OPEN ACCESS
OPUS AUGSBURG

Universität Augsburg
Universitätsbibliothek

Spielend die Welt erobern! Eurozentrismus und Unterrepräsentation in Café international (1989) und Die Siedler von Catan (1995)

Giulia Mantovani

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Mantovani, Giulia. 2021. "Spielend die Welt erobern! Eurozentrismus und Unterrepräsentation in Café international (1989) und Die Siedler von Catan (1995)." Postcolonial realities blog, no. 20.03.2021. https://postcolonialrealities.home.blog/2021/03/20/spielend-die-welt-erobern/.

Nutzungsbedingungen / Terms of use: **licgercopyright**

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under th conditions:
Deutsches Urheberrecht
Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:
https://www.uni-augsburg.de/de/organisation/bibliothek/publizieren-zitieren-archivieren/publiz/

Postcolonial realities

Rassismus. Macht. Privilegien.

Spielend die Welt erobern!

Eurozentrismus und Unterrepräsentation in *Café international* (1989) und *Die Siedler von Catan* (1995)

Giulia Mantovani

*Liebe Leser*innen,*
mein Name ist Giulia Mantovani, ich bin in Italien geboren und habe den Großteil meines Lebens dort verbracht. Aktuell studiere ich im Master Sprachwissenschaft an der Universität Augsburg. Im Laufe der inzwischen fünf Jahre, die ich in Deutschland lebe, habe ich gemerkt, wie die meistens positive Konnotation meines Herkunftslandes – von vielen auch La bella Italia *genannt – Privilegien für mich eröffnet hat. Auch weil ich* weiß *und eine Akademikerin bin, passe ich zu der Vorstellung, die in der deutschen Gesellschaft als die ‚Norm' gilt. Ich möchte jedoch nicht in einer Gesellschaft leben, die Menschen aufgrund ihrer Herkunft oder Hautfarbe unterschiedlich behandelt. Ich möchte nicht anders behandelt werden, wenn die mir zugesprochenen Privilegien aus rassistischen und eurozentrischen Denkweisen entstehen, sodass meine Privilegien andere Menschen benachteiligen. Ich möchte mich stattdessen am Diskurs beteiligen, der sich für den Aufbau einer diskriminierungs-freien Gesellschaft einsetzt. Dazu habe ich einen Beitrag verfasst, der zur Reflexion anspornen soll, wie stark Rassismus und Eurozentrismus in unserer Alltäglichkeit verankert sind, dass sie auch an Orten zu finden sind, die ich mir davor nie vorgestellt hätte. Dank eines Seminars, das ich im Wintersemester 2020 besucht habe, konnte ich einen besonders kritischen, postkolonialen Blick einnehmen und einige dieser Orte finden. Dazu könnt ihr diesen Beitrag über Eurozentrismus und Unterrepräsentation in zwei deutschen Brettspielklassikern lesen.*

Foto: pixabay

Triggerwarnung:

Rassistisch-stereotype Darstellungen!

Dieser Essay enthält rassistisch-stereotype Darstellungen von Personen durch die Abbildung von Original-Spielkarten des Spiels „Café International" in Abb. 2 und deren Beschreibung.

Romantisierung von Kolonialismus!

Dieser Essay enthält eine romantisierende Vorstellung von Kolonialismus durch die Abbildung der Original-Spielvorstellung des Spiels „Die Siedler von Catan“ in Abb. 6.

Brettspiele können auf eine tausende von Jahren alte Tradition zurückblicken, die weit vor Beginn der christlichen Zeitrechnung zu situieren ist;[1] dementsprechend stellen Brettspiele für Historiker*innen eine wertvolle Quelle dar, um mehr über die jeweiligen Kulturen zu lernen. Während vor dem 19. Jahrhundert Brettspiele häufig nur ein Privileg für wenige Menschen waren, schafften die allmählichen technischen Entwicklungen im Rahmen der ersten industriellen Revolution in Westeuropa und den USA die Voraussetzungen, um eine Popularisierung von Brettspielen einzuleiten.[2] Die verbesserten Lebensbedingungen führten zudem zu einer Umstrukturierung der Freizeit, sodass seit dem 20. Jahrhundert immer mehr Spielverlage sogenannte *moderne* Brettspiele herstellen.[3]

