

# **Ein Platz an der virtuellen Sonne**

Kolonialrevisionismus im digitalen Spiel

von Marian Bodden

Wissenschaftliche Hausarbeit  
im Rahmen der Ersten Staatsprüfung  
für das Lehramt an Gymnasien im Fach Geschichte,  
eingereicht bei der Hessischen Lehrkräfteakademie,  
Prüfungsstelle Kassel.

2021

## **Inhalt**

1. Einleitung .....	1
2. Metropole und Kolonie als statischer Möglichkeitsraum .....	11
2.1 Hegemoniale Raumkonstruktionen der „Alten Welt“ .....	17
2.2 Konstruktion subalternen Gesellschaften in den Kolonien.....	27
3. Postkoloniales Spiel „Anno 1800“ .....	32
3.1 Die Geschichtsschreibung unter Kaiser Ketema im „Land der Löwen“ .....	37
3.2 Virtuelle Kolonialverbrechen .....	48
3.3 Akademischer Widerstand und Erinnerungsorte.....	54
4. Fazit.....	59
Literatur- und Quellenverzeichnis .....	64

## 1. Einleitung

„Wo endet künstlerische Freiheit, wo beginnt Geschichtsrevisionismus?“<sup>1</sup> Diese Frage stellt der Spielejournalist Dominik Schott im Oktober 2018 nach der öffentlichen Ankündigung des deutschen Aufbaustrategiespiels „Anno 1800“ (Ubisoft Blue Byte).<sup>2</sup> Nach Angaben des Entwicklungsstudios mache es das ganze 19. Jahrhundert spielbar.<sup>3</sup> Bei der Vorstellung einiger ludischer Konzepte und Hintergrundinformationen zur Entwicklung des Spiels wird Dirk Riegert (Creative Director von Blue Byte)<sup>4</sup> zuvor mit der Frage aus dem Publikum konfrontiert, ob „Anno 1800“ Sklaverei darstellen werde. Riegert erläutert einerseits, dass der Sklavenhandel im 19. Jahrhundert eine lediglich untergeordnete Bedeutung gehabt habe. Andererseits ergänzt er, dass das Entwicklungsteam sich ebenfalls mit der Frage auseinandergesetzt habe und betont, man müsse sich mit der Thematik sensibel beschäftigen. Schließlich äußert er die Überzeugung, keine ludischen Erlebnisse ermöglichen zu wollen, welche Sklaverei reproduzieren und bei der sich die Spielenden potenziell „unwohl föhl[en]“<sup>5</sup>. Obwohl die Antwort durchaus differenziert ausfällt, folgt deutliche Kritik am Spiel, an welcher sich unter anderem namhafte Historiker wie Jürgen Zimmerer und Andreas Körber beteiligen.<sup>6</sup> Insbesondere Zimmerer bemängelt den Versuch des Entwicklungsstudios, das Fehlen von Sklaverei im Spiel historisch zu begründen. Er zeigt auf, dass Kolonialismus und Sklaverei im 19. Jahrhundert weit verbreitete Phänomene waren und bis in die Gegenwart wirkmächtig sind.<sup>7</sup> Die Debatte wird daraufhin über verschiedene Online-Foren, Sparten-Zeitungen sowie Blogs ausgetragen,<sup>8</sup> hält jedoch selten Einzug in die traditionellen Medien.<sup>9</sup> Obwohl Nico Nolden „Anno 1800“

---

<sup>1</sup> Schott, Dominik: Historisch, wo es gefällt. Wie Anno 1800 die Geschichte umdeutet. <https://archaeogames.net/historisch-wo-es-gefaellt-wie-verantwortungslos-anno-1800-die-geschichte-umdeutet/> (16.2.2021).

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

<sup>3</sup> Vgl. Luther, Philipp: „Behalte den roten Faden im Auge“. Entwickler erklärt, wie aus einer Idee ein Spiel wird. In: FOCUS Online (23.4.2019). [https://www.focus.de/digital/games/interview-mit-anno-1800-entwickler-behalte-den-roten-faden-im-auge-entwickler-erklaert-wie-aus-einer-idee-ein-spiel-wird\\_id\\_10623922.html](https://www.focus.de/digital/games/interview-mit-anno-1800-entwickler-behalte-den-roten-faden-im-auge-entwickler-erklaert-wie-aus-einer-idee-ein-spiel-wird_id_10623922.html).

<sup>4</sup> Riegert selbst vergleicht seine Funktion mit der eines Filmregisseurs, vgl. ebd.

<sup>5</sup> Vgl. Schott, D.: Historisch, wo es gefällt.

<sup>6</sup> Vgl. Zimmerer, Jürgen via Twitter: „Wo endet künstlerische Freiheit, wo beginnt Geschichtsrevisionismus“. <https://twitter.com/juergenzimmerer/status/10522489597649923> (7.5.2021).

<sup>7</sup> Vgl. Schott, D.: Historisch, wo es gefällt.

<sup>8</sup> Vgl. Ubisoft Forums: Keine Sklaven. <https://forums-de.ubisoft.com/showthread.php/209055-Keine-Sklaven> (9.3.2021); Bathge, Peter u. Holger Harth: Anno 1800 ist „kein politisches Spiel“. Interview zu Sklavenarbeit & Mikrotransaktionen. <https://www.gamestar.de/videos/anno-1800-ist-kein-politisches-spiel-interview-zu-sklavenarbeit-mikrotransaktionen,97197.html> (12.4.2021); „Drozhiir“: Anno, das verharmloste Empire. <https://mottbloggt.wordpress.com/2019/02/05/anno-das-verharmloste-empire/> (18.3.2021).

