlich zu der Frage führt, ob diese Kriegsmaschinerien als weniger relevant erachtet werden, obwohl sie die mediale Sicht auf diesen Krieg entscheidend mitgeprägt haben (z.B. durch die Bombardierungen von Guernica oder Madrid).

Die Spielmechanik gestaltet sich im Vergleich zu anderen Wargames insgesamt als einfach. Die Zwei-Seiten-Logik, bei der eine:r gewinnen und eine:r verlieren muss wird stets beibehalten, sodass ein kontrafaktischer Ausgang nur im Sinne eines Siegs der Republik, nicht aber in der Auflösung des tradierten binären Musters möglich ist.

## 6 Exemplarische Spielerfahrungen und Interaktionen

Die Besonderheit des Spielens ist die aktive Partizipation: Spieler:innen als *homo sociologicus* konfrontieren das Spiel mit ihren eigenen Positionen, Erfahrungs- und Wissenshorizonten. Entgegen des passiven Abgleichs während der Lektüre oder des Filmschauens – was zu Kommentaren außerhalb des Textes und der Fiktion führen kann – erfordert das Spiel unmittelbare Reaktionen von den Spielenden und produziert so neue Diskurse, die wiederum unmittelbar auf den Gegenstand zurückwirken. Spiele, die zu zweit oder in der Gruppe gespielt werden, implizieren zudem eine weitere Ebene der Kommunikation, die Äußerungen zum Spielgeschehen, über das Spiel als Gegenstand, über seine

Kontexte, über die Spielenden selbst und ihre Erfahrungshorizonte beinhalten. Diese Kommunikation transgrediert das Spiel, erzeugt Wirklichkeit, genauso wie das Spiel Abbild von Wirklichkeitserfahrung ist. Anhand der Spielerfahrungen und Interaktionen der Verfasser:innen des vorliegenden Beitrags soll diese Kommunikation exemplarisch betrachtet werden.

Zunächst erscheint es für die Reflexion entscheidend, das potenzielle Vorwissen der Spieler:innen herauszustellen: Als Romanist:innen mit einem zusätzlichen gemeinsamen Seminarwissen über den Spanischen Bürgerkrieg, seine Diskursgeschichte sowie die Funktionsweisen des kulturellen Gedächtnisses ist eine gewisse Sensibilität für erinnerungskulturelle Diskurse und die mit dem historischen Thema einhergehenden Problematiken vorausgesetzt, das sicherlich die Rezeption nachhaltig prägt; und ggf. auch einen Hang zur Überinterpretation mit sich bringt. Dabei ist gleichzeitig zu betonen, dass die Verfasser:innen nicht Teil der nationalen Erinnerungsgemeinschaft sind und einen entsprechend distanzierten Blick auf den Gegenstand haben.

Gleich zu Beginn lässt sich dennoch feststellen, dass eine Form der Identifikation mit bestimmten Charakteren und Ideologien stattfindet, die beispielsweise die Übernahme des einen oder anderen Lagers beeinflusst. Im Fall der Verfasser:innen wird die Seite der Republikaner aufgrund der moralischen Überlegenheit der Kriegsverlierer bevorzugt und eine Einwilligung in das Spiel mit dem *bando sublevado* erfolgt nur widerwillig. Das Spiel kann jedoch nicht ohne dass beide Seiten von Personen gespielt werden, stattfinden, indem beispielsweise in einem kooperativen Modus gegen ein Lager gespielt wird, das per Flow-Chart gelenkt wird. Bemerkenswert ist, dass diese ideologische Positionierung und das Unbehagen im Zuge des Spiels uneindeutig wird, sobald *fiction emotion* und *gameplay emotion*<sup>33</sup> aufeinandertreffen: Die Freude über den Punktgewinn durch die erfolgreiche Verteidigung der Stadt steht dem Narrativ der siegreichen Aufständischen gegenüber. Erst die Interaktion der Spielenden macht jedoch diese Diskrepanz sichtbar: „Freust du dich jetzt etwa für die Nationalisten?“. Steckt hierin bereits eine Gefahr der Nivellierung ethisch-moralischer Grundsätze, wie viele Kritiker:innen mit Blick auf Kriegsspiele vermuten?

---

<sup>33</sup> „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 2015, 162–208, 171).