Deutschland wurde zu einem weltweiten Konkurrenten in der Herstellung von modernen Brettspielen[4] (zu den bekanntesten deutschen Spieleverlagen zählen z. B. *Ravensburger*, *Welt der Spiele* oder *KOSMOS*), sodass bis heute das Design vieler Brettspiele europäische Züge aufweist.[5] In dieser Hinsicht nahm Deutschland eine besondere Rolle bei der Entscheidung ein, welche Bilder bei den Spieler*innen hervorgerufen werden und welche nicht. Dies lässt sich anhand von zwei deutschen Brettspielklassikern exemplarisch beobachten: *Café international* und *Die Siedler von Catan*. Beide Brettspiele reproduzieren aktiv eine eurozentrische Sichtweise, die mit einer Unterrepräsentation im Hinblick auf nichteuropäische Nationalitäten und koloniales Geschichtsgeschehen gekoppelt ist. Da Brettspiele etwas über die Werte und Haltungen der herstellenden Gesellschaft übermitteln können,[6] wird in diesem Essay die gerade genannte Unterrepräsentation in beiden Brettspielen als Symptom der in Deutschland vorherrschenden eurozentrischen Perspektive auf die Welt näher erläutert. Weitere Kritikpunkte an den Spielen sollen ebenfalls aufgezeigt und unter Bezugnahme von Geschichte und Gegenwart kontextualisiert werden. Die Betrachtung von populären Erinnerungsformaten wie Brettspielen bietet sich nämlich insbesondere an, um die Reproduktion kolonialer Denkweisen in der heutigen Gesellschaft aufzuzeigen.

Café international von Rudi Hoffmann wurde erstmalig 1989 vom US-amerikanischen Spielverlag *Mattel* auf den Brettspielmarkt gebracht und erhielt im selben Jahr den Preis *Spiel des Jahres*. Mit einem Spielplan aus 24 Tischen, an welchen insgesamt zwölf Nationen dargestellt sind, sollen die 96 Gäst*innen im Café jeweils an den richtigen Nationentisch (jeweils zwei Männer und zwei Frauen derselben Nation) gesetzt werden, s. Abb.1:

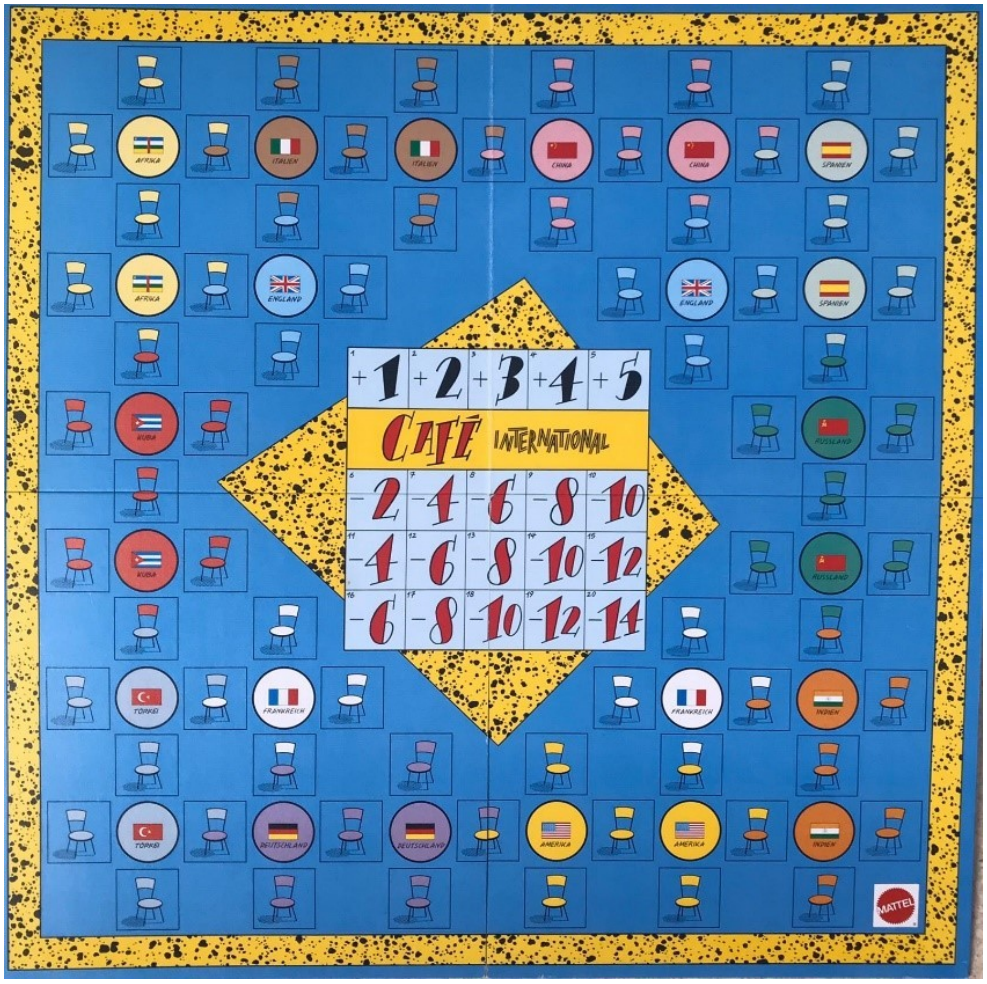

Abb. 1: Spielplan von *Café international*, Ausgabe von 1989[7]

Punkte werden für jedes zusammen-gesetzte Paar vergeben; wer es schafft, alle Gäst*innen derselben Nation an einem Tisch zu setzen und somit einen sogenannten *Ein-Nationen-Tisch* zu bilden, bekommt die doppelte Punktzahl.[8] Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte gesammelt zu haben.

Der Spielautor Rudi Hoffmann ist einer der ersten Hersteller*innen von modernen Brettspielen in Deutschland und war bereits vor *Café international* für seine Brettspiele bekannt (u. a. *El Dorado*, *Jag und Schlag*), die häufig auf Klischees beruhen. [9]

Als Erstes möchte ich einige Anmerkungen bezüglich der Entscheidung des Spielherstellers, den Begriff *Nation* zu verwenden, ausführen, die aus meiner Sicht aus mehreren Gründen problematisch ist. Ein Problem liegt in der Mehrdeutigkeit des Begriffes, der sowohl in der Alltags- als auch in der Wissenschaftssprache unterschiedlich aufgefasst wird, z. B. im Sinne von *Volksnation*, als die Gesamtheit einer homogenen Bevölkerungsgruppe, oder von *Staatsnation*, das vom „Vorhandensein einer staatlichen Verbandsordnung"[10] ausgeht.[11] Darüber hinaus ist dieser Begriff insofern problematisch, als dass er auf einer für mich unvertretbaren sozialen Konstruktion beruht.[12] Zum Teil wurde nämlich im Rahmen der Diskussion um die deutsche Nationsbildung im Laufe des 19. Jahrhunderts versucht, strenge Kriterien zu bestimmen, um *Nation* zu definieren, z. B. als eine Gemeinschaft, die über die gleiche Sprache, Kultur oder Religion (und z. T. auch über die gleiche ‚Abstammung' bzw. ‚Blutsverwandtschaft') verfügt,[13] was Heterogenität leugnet und somit Ausgrenzungen schafft.[14] Damit einhergehend zeigt sich das dritte Argument für die Problematik dieses Begriffes, da der Prozess der Definition der deutschen Nation ausgehend von einer homogenen Gesellschaft eng mit der Vorstellung verbunden war (und ist), *weiß* zu sein und blonde Haare bzw. blaue Augen haben zu müssen, was später in die Ideologie des Nationalsozialismus hineinspielte. Somit trägt der Begriff *Nation* die gerade genannten konnotativen Züge der „Abgrenzung divergierender Merkmale"[15] mit sich. Aus diesen Gründen werden, wenn keine Metasprache verwendet werden soll, im Folgenden die Begriffe *Land* oder *Staat* favorisiert, da beide von einem politisch abgegrenzten Territorium ausgehen,[16] statt wie *Nation* auf einer Abgrenzung und einem Ausschluss von Menschen zu beruhen.