<sup>9</sup> Eine der wenigen Auseinandersetzungen stellt der Bericht im Focus dar. Vgl. Luther, P.: „Behalte den roten Faden im Auge“.

zunächst „auf ein Marketing-Desaster zusteuern“<sup>10</sup> sieht und Felix Zimmermann eine ungenutzte Gelegenheit erkennt, um „zum Beispiel de[n] Kolonialismus breitengesellschaftlich besser und kritischer [zu reflektieren]“<sup>11</sup>, wird das Spiel im April 2020 bei der Preisverleihung des Deutschen Computerspielpreises als „Bestes Deutsches Spiel“ ausgezeichnet<sup>12</sup> – eine signifikante Belebung der Debatte findet dadurch allerdings nicht statt und die Berichterstattung erfolgt zu weiten Teilen unkritisch.<sup>13</sup> So verteidigt Historikerin und Jurymitglied Angela Schwarz im Interview mit dem Westdeutschen Rundfunk Köln (WDR) die Auszeichnung als unproblematisch, da der Konstruktionscharakter der Erzählung sehr offensichtlich sei.<sup>14</sup> Nur wenige Wochen später wird der Afroamerikaner George Floyd durch „weiße“<sup>15</sup> Polizisten getötet und es folgen internationale „Black Lives Matter“-Proteste. Daraufhin steigt erneut die Aufmerksamkeit für Alltagsrassismus in Deutschland.<sup>16</sup> Im Oktober 2020 startet Ubisoft eine Artikelserie, in welcher wöchentlich Repräsentant\*innen von Minderheiten aus der Spielebranche vorgestellt werden. Dies geschieht ausdrücklich, um die Branche diverser zu machen und sie für neue

---

<sup>10</sup> Nolden, Nico: Im saubersten Zoo der Welt. Anno 1800 schippert über die Weltmeere des 19. Jahrhunderts – mit Kolonialwaren, aber wohl ohne Kolonisierte. <https://www.niconolden.de/keimling/?p=3160> (15.3.2021).

<sup>11</sup> Zimmermann im Interview zitiert nach Smarzoch, Raphael: Streit um Computerspiel Anno 1800. Verschenktes Potential. [https://www.deutschlandfunk.de/streit-um-computerspiel-anno-1800-verschenktes-potential.807.de.html?dram:article\\_id=449602](https://www.deutschlandfunk.de/streit-um-computerspiel-anno-1800-verschenktes-potential.807.de.html?dram:article_id=449602) (16.2.2021).

<sup>12</sup> Vgl. Deutscher Computerspielpreis: Strahlende Gewinner beim Deutschen Computerspielpreis 2020. Die besten deutschen Games im Livestream ausgezeichnet. <https://deutscher-computerspielpreis.de/presse/strahlende-gewinner-beim-deutschen-computerspielpreis-2020-die-besten-deutschen-games-im-livestream-ausgezeichnet/> (8.5.2021).

<sup>13</sup> Vgl. Stephanowitz, Johann: Computerspielpreis: „Anno 1800“ ist bestes deutsches Computerspiel. In: Die Zeit (28.4.2020). <https://www.zeit.de/digital/games/2020-04/computerspielpreis-2020-anno-1800-ubisoft>.

<sup>14</sup> Vgl. Nowak, Tobias: Anno 1800. <https://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-scala-netzkultur/audio-service-netzkultur-anno--100.html> (11.4.2021).

<sup>15</sup> Diese Arbeit markiert Begriffe aus dem Kontext des Kolonialismus sowie des gegenwärtigen Diskurses um Alltagsrassismus einheitlich mit Anführungszeichen. Dadurch soll ersichtlich werden, dass es sich um Termini handelt, die auf dem historischen Konstrukt von menschlichen Rassen basieren. Zugleich soll nicht unterschlagen werden, dass diese Begriffe häufig die Sichtbarkeit der Abweichung von einer westlichen, „weißen“ Mehrheitsgesellschaft markieren. Auf diese Weise werde es vermieden, die Konstruktion der Mehrheitsgesellschaft zu hinterfragen, wie die *critical whiteness studies* problematisieren. Vgl. Eggers, Maureen, Grada Kilomba u. a.: Konzeptionelle Überlegungen. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 11–13.

<sup>16</sup> Etwa zwei Wochen nach der Ermordung des „Schwarzen“ George Floyd durch „weiße“ Polizisten in den USA listet Onlinehändler Amazon im Mai 2020 drei Titel, die sich mit rassistischen Strukturen in der Gesellschaft auseinandersetzen, in seinen Top 20 der Sachbuchverkaufsliste. Dabei handelt es sich um „Was weiße Menschen nicht über Rassismus hören wollen“ von Alice Hasters (Platz 2), „Why I’m No Longer Talking to White People About Race“ von Reni Eddo-Lodge (Platz 14) sowie „Exit Racism“ von Tupoka Ogette (Platz 16). Vgl. Amazon Charts: Die Top 20 der meistgelesenen und meistverkauften Bücher dieser Woche. Sachbücher: Woche zum 7. Juni 2020. [https://www.amazon.de/charts/2020-06-07/mostsold/nonfiction?ref=chrt\\_bk\\_nav\\_fwd](https://www.amazon.de/charts/2020-06-07/mostsold/nonfiction?ref=chrt_bk_nav_fwd) (13.4.2021).