Zu beobachten ist jedenfalls, dass Vorwissen oder Unwissen schlicht dazu führen, dass ambivalente Versionen von Geschichte generiert werden und auch das Ausprobieren-Wollen der eben konträren Ideologie ein Spielziel sein kann. Ähnlich dem Pakt im Horrorgenre, der den Zuschauer:innen ein Sich-Gruseln und die Rezeption von Gewalt ermöglicht, ohne dabei Schaden zu nehmen, erlaubt das Spielen, sich in verschiedene Subjektpositionen zu versetzen. Während in dieser Partie aus Prinzip die Karte von Francisco Franco ausgespart wird (obgleich sie spieltechnisch eine gewisse Bedeutung hat und Vorteile mit sich bringt), wählte in einer anderen Partie eine Spielerin ohne jegliches Hintergrundwissen zum Spanischen Bürgerkrieg und der spanischen Geschichte just Franco als *Líder*-Karte aus, weil er, der Spielerin zufolge, auf dem abgedruckten Foto sympathisch aussehe. Wie bereits weiter oben angedeutet, ist Franco auf seiner Karte in der Tat mit Hilfe eines emblematischen Fotos abgebildet, das seine Autoproklamierung als patriarchalisch-fürsorglicher Führer untermalt.

Es finden sich viele derartiger vermeintlicher Banalisierungen von Geschichte, die sicherlich mit der emotionalen und zeitlichen Distanz der Spielenden zum historischen Kontext zusammenhängen. Die Aussage „Ich will aber Durruti spielen“ bei der Feststellung, dass Buenaventura Durruti nicht zum Standard-Kartenset des Spiels gehört, sondern erst dazugekauft werden muss, führte zu Diskussionen über den Status des legendären Anarchistenführers im Spanischen Bürgerkrieg, der für die Spieleautor:innen offenbar keine zentrale Figur innerhalb ihrer Spielfiktion darstellt. Insgesamt führte die Beschäftigung mit dem Spiel bei den Verfasser:innen zum Hinterfragen des eigenen Wissens über den Bürgerkrieg und spannenderweise zu Gesprächen über die Gegenwart und ihre aktuellen Konflikte.

Das Spielen von *Brigada 1936* zeigt vieles auf: die von Gonzalo hervorgehobene Problematik des Spannungsfelds von Spielbarkeit und historischer Korrektheit, die physische Reduktion von Krieg durch Abstrakta, aber eben auch die Frage, ob wir Krieg ohne mythische Überformung und Verklärungsmechanismen in Spielen, die eigentlich der Geselligkeit frönen, überhaupt denken können oder wollen.



## 7 Referenzen

- Alaguero Rodríguez, Mario: *Brigada 1936: La Guerra Civil Española*. Brigada Wargames— Editorial independiente de juegos de guerra 2019.
- Alaguero Rodríguez, Mario / Checa Cruz, David: „Divulgación social de la historia militar. Gamificación para explicar la Guerra Civil española“. In: *Historia de las tecnologías de la información y las comunicaciones al servicio de la defensa* (2017), 373–382.
- Aróstegui, Julio: „Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil“. In: Ders./Godicheau, François (Hg.): *Guerra Civil*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94.
- 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/> (25.01.22).
- Carsten, Francis L.: *Der Aufstieg des Faschismus in Europa*. Frankfurt a.M.: Europäische Verlagsanstalt, 1968.
- Faber, Sebastiaan: „Truth in the Making: The Never-Ending Saga of Capa’s Falling Soldier“. In: *The Volunteer* 16,4 (2009), 7–10.
- Fahlenbrach, Kathrin/Felix Schröter: „Game Studies und Rezeptionsästhetik“. In: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem 2015, 162–208.
- Frasca, Gonzalo: „Simulation versus narrative“. In: Mark J.P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge 2013, 221–235.
- Hake, Günter/Dietmar Grünreich/Liqiu Meng: *Kartographie. Visualisierung raum-zeitlicher Informationen*. Berlin/New York, Walter de Gruyter 2002.
- Kuschel, Daniela: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld, transcript 2019.
- Kuschel, Daniela: „¿Nacionales o Republicanos? — ¡tú decides la historia! —, el mito de ‚las dos Españas‘ en los videojuegos *Sombras de Guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)“. In: *Memoria y Narración* 2 (2021), 85–94.
- Nellessen, Bernd: *José Antonio Primo de Rivera. Der Troubadour der spanischen Falange*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1965.
- Pfister, Eugen: „Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen“. In: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250–263.
- „Nuestros Principios“. In: *Brigada Wargames – Editorial independiente de juegos de guerra*, <https://brigada.es/> (14.12.2021).
- „¿Por qué la Guerra Civil Española?“. In: *Brigada Wargames – Editorial independiente de juegos de guerra*, <https://brigada.es/> (14.12.2021).