Ein weiterer Kritikpunkt an dem Brettspiel ist die stark stereotype und verallgemeinernde Darstellung der Personen aus den jeweiligen Ländern auf den Gäst*innenkarten: beispielsweise trägt die Frau, welche vor dem Hintergrund der türkischen Nationalflagge abgebildet ist, ein Kopftuch, der Mann einen Fez. Große, rote Lippen wurden den Gäst*innen, welche vor dem Hintergrund der Flagge der Zentralafrikanischen Republik abgebildet wurden, gezeichnet, während die Gäst*innen, gedruckt auf die chinesische Flagge, mit schmalen Augen dargestellt sind, s. Abb. 2:

Abb. 2: Gäst*innenkarten im Spiel *Café international*, Ausgabe von 1989[17]

Durch diese pauschalisierte und überspitzt stereotype Darstellung werden Rassismen reproduziert und die Vielfältigkeit der jeweiligen Bevölkerung ignoriert und dementiert.

Im Hinblick auf die eingangs erwähnte Unterrepräsentation ist ein vom Eurozentrismus[18] geprägtes Ungleichgewicht von vorhandenen Ländern festzustellen, das die dichotome Vorstellung über „'the West and the Rest'"[19] verficht:

Während insgesamt fünf Länder Europas repräsentiert sind (Spanien, Deutschland, Italien, Frankreich und Großbritannien), sollen die USA und Kuba jeweils den nordamerikanischen und südamerikanischen Kontinent sowie die Länder Indien und China den asiatischen Kontinent vertreten, Russland und die Türkei stellen die interkontinentalen Staaten zwischen den Kontinenten Europa und Asien dar, während ein einziges Land, die Zentralafrikanische Republik, den kompletten afrikanischen Kontinent repräsentieren soll; dabei stellt Afrika nach Asien den zweitgrößten Kontinent nach Fläche[20] dar und umfasst mit 55 unabhängigen Staaten die meisten Länder unter den insgesamt – je nach Auffassung – sieben Weltkontinenten.[21] Zudem findet kein Staat aus *Australien-Ozeanien* eine Repräsentation, ganz zu schweigen von ‚staatenlosen' Bevölkerungsgruppen.

Der durch das Spiel zum Ausdruck kommende und dort verfochtene Eurozentrismus spiegelt sich darüber hinaus verstärkt auf dem Spielcover wider, auf welchem nur die Gäst*innen aus der ‚westlichen' Gesellschaft [22] dargestellt sind: ein Gast und eine Gästin aus den USA, eine aus Spanien und einer aus Frankreich (die Zuordnungen entspringen den vorab thematisierten Spielkarten), s. Abb. 3:

Abb. 3: Spielcover von *Café international*, Ausgabe von 1989[23]

Auch zu bemerken sind die z. T. pauschalen Bezeichnungen der sogenannten *Nationen-Tische*, die den jeweiligen Flaggen nicht entsprechen: die Flagge der Zentral-afrikanischen Republik wird auf dem Spielplan als *Afrika* bezeichnet, die Flagge des Vereinigten Königreichs wird als die von England beschrieben, die Flagge der USA steht auf dem Spielbrett für *Amerika* und die der damaligen Sowjetunion für *Russland* (s. Abb. 1). Hierdurch wird erneut ein undifferenzierter Blick ersichtlich, der eine Hierarchie von Staaten und Kontinenten impliziert, sodass in der Logik des Spiels bestimmte Länder nicht erwähnenswert sind, wie etwa die Staaten Afrikas oder Amerikas, wofür stattdessen die Zentralafrikanische Republik und die USA symbolisch für die ganzen Kontinente herhalten müssen.