Einflüsse zu öffnen.<sup>17</sup> Schließlich wird im selben Monat die Spielerweiterung „Land der Löwen“ für „Anno 1800“ veröffentlicht, welche eine an Afrika orientierte Spielregion implementiert.<sup>18</sup> Diese Zusammenführung der Debatte um das Spiel „Anno 1800“ und der Bewegung gegen Alltagsrassismus verdeutlicht, dass Medien wie digitale Spiele im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen ihrer Zeit stehen. Sie legt die Möglichkeit von Interdependenzen zwischen gesellschaftlichen Veränderungsprozessen und Spieleentwicklung nahe. Stellt Schott die eingangs skizzierte Frage nach der Abgrenzung von Kunstfreiheit und Geschichte, knüpft diese implizit an weitere aktuelle Problemfelder der populären Geschichtskultur an. Dazu zählt der Stellenwert, welcher digitalen Spielen in der deutschen Kulturlandschaft zukommt. Zwar wurde inzwischen die Forderung des Verbands der deutschen Games-Branche nach der umfangreichen Anerkennung digitaler Spiele als künstlerisches Kulturgut<sup>19</sup> erfüllt – dies geschah durch die Entscheidung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), dass digitalen Spielen die Verwendung von Hakenkreuzen nicht mehr grundsätzlich untersagt werde.<sup>20</sup> Dennoch bleiben tiefergehende Problemfelder des medialen Diskurses ungelöst.

Zuvor wurde in der Politik die Spieleindustrie als potenziell gewichtiger Wirtschaftsfaktor und digitale Spiele als Unterhaltungsmedien von großer Reichweite anerkannt. Daher wurde der Deutsche Computerspielpreis als Instrument zur Förderung der Branche gestiftet und in der Folge von der Staatsministerin für Digitalisierung Dorothee Bär, dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur sowie dem Verband der deutschen Games-Branche ausgerichtet.<sup>21</sup> Die Vergabe des Preises erfolgte durch eine Jury mit 40 Mitgliedern „aus der Games-Branche, Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur“<sup>22</sup>,

---

<sup>17</sup> Vgl. Ubisoft: BIPOC of Ubisoft. Pylp Zhunior. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/wAtcFyKr0iwjm48hAer0m/bipoc-of-ubisoft-pylp-zhunior> (23.4.2021).

<sup>18</sup> Vgl. Anno Union: „Land der Löwen“ Release. <https://anno-union.com/de/union-update-land-der-loewen-release/> (7.5.2021).

<sup>19</sup> Vgl. Behrmann, Malte: Pragmatisch und wegweisend zugleich. Der Deutsche Computerspielpreis ist ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung. In: Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Hrsg. von Olaf Zimmermann u. Theo Geissler. 2., erweiterte Auflage. Berlin 2008. S. 124–125. S. 124.

<sup>20</sup> Vgl. Verband der deutschen Games-Branche: GAME begrüßt geänderte Rechtsauffassung. Sozialadäquanzklausel kann ab sofort bei Games angewendet werden. <https://www.game.de/game-begruesst-geaenderte-rechtsauffassung-sozialadaequanzklausel-kann-ab-sofort-bei-games-angewendet-werden/> (8.5.2021).

<sup>21</sup> Vgl. Deutscher Computerspielpreis: Ausrichter. <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/ausrichter/> (2.6.2021).

<sup>22</sup> Deutscher Computerspielpreis: Deutscher Computerspielpreis 2020 nominiert die besten Spiele. <https://deutscher-computerspielpreis.de/presse/deutscher-computerspielpreis-2020-nominiert-die-besten-spiele/> (2.6.2021).

welche Spiele in 15 Kategorien auszeichnete.<sup>23</sup> Obwohl der Bundesantrag des Bundestags zur Förderung digitaler Spiele zu weiten Teilen an wirtschaftlichen Kriterien orientiert ist, schließt die Feststellung mit einer kulturellen und pädagogischen Argumentation: „Der Deutsche Bundestag spricht sich aus diesen Gründen für die verstärkte Förderung qualitativ hochwertiger sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computerspiele aus.“<sup>24</sup> So überrascht es nicht, dass bei den Vergabekriterien des Preises auch die Förderung der „Auseinandersetzung mit der deutschen und/oder europäischen kulturellen Identität der Rezipienten“<sup>25</sup> genannt wird. Sie wird unter anderem durch ludische sowie künstlerische Kriterien ergänzt. Weiterhin bleibt offen, wie diese Kriterien gewichtet werden. Dies ist von Bedeutung für den Diskurs über den Umgang mit den „verdrängten Kapiteln der deutschen Geschichte“<sup>26</sup> wie dem Kolonialismus, weil mit den Kriterien auch indirekt die Konkurrenz zwischen Unterhaltung und Erinnerung in der populären Geschichtskultur bewertet wird.

Gerade weil digitale Spiele einen bedeutenden Markt darstellen, die Förderung der Branche jedoch nicht unerheblich über kulturelle und pädagogische Argumente legitimiert wird, ist es nötig, eine differenzierte Auseinandersetzung mit den verhandelten historischen Inhalten einzugehen. Geschichtswissenschaftliche Forschung kann dazu beitragen, einen differenzierteren Diskurs zu digitalen Spielen zu etablieren. Dafür sollte der Blick über die reine Verhandlung von geschichtlichen Themen hinausgehen und deutlich machen, wie historische Narrative auch Haltungen vermitteln können. Dadurch können digitale Spiele als Einflussfaktor auf den gesellschaftlichen Diskurs zu erinnerungspolitischen Themen erschlossen werden. Diese Arbeit möchte untersuchen, wie die Kolonialzeit im digitalen Spiel „Anno 1800“ verhandelt wird, wie ludischer Imperialismus Anwendung findet und wie mit diesem gebrochen wird sowie welche Geschichtskulturen dadurch gestiftet werden.

Um dem zuvor formulierten Forschungsinteresse nachzugehen, kann die Arbeit auf geschichtswissenschaftliche Forschung zurückgreifen. Sie untersucht, wie sich die spezifischen Besonderheiten des Mediums auf dessen Konstruktion und Verhandlung von

---

<sup>23</sup> Vgl. ebd.

<sup>24</sup> Deutscher Bundestag: Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken. Drucksache 16/7116. Köln 2007.

<sup>25</sup> Deutscher Computerspielpreis: Kriterien für die Juryarbeit. Zugangsvoraussetzungen und Qualitätskriterien. <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/kriterien/> (8.5.2021).

<sup>26</sup> van Laak, Dirk: Über alles in der Welt. Deutscher Imperialismus im 19. und 20. Jahrhundert. München 2005. S. 9.

Geschichte auswirken. Daher kommt der Interaktivität digitaler Spiele eine erhöhte Aufmerksamkeit zu. Sie macht die Spielenden nicht nur zu „Ko-Produzierenden“ des Spiels, sondern den Gegenstand auch für die Forschung schwer greifbar.<sup>27</sup> Obwohl es weiterhin wenig historische Forschung und außerfachlichen Diskurs über die den Spielen inhärenten Vergangenheitsvorstellungen gibt, ist in der letzten Dekade ein steigendes Interesse an historischen Fragestellungen zu digitalen Spielen zu verzeichnen. So wird versucht, die Diskrepanz zwischen der soziokulturellen Wirkmacht des Mediums einerseits sowie dem anschließenden gesellschaftlichen und fachwissenschaftlichen Diskurs andererseits zu reduzieren. Diesbezüglich lässt sich eine gewisse Rückständigkeit der deutschsprachigen gegenüber der internationalen englischsprachigen Forschung identifizieren. Als Ursache dafür wird unter anderem von Daniel Giere die deutsche „Killerspiel-Debatte“ der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts betrachtet.<sup>28</sup> Zudem bemängelt Nolden, dass die aktuelle mediale Berichterstattung sich nicht deutlich genug vom eigenen Beitrag zur Debatte abgrenze.<sup>29</sup> Bei dieser wurden mögliche negative Auswirkungen der Rezeption von digitalen Spielen als Folge von tödlichen Amokläufen in Politik und medialem Diskurs diskutiert, wie der Jurist Matthias Dittmayer umfassend darlegt.<sup>30</sup> Durch diese auf unerwünschte Folgen des Konsums von digitalen Spielen zugespitzte Sicht des Diskurses gerieten digitale Spiele vorläufig weitgehend aus dem Blickfeld der deutschen geschichtswissenschaftlichen Forschung. Mit dem Sammelband „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ von Schwarz wurde die Vermeidung der fachlichen Auseinandersetzung mit dem Medium jedoch korrigiert und die geschichtswissenschaftliche Forschung am digitalen Spiel reaktiviert.<sup>31</sup> Auch das

---

<sup>27</sup> Die spezifischen Besonderheiten digitaler Spiele werden beispielsweise von Johannes Breuer benannt. Sie stellen die geschichtswissenschaftliche Forschung vor große Herausforderungen der Zitierfähigkeit des Mediums, wie Simon Hassemer plausibel darlegt. Um eine möglichst exakte Nachvollziehbarkeit von Textpassagen zu gewährleisten, verwendet diese Arbeit Belege über die Nennung der jeweiligen Ereignisse/Ereigniskaskaden, kurzer Textepisoden, welche namentlich genannt werden. Vgl. Breuer, Johannes: Mittendrin – statt nur dabei. In: Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Hrsg. von Michael Mosel. 2., korrigierte Auflage. Glückstadt 2016. S. 181–212. S. 181; Hassemer, Simon: Screening the game, screening the play. Zur Videografischen Analyse von Videospielen. In: Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Hrsg. von Florian Kerschbaumer u. Tobias Winnerling. Bielefeld 2014. S. 55–70.

<sup>28</sup> Vgl. Giere, Daniel: Computerspiele, Medienbildung, historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. Frankfurt am Main 2019. S. 8–9.

<sup>29</sup> Vgl. Nolden, Nico: Ein Schritt voran muss kein Fortschritt sein. <https://www.niconolden.de/keimling/?p=3464> (4.6.2021).

<sup>30</sup> Vgl. Dittmayer, Matthias: Stigma Videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland 2014.