Der Autor des Spiels scheint vermutet zu haben, dass der Erhalt der doppelten Punktzahl bei dem sogenannten *Ein-Nationen-Tisch* kritische Fragen vonseiten der Spieler*innen hervorrufen könnte und begründete diese Entscheidung damit, dass es für einen Kellner (oder eine Kellnerin)[24] aufgrund der Währung einfacher sei, an *Ein-Nationen-Tischen* Geld zu kassieren, wie es der Anleitung zu entnehmen ist:

> Spieler D kann seine Chance nutzen: Er spielt zunächst den amerikanischen Herrn und kassiert dafür 6 Punkte (3 vom 1. amerikanischen Tisch, 3 vom 2. amerikanischen Tisch). Dann legt er noch die amerikanische Dame ab und bekommt noch einmal 8 Punkte vom 1. amerikanischen Tisch. Wenn alle Gäste an einem Tisch zur selben Nation gehören, erhält man anstatt 4 gleich 8 Punkte. (Diese Punktverdoppelung spiegelt wider, daß es für einen Kellner leichter ist, am Ein-Nationen-Tisch zu kassieren, er braucht sich dann nicht um die verschiedenen Währungen zu kümmern). Sein Spielzug bringt ihm also insgesamt 14 Punkte.

Abb. 4: Anleitung von *Café international*, Ausgabe von 1989, S. 8[25]

Vernachlässigt wird dabei, dass dadurch dennoch bestimmte Bilder und Vorstellungen bei den Spieler*innen erzeugt werden, die unbewusst einen Einfluss auf ihre Sichtweise haben können. Dabei muss vor allem auch berücksichtig werden, dass das vorgeschlagene Spielalter *ab zehn Jahren* ist und somit auch Kinder mitspielen könnten. Der Ansporn, Nationalitäten als in sich geschlossene, zu trennende Gebilde zu betrachten, bildet einen Gegenpol zu der im Titel beworbenen *Internationalität* und kann zudem negative Assoziationen im Zusammenhang mit der nationalsozialistischen Ideologie hervorrufen oder ein Gefühl der Ausgrenzung schaffen, wenn eine bestimmte Nationalität nicht vertreten ist.

Auch wenn im Spiel versucht wurde, zumindest der paritätischen Repräsentation von Frauen und Männern gerecht zu werden, kann das Gleiche in Bezug auf Nationalitäten nicht gesagt werden. Zwar beinhalten spätere Ausgaben des Spiels, z. B. als Kartenspiel im Jahr 2001, die korrekte Zuordnung von Flaggen und Ländern (entgegen der Darstellung in der vorangegangenen Version, in welcher z. B. die Flagge der Zentralafrikanischen Republik für den Kontinent Afrika stand),[26] dennoch bleibt die Vielfalt der Nationalitäten auf die gleichen zwölf eingeengt. Zumindest wurde inzwischen die spanische Gästin auf dem Spielcover durch eine indische Gästin ersetzt (s. Abb. 5): reiner Zufall? Vermutlich nicht, wenn berücksichtigt wird, dass dem Spiel oft vorgeworfen wurde, es „befördere unterschwellig Rassismus“.[27]

Abb. 5: Spielcover von *Café international*, Ausgabe von 2012[28]

Das zweite hier zu analysierende Brettspiel, *Die Siedler von Catan*, welches 1995 als *Spiel des Jahres* ausgezeichnet wurde, wird mit seinen über 30 Millionen Verkäufen[29] weltweit nicht selten als „eines der erfolgreichsten deutschen Brettspiele überhaupt“[30] bezeichnet. Das Spiel soll das Zeitalter der ‚Entdeckungen‘ simulieren, wie es auf der Spielvorstellung zu lesen ist:

Versetzen Sie sich in das Zeitalter der Entdeckungen. Nach langer Fahrt haben Ihre Schiffe die Küste einer unbekannten Insel erreicht - *Catan* soll sie heißen! Die Männer und Frauen ihrer Expedition gründen die ersten Siedlungen. Sie legen Straßen an, aus denen später wichtige Handelswege werden. Sie bauen neue Siedlungen, die zu großen Städten wachsen. Der Tauschhandel ist rege: Erz gegen Wolle, Ziegel gegen Holz oder Getreide. Manche Rohstoffe sind reichlich vorhanden, andere dagegen sind knapp. Wenn Sie ein fleißiger Siedler sind, Ihre Erträge klug verarbeiten, geschickt verhandeln und günstige Bauplätze finden, stehen Ihre Chancen gut! Eine sehr kurze Spielanleitung ermöglicht den schnellen Einstieg in das ideenreiche Familienspiel von Klaus Teuber. Der variable Spielplan aus 37 Sechseckfeldern garantiert immer neues Spielvergnügen. Und falls Fragen auftauchen: der »Kleine Siedler-Almanach« hilft mit vielen Anregungen und Beispielen.