<sup>31</sup> Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012.

inzwischen „offenere gesellschaftliche Klima erleichtert, die Aufmerksamkeit auf diejenigen Aspekte der Medienform zu lenken, die es wert sind, bestaunt zu werden“<sup>32</sup>, betont Nolden. So bemüht sich die nationale Forschung, die Lücke zur internationalen Forschung zu schließen und sich an jener zu beteiligen.<sup>33</sup>

National wie international lassen sich Spieleserien identifizieren, die von erhöhtem Interesse für die Forschung sind und auf deren Thematisierung nur selten in gedruckten Publikationen verzichtet wird. Dazu zählt „Assassin’s Creed“, eine Spielereihe, welche unter anderem mit eindrucksstarken Nachbildungen historischer Städte wie dem Florenz der Renaissance sowie Paris der Revolutionszeit beeindruckt und auf seine authentisch wirkende „Vergangenheitsatmosphären“<sup>34</sup> untersucht wird. Weil Historizität im digitalen Spiel als Marke fungiert,<sup>35</sup> wirkt deren scheinbare Authentizität als Träger von politischen Inhalten. Da die Spielenden die Darstellung von Geschichte üblicherweise nicht hinterfragen, so Eugen Pfister, haben die Spiele einen Effekt, welcher die zugrundeliegenden Vorstellungen tradiert und verfestigt.<sup>36</sup> Somit erweist sich die Untersuchung, auf welche Weise Geschichte spielerisch verhandelt wird und welche Vorstellungen von und über Geschichte vermittelt werden, als vielschichtiges Forschungsfeld. Am Beispiel der Spielereihe „Sid Meier’s Civilization“ wurde wiederholt aufgezeigt, dass Geschichtsvorstellungen des 19. Jahrhunderts offenbar eine große Wirkmacht auf digitale Spiele aufweisen.<sup>37</sup> Diese Wirkmacht entfaltet sich durch das Aufgreifen des Imperialismus’, welchem eine exponierte Bedeutung für das 19. Jahrhundert zugeschrieben wird.<sup>38</sup> In seinem

---

<sup>32</sup> Nolden, Nico: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme in Computerspielen. Historische Inszenierungen digitaler Spielwelten in Massively-Multiplayer Netzwerken. Berlin 2019. S. 7.

<sup>33</sup> Exemplarisch dafür stehen die beiden Herausgeberschaften von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling von 2014. Vgl. Kerschbaumer, Florian; Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2014; Winnerling, Tobias; Florian Kerschbaumer (Hrsg.): Early modernity and video games. Newcastle upon Tyne 2014.

<sup>34</sup> Zimmermann, Felix: „It’s the atmosphere, stupid!“. Vergangenheitsatmosphären, Definition und Methode. <https://gespielt.hypothesen.org/2175> (9.3.2021).

<sup>35</sup> Vgl. Schwarz, Angela: Quarry, playground, brand. Popular history in video games. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 25–45. S. 28.

<sup>36</sup> Vgl. Pfister, Eugen: Why history in digital games matters. Historical authenticity as a language for ideological myths. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 47–72.

<sup>37</sup> Vgl. Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 75–106; Donecker, Stefan: Civilization und der Geist des Jahres 1991. In: Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Hrsg. von Florian Kerschbaumer u. Tobias Winnerling. Bielefeld 2014. S. 269–288.

<sup>38</sup> Vgl. van Laak, D.: Über alles in der Welt.

Fahrwasser wurde die Aufteilung der Welt in koloniale Einflusszonen zumeist europäischer Nationalstaaten betrieben. Für den Zeitraum von drei Dekaden zählte auch das Deutsche Reich zu diesen Staaten. Trotz der in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts weitgehend erfolgten Dekolonisation der Welt reichen die Folgen der imperialen Weltordnung bis in die Gegenwart. Zu ihnen gehören wirtschaftliche Abhängigkeiten der ehemaligen Kolonien, deren kulturelle Verschmelzung mit den früheren Imperien, aber auch alltagsrassistische Weltbilder, welche sozialen Unfrieden in den Gesellschaften der Nachfolgestaaten stiften.<sup>39</sup> Als hinderlich für die Aufarbeitung der Kolonialzeit erweist sich in Deutschland das Erbe des Nationalsozialismus. Hinter dem Gedenken an die Shoah müssen Forschende zur Kolonialzeit wie Zimmerer gegen „die koloniale Amnesie der Deutschen“<sup>40</sup> kämpfen. Das führt nicht selten zu Vorwürfen des Relativismus unter Historiker\*innen, was im Frühjahr 2021 das Aufleben der Windhoek-Auschwitz-Debatte verdeutlicht, welche kontrovers diskutiert, ob der Kolonialismus wegbereitend für den Nationalsozialismus gewesen sei.<sup>41</sup>

Der Konflikt um eine größere Aufmerksamkeit für die koloniale Vergangenheit Deutschlands lässt vermuten, dass auch das Bewusstsein für die Verhandlung von imperialen Weltordnungen in digitalen Spielen bisher noch nicht stark reflektiert wird. Das macht den Gegenstand auch für die *postcolonial studies* relevant, welche die Aufarbeitung der Kolonialzeit zum Ziel haben. Sie sind international weiterhin stark unterrepräsentiert, setzen sich aber mit hochaktuellen Problemen der Gesellschaft wie digitalisierten Rassismen auseinander.<sup>42</sup> Daher wird sich diese Arbeit methodisch an der Postkolonialen Theorie orientieren, als deren Ursprung häufig die Monografie „Orientalismus“<sup>43</sup> des britischen Literaturwissenschaftlers Edward Said betrachtet wird.<sup>44</sup> Er arbeitet in seiner Untersuchung literarische Orientvorstellungen als ein europäisches Konstrukt des Orients heraus.

---

<sup>39</sup> Vgl. ebd. S. 12.

<sup>40</sup> Zimmerer, Jürgen: Kolonialismus und kollektive Identität. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. In: Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. Hrsg. von Jürgen Zimmerer. Frankfurt am Main 2013. S. 9–37. S. 9.

<sup>41</sup> Vgl. Rothberg, Michael u. Jürgen Zimmerer: Erinnerungskultur. Enttabuisiert den Vergleich! In: Die Zeit (4.4.2021). <https://www.zeit.de/2021/14/erinnerungskultur-gedenken-pluralisieren-holocaust-vergleich-globalisierung-geschichte/komplettansicht>; Schmid, Thomas: Erinnerungskultur. Der Holocaust war kein Kolonialverbrechen. In: Die Zeit (7.4.2021). <https://www.zeit.de/2021/15/erinnerungskultur-holocaust-kolonialismus-menschheitsverbrechen-vergleichbarkeit-michael-rothberg-juergen-zimmerer/komplettansicht>; Gerwarth, Robert u. Stephan Malinowski: Der Holocaust als „kolonialer Genozid“? Europäische Kolonialgewalt und nationalsozialistischer Vernichtungskrieg. In: Geschichte und Gesellschaft 33 (2007) H. 3. S. 439–466.

<sup>42</sup> Vgl. Nakamura, Lisa: Digitizing race. Visual cultures of the Internet. Minneapolis 2007.

<sup>43</sup> Said, Edward: Orientalismus. Übers. von Hans Günter Holl. 5. Auflage. Frankfurt am Main 2017.

<sup>44</sup> Vgl. Jansen, Jan u. Jürgen Osterhammel: Dekolonisation. Das Ende der Imperien. München 2013. S. 115.

Dazu verbindet er das Weltbild mit der Geopolitik des Imperialismus und analysiert, wie sich diese unterschwellig in der Literatur der Zeit manifestieren und in die Gegenwart tradieren.<sup>45</sup> Oder um es in Saids Worten zu sagen, „der Orientalismus ist seither ein westlicher Stil, den Orient zu beherrschen, zu gestalten und zu unterdrücken.“<sup>46</sup> Da sich Saids Theorie dezidiert mit der kolonialen Herrschaft Europas über die Welt auseinandersetzt,<sup>47</sup> lässt sich seine Konzeption des „Anderen“ auch auf andere ehemalige Kolonien als den „Orient“ anwenden.<sup>48</sup> Said greift auf Antonio Gramscis Konzept der Hegemonie zurück. Demnach entsteht im gesellschaftlichen Kampf um Hegemonie eine Gruppe, die dominiert werde, um es ludisch auszudrücken: sozusagen frei von *agency* ist. Diese Gruppe nennt Gramsci die *Subalternen*.<sup>49</sup> Gramscis Konzeption lässt jedoch miteinander konkurrierende Ansichten in einem Medium zu, weswegen sich das Konzept gut für die Untersuchung diskursiver Praktiken in digitalen Spielen eignet.<sup>50</sup> Dabei baut Said auch auf den Diskurs-Begriff von Michel Foucault auf. Nach Foucault stehen Macht und Wissen in einem komplexen Verhältnis und werden diskursiv geformt.<sup>51</sup> Der Diskurs kann daher als ein „Herrschaftssystem‘ der Wahrheit“<sup>52</sup> beschrieben werden. Auch digitalen Spielen ist es zu eigen, den Spielenden interaktive Wahlmöglichkeiten zu bieten und somit verschiedene Perspektiven aufzugreifen. So kann auch Saids kontrapunktische Lesestrategie genutzt werden, um die in „Anno 1800“ verborgenen Vorstellungen über nicht-europäische Gesellschaften zu untersuchen.

Die bislang einzige Monografie, welche die Postkoloniale Theorie auf digitale Spiele anwendet, stammt vom indischen Ludologen Souvik Mukherjee, in welcher er die Kriterien der Räumlichkeit, der Subalternität und der postkolonialen *Spielarten* untersucht.<sup>53</sup> Dennoch ist auch in der deutschen Geschichtswissenschaft der erste Schritt bereits erfolgt. Mit dem Sammelband „Weltmaschinen“ sollen dezidiert die *postcolonial studies* an den deutschen Diskurs zum digitalen Spiel herangetragen werden und so soll der

---

<sup>45</sup> Vgl. Said, E.: *Orientalismus*. S. 21–22.

<sup>46</sup> Ebd. S. 11.

<sup>47</sup> Vgl. ebd. S. 10.

<sup>48</sup> Vgl. Cassar, Robert: *Gramsci and games*. In: *Games and Culture* 8 (2013) H. 5. S. 330–353. S. 334.

<sup>49</sup> Vgl. Langemeyer, Ines: *Antonio Gramsci. Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block*. In: *Schlüsselwerke der Cultural Studies*. Hrsg. von Andreas Hepp, Friedrich Krotz u. Tanja Thomas. Wiesbaden 2009. S. 72–82. S. 74.

<sup>50</sup> Vgl. Cassar, R.: *Gramsci and games*. S. 332.

<sup>51</sup> Vgl. Kerner, Ina: *Postkoloniale Theorien zur Einführung*. 3., ergänzte Auflage. Hamburg 2017. S. 68–69.