Abb. 6: Spielvorstellung von *Die Siedler von Catan*, Ausgabe von 1995[31]

Beim Wettrennen um das Besiedeln der Insel[32] haben „fleißige[…] Siedler"[33] gute Chancen. Da das Spielalter mit *ab zehn Jahren* angegeben ist, werden bereits Kinder dazu angespornt, sich in die Lage von Siedler*innen hineinzuversetzen und dementsprechend zu handeln, indem zuerst Siedlungen gebaut werden, die nach und nach zu Städten erweitert werden sollen; wer die meisten Siedlungen bzw. Städte schafft, bekommt entsprechend Punkte, die zum Gewinn führen, d. h., wer am meisten baut bzw. am "besten kolonisiert", wird dementsprechend belohnt. Dass sich der Name *Catan* auf keine reale Insel bezieht, soll vermutlich Distanz zu echten Ereignissen schaffen.[34] Dennoch erinnert die geforderte Praxis an die der Kolonialzeit,[35] bei welcher ‚neue' Gebiete ‚entdeckt' und die dort vorhandenen Rohstoffe und Menschen gewaltsam ausgebeutet und unterdrückt wurden. Die Darstellung im Spiel entspricht jedoch einer illusorischen Vorstellung, einem Euphemismus für das tatsächliche Kolonisationsgeschehen,[36] das somit verharmlost wird. Weitere Akteur*innen, die in der Kolonialgeschichte präsent waren, scheinen vergessen worden zu sein, wie beispielsweise die Herero und Nama im damaligen Deutsch-Südwestafrika. Die Praxis, die in der Kolonialzeit zu besiedelnden Gebiete als ‚terra nullius'[37] zu bezeichnen, stellt ohne Zweifel eine bewusste Täuschung dar; bereits dort lebenden indigenen Menschengruppen wurde dadurch ihre Existenz abgesprochen, was auch in diesem Spiel passiert. Geschichte wird noch immer einseitig eurozentrisch aus Perspektive der ‚westlichen' Gesellschaft geschrieben und die andere Seite gerät durch die fehlende Repräsentation (bewusst) in Vergessenheit. So lässt sich das Spiel insgesamt „durchaus als Apologie des europäischen Kolonialismus"[38] interpretieren.

Vielleicht ist das Fehlen einer umfassenden Abbildung der damaligen Zustände aus technischen bzw. ökonomischen Gründen zu erklären. Dennoch ist festzuhalten, dass zugunsten der Spielästhetik bzw. Spielbarkeit die Geschichte auf Kosten aller vertriebenen, ausgebeuteten, versklavten und ermordeten indigenen Bevölkerungsgruppen reduziert wurde: Wirtschaftliche Motive stehen vor Moral, wie es auch die 2015 vorgenommene Umbenennung des Spiels von *Die Siedler von Catan* zu *Catan* beweist, da diese nicht das Ergebnis eines reflektierten Umgangs mit politisch korrekten Ausdrücken oder gar einer Anerkennung und Aufarbeitung der europäischen Kolonialzeit, sondern lediglich einen wirtschaftlichen Grund widerspiegelt.[39]

Die Liste der Brettspiele, die einen unreflektierten Umgang mit Geschichte und den heutigen Zusammenhängen aufweisen, könnte um einige erweitert werden. Ich habe mich für zwei Brettspiele entschieden, die mit einem kritischen Blick auf ihren eurozentrischen Ausgangspunkt die Unterrepräsentation von Menschen und Geschichten verdeutlichen. Durch Ausdrücke wie *international* oder *Zeitalter der Entdeckungen* beanspruchen sie, die Internationalität der heutigen Welt oder historische Ereignisse darzustellen, ohne dies jedoch umfassend genug auszuführen, dass es den beiden Ausdrücken gerecht werden würde. Im Gegenteil schaffen diese Spiele meines Erachtens nach Ausgrenzungen und tragen dazu bei, die eurozentrische Denkweise weiter zu verfestigen. Die rassistische Repräsentation von Menschen in *Café international* und die Eroberung und Ausbeutung von Kontinenten in *Die Siedler von Catan* als Spiel und somit als belustigende Unterhaltung zu gestalten, weist auf eine koloniale Amnesie im deutschen Kontext sowie auf eine nicht stattgefundene Auseinandersetzung mit Rassismus hin.