<sup>52</sup> Foucault, Michel: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin 1978. S. 54.

<sup>53</sup> Vgl. Mukherjee, Souvik: *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*. London 2017.

„Sammelband [...] einige der angesprochenen Forschungslücken [...] zumindest [aufzeigen].“<sup>54</sup> Auf dieser Grundlage aufbauend eruiert Tobias Winnerling, weswegen es über zwei Jahrzehnte zu keiner umfassenden Debatte über die unkritische Auseinandersetzung mit der Kolonialzeit in der „Anno“-Reihe kam.<sup>55</sup>

Da die Postkoloniale Theorie den Gegenstand im Sinne eines weiten Textbegriffs jedoch nur partiell erschließen kann, wird sie durch die Spieltheorie Johan Huizingas ergänzt. Der niederländische Kulturhistoriker vertritt mit seiner Theorie des „homo ludens“ die Auffassung, dass der menschlichen Kultur etwas „Spielerisches“ inhärent sei. Demnach ermöglichen ludische Ansätze die kreative und ernsthafte Gestaltung von Kultur. Huizinga entwirft das Spiel als geschützten Raum, welcher jedoch eine Beeinflussung der Welt außerhalb des Spiels ermögliche.<sup>56</sup> Entsprechend der Sorge Zimmerers, dass Spielende Vorstellungen über die Kolonialzeit aus „Anno 1800“ adaptieren könnten,<sup>57</sup> besteht somit die Möglichkeit, dass dieses populäre Spiel die ‚Amnesie‘ der deutschen Erinnerungskultur zur Kolonialzeit widerspiegelt oder sogar verfestigt. Daher soll Huizingas Spieltheorie genutzt werden, um die ludischen Elemente des Spiels reflektieren zu können.

Um die Forschungslücke zur Verhandlung der Kolonialzeit in digitalen Spielen partiell zu füllen, schließt diese Arbeit mit dem Gegenstand „Anno 1800“ an die Forschung Mukherjees zum Postkolonialismus in Videospiele an. Für die Untersuchung wird ein hermeneutisches Verfahren angewendet, welches von der kontroversen Debatte um das Auslassen von Darstellungen der Sklaverei in digitalen Spielen ausgeht. Es wird durch eine Analyse der medialen Berichterstattung und Forendiskussionen zum Spiel sowie durch eine Sichtung der Weiterentwicklung des Spiels mit der Erweiterung „Land der Löwen“ ergänzt. Anhand der Beschreibung von Spielzusammenhängen werden die Inhalte mit dem fachlichen sowie dem außerfachlichen Diskurs in Bezug gesetzt und

---

<sup>54</sup> Köstlbauer, Josef, Eugen Pfister u. a.: Einleitung. Welt(weit) spielen. In: Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Hrsg. von Josef Köstlbauer, Eugen Pfister u. a. Wien 2018. S. 7–23. S. 10–11.

<sup>55</sup> Vgl. Winnerling, Tobias: How to get away with colonialism. Two decades of discussing the Anno Series. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 221–236.

<sup>56</sup> Vgl. Huizinga, Johan: Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Amsterdam 1939. S. 7–23.

<sup>57</sup> Vgl. Schott, D.: Historisch, wo es gefällt.

schließlich der Beitrag des Spiels zur kulturellen Verhandlung der deutschen Kolonialzeit induktiv reflektiert.

Das digitale Spiel „Anno 1800“ eignet sich in besonderem Maße für die Untersuchung. Ein gewichtiger Punkt ist diesbezüglich, dass es bereits eine Kontroverse um die Verhandlung der Kolonialzeit durch das Spiel gibt, diese jedoch bisher nur geringe Forschungsergebnisse erbracht hat. Ergänzt wird diese Relevanz des Gegenstandes durch die Aufnahme des „Black Lives Matter“ Diskurses von Seiten Ubisofts und der Absichtserklärung, sich gegen Alltagsrassismus in der Branche zu engagieren. Dies hat einen potenziell großen Einfluss auf die Gesellschaft, weil Ubisoft ein „multinationale[s] Riesenunternehmen mit Filialen auf allen Kontinenten“<sup>58</sup> darstellt. Zugleich handelt es sich bei der „Anno“-Serie um eine insbesondere in Deutschland erfolgreiche Marke,<sup>59</sup> deren letzter Titel mehr als eine Million verkaufte Exemplare innerhalb des ersten Jahres aufzuweisen hat.<sup>60</sup> Die nationale Relevanz wird dadurch ergänzt, dass die deutsche Erinnerungskultur eine deutliche Stärkung postkolonialer Perspektiven bedarf, wie sie Zimmerer fordert.<sup>61</sup>

Um das Desiderat zu beheben, ist die sogenannte „Investorausgabe“ Grundlage der Untersuchung. Die Edition eignet sich durch sein umfangreiches Quellenmaterial für die Analyse. Dazu gehören sämtliche Spielerweiterungen (Season 1–3), welche nicht ausschließlich kosmetischer Natur sind.<sup>62</sup> Von besonderem Interesse ist hierbei das zuvor genannte „Land der Löwen“. Dieses Quellenmaterial wird ergänzt durch Ankündigungen der Veröffentlichung von „Land der Löwen“ sowie Forendiskussionen. Auf diese Weise sollen ludische Elemente des Spiels mit dessen Vermarktung sowie der Rezeption des Spiels verknüpft werden. Das Spiel selbst wird im sogenannten „close playing“ analysiert, bei dem während des Spielens Beobachtungen und Notizen angefertigt werden, die als Grundlage für die Analysen dienen.