Zwar gehören diese Brettspiele zu den Gesellschaftsspielen, die ich gerne gespielt habe, bisher hatte ich sie jedoch nicht in besonderem Maße kritisch hinterfragt. Den kritischen, postkolonialen Blick auf Konzept, Aufbau, Regeln und Ziele der zwei Spiele konnte ich dank eines Universitätsseminars, in welchem ich mich das erste Mal intensiv mit postkolonialer Kritik auseinandergesetzt habe, übernehmen. Gerade diese Neubewertung des jeweiligen Spielaufbaus konnte mir zeigen, dass Eurozentrismus in Deutschland noch vorherrschend ist und er sich somit auch in der Populärkultur – oft unbemerkt – äußern kann.

---

[1] Junge, Jens: Brettspiele, <**https://www.ludologie.de/spiele/brettspiele/&gt**; (13.01.2021).

[2] Whitehill, Bruce: American Games. A Historical Perspective. In: Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games, 2 (1999), S. 116.

[3] Weber, Michael: Die Geschichte der Brettspiele. Ein kurzer unvollständiger Überblick (05.11.2013), <**https://www.reich-der-spiele.de/specials/die-geschichte-der-brettspiele&gt**; (13.01.2021).

[4] Woods, Stewart: Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson u. a. 2012, S. 46-47.

[5] Faidutti, Bruno: Décoloniser Catan. Postcolonial Catan (02.06.2017), <**http://faidutti.com/blog/?p=3780&gt**; (13.01.2021).

[6] Whitehill, 1999, S. 116.

[7] Selbst aufgenommenes Bild.

[8] Mattel (Hg.): Café international. Auf die Zusammen-Setzung kommt's an! (Spielanleitung). 1989, S. 8.

[9] Sylvester, Peer: So spielt die Welt. Ein Reiseführer durch die internationale Spieleszene. Berlin 2007, S. 126.

[10] Bala, Christian: Eintrag „Nation“. In: Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland. Heidelberg 2013. 7. aktual. Aufl., <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/handwoerterbuch-politisches-system/202074/nation> (13.01.2021).

[11] Ebd.

[12] Geier, Andreas: Zum Verhältnis von Staat, “Nation“ und “Volk“. In: Geier, Andreas (Hg.): Hegemonie der Nation. Die gesellschaftliche Bedeutung des ideologischen Systems. Wiesbaden 1997, S. 70.

[13] Jansen, Christian/Borggräfe, Henning: Nation-Nationalität-Nationalismus. Frankfurt u. a. 2007, S. 13.

[14] Domjahn, Claudia: Nation und Rassismus. Gibt es einen Zusammenhang in ihrer Entstehung? In: Becker, Manuel/Wenzlitschke, Sebastian/Lichnofsky, Claudia (Hg.): Zur Konstruktion von Nation und Nationalismus. Theorien, konzeptionelle Überlegungen und das östliche Europa. Siegen u. a. 2012, S. 31-32.

[15] Meyer, Lukas: Nation und Staat (20.12.2018), <https://ethik-lexikon.de/lexikon/nation-und-staat> (14.01.2021).

[16] Vgl. dazu die Definitionen unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Land> und <https://www.duden.de/rechtschreibung/Staat>.

[17] Selbst aufgenommenes Bild.

[18] Shohat, Ella/Stam, Robert: Unthinking eurocentrism. Multiculturalism and the media. London u. a. 2013. Neue Aufl., S. 1.

[19] Hall, Stuart: The West and the Rest: Discourse and Power. In: Hall, Stuart/Gieben, Bram (Hg.): The Formations of Modernity. Understanding Modern Societies. An Introduction. Trowbridge 1992, S. 275.

[20] Urmersbach, Bruno: Flächen der Kontinente (in Millionen Quadratkilometer) (13.01.2021), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/327198/umfrage/kontinente-nach-flaeche/> (14.01.2021).

[21] Bolzen, Thomas: Afrika Länder A-Z, <https://www.laender-lexikon.de/Afrika_L%C3%A4nder_A-Z> (14.01.2021).

[22] Nemo, Philippe: Was ist der Westen? Die Genese der abendländischen Zivilisation (= Untersuchungen zur Ordnungstheorie und Ordnungspolitik, 49). Übersetzt aus dem Französischen von Karen Ilse Horn. Tübingen 2005, S. 111.

[23] Selbst aufgenommenes Bild.

[24] Eigene Anmerkung.

[25] Selbst aufgenommenes Bild.

[26] Amigo (Hg.): Café international. Das Kartenspiel (Spielanleitung). Dietzenbach 2001, <file:///C:/Users/giuly/Downloads/01920-de-amigorule.pdf> (14.01.2021).

[27] Miller, Arno (Hg.): Spielspaß ´19. Das Jahrbuch für Spielbegeisterte (Jahrbuch). 2019, <https://www.spielwiese.at/downloads/SWATJahrbuch2019.1.2.pdf> (14.01.2021), S. 74.

[28] Amazon: Amigo 9320-Cafe international, <https://www.amazon.de/Amigo-Spiel-Freizeit-09320-9320/dp/B00006YYXN> (14.01.2021).

[29] Beenen, Arnd: 25 Jahre CATAN, <https://www.catan.de/turniere-events/25-jahre-catan#> (14.01.2021).

[30] Von Au, Caspar: “Viele Leute vermuten, dass der Computer sie betrügt“ (26.06.2019), < https://www.sueddeutsche.de/digital/siedler-catan-klaus-teuber-interview-1.4498421> (14.01.2021).

[31] Selbst aufgenommenes Bild.

[32] Beenen, Arnd: CATAN – Das Spiel, <https://www.catan.de/spiel/die-siedler-von-catan> (14.01.2021).

[33] Teuber, Klaus: Die Siedler von Catan (Spielvorstellung). 1995.

[34] Faidutti, 2017.

[35] Fernsicht (Hg.): Methode 2.1: „Ein Platz an der Sonne“- Der deutsche Kolonialismus (Arbeitsblatt),

<https://www.fernsicht-bildung.org/dateien/MODUL2PlatzanderSonne.pdf> (14.01.2021), S. 3.

[36] Faidutti, 2017.

[37] *Terra Nullius* ist ein lateinischer Begriff, der ‚Niemandsland' bedeutet; er wurde als Legitimationsstrategie verwendet, um die Aneignung eines Landes zu rechtfertigen, indem behauptet wurde, dass es niemandem gehöre. Kaleck, Wolfgang/Theurer, Karina: Das Recht der Mächtigen. Die kolonialen Wurzeln des Völkerrechts (08.2018), <https://www.blaetter.de/ausgabe/2018/august/das-recht-der-maechtigen> (14.01.2021).

[38] Bernsen, Daniel/Meyer, Till: Gesellschaftsspiele. In: Hinz, Felix/Körber, Andreas (Hg.): Geschichtskultur-Public History-Angewandte Geschichte. Göttingen 2020, S. 249.

[39] KOSMOS (Hg.): 20 Jahre „Die Siedler von Catan": Millionen Fans siedeln, bauen und handeln. Einheitliches Erscheinungsbild sorgt für weltweite Wiedererkennung und stärkt die Marke (PresseInformation). Stuttgart 2015, <https://web.archive.org/web/20150402121813/http://www.kosmos.de/_files_media/mediathek/downloads/2510/Presseinformation_20_Jahre_Catan.pdf> (14.01.2021), [S. 1-2].

---

postcolonialrealities 20. März 2021 Allgemein
brettspiele, catan, eurozentrismus, kolonialismus, rassismus, rassismuskritik, rassistische bilder, stereotype, unterrepräsentation