---

<sup>58</sup> Köstlbauer, J., E. Pfister u. a.: Einleitung. S. 8.

<sup>59</sup> Vgl. Schüler, Benedikt, Christopher Schmitz u. Karsten Lehmann: Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 245–262. S. 249.

<sup>60</sup> Vgl. Anno Union: Wir feiern mehr als 1 Million Anno 1800 Spieler. <https://anno-union.com/de/union-update-eine-million/> (12.4.2021).

<sup>61</sup> Vgl. Zimmerer, J.: Kolonialismus und kollektive Identität. S. 13.

<sup>62</sup> Vgl. Ubisoft Store: Anno 1800. Investorausgabe. [https://store.ubi.com/de/game?pid=5fc623ef0d253c3a1475adba&dwvar\\_5fc623ef0d253c3a1475adba\\_Platform=pcdl&edition=Investorausgabe&source=detail](https://store.ubi.com/de/game?pid=5fc623ef0d253c3a1475adba&dwvar_5fc623ef0d253c3a1475adba_Platform=pcdl&edition=Investorausgabe&source=detail) (19.6.2021).

Für die Beantwortung der Frage, wie die Kolonialzeit im digitalen Spiel „Anno 1800“ verhandelt wird, wie ludischer Imperialismus Anwendung findet und wie mit diesem gebrochen wird sowie welche Geschichtskulturen dadurch gestiftet werden, folgt diese Arbeit einem zweigliedrigen Aufbau. Zu Beginn soll im Kapitel *Metropole und Kolonie als statischer Möglichkeitsraum* der Zusammenhang von fiktiver Spielwelt und im Spiel verhandelter Kolonialzeit hergestellt werden. In den Unterkapiteln *Hegemoniale Raumkonstruktionen der „Alten Welt“* sowie *Konstruktion subalterner Gesellschaften in den Kolonien* sollen die Anlage von Räumen respektive der Subalternität näher untersucht werden. Sie sollen aufzeigen, wie Orientalismen über das Spiel diskursive Macht entfalten. Daraufhin wird mit dem Kapitel *Postkoloniales Spiel „Anno 1800“* die Spielerweiterung „Land der Löwen“ in den Fokus der Analyse gerückt. Es wird aufgezeigt, wie die neue Spielregion über eine orientalistische Narration an das Hauptspiel angebunden wird. In seinen drei Unterkapiteln werden einzelne Erzählstränge in den postkolonialen Blick genommen. Erstens untersucht *Die Geschichtsschreibung unter Kaiser Ketema im „Land der Löwen“* die Stiftung nationaler Identität in der Peripherie auf subversive Elemente. Es wird zweitens in *Virtuelle Kolonialverbrechen* die kritische Auseinandersetzung mit dem Imperialismus untersucht, ehe drittens in *Akademischer Widerstand und Erinnerungsorte* der Bezug zwischen Spiel und gesellschaftlichem Diskurs hergestellt wird.

## **2. Metropole und Kolonie als statischer Möglichkeitsraum**

Zunächst wird untersucht, wie „Anno 1800“ Unterschiede zwischen Zentrum und Peripherie für das Spielgeschehen nutzbar macht. Dafür soll das Spiel knapp beschrieben werden, ehe anschließend die deutsche Kolonialzeit und der nachfolgende Kolonialrevisionismus kurz umrissen werden.

Das digitale Spiel „Anno 1800“ ist der siebte Teil einer Spielereihe, welche inzwischen zum französischen Konzern Ubisoft gehört, jedoch größtenteils in Deutschland produziert wird. Das Spiel wird dem Genre der Aufbaustrategiespiele zugeordnet und erfordert ein umfangreiches Ressourcenmanagement. Mit Ausnahme von zwei Teilen setzt die Reihe auf historische Settings, was auch für „Anno 1800“ gilt. Es lässt sich zeitlich anhand der im Spiel impliziten Technologien über den Titel des Spiels hinaus auf das späte 19.

Jahrhundert verorten.<sup>63</sup> Trotz dieses historischen Settings enthält „Anno 1800“ zahlreiche Bezüge zu beliebten Genres und Medien wie Steam-Punk, Disney-Filmen und Fantasy-Literatur. Die dem Spiel inhärente Geschichtsdarstellung bewegt sich somit im Spannungsverhältnis von Historie und populärer Massenkultur. Diese Popularisierung der Darstellung wird dadurch unterstützt, dass Ubisoft mit „Anno Union“ den Spielenden eine Plattform zur Partizipation unter anderem über Abstimmungen anbietet.<sup>64</sup>

Das Setting greift auf programmierte Spielregeln zurück, welche in Form von mathematischen Parametern die Basis für die interaktive Nutzung des Spiels darstellen. Das hohe Maß der Interaktivität ist ein konstitutives Merkmal<sup>65</sup> für das Medium. Sie ist auch aus kulturwissenschaftlicher Perspektive von großer Bedeutung, da sie den Spielenden zwar Entscheidungsmöglichkeiten eröffnet, zugleich aber auch an Regeln gebunden ist. Nach Huizinga stellen Regeln das Fundament des Spiels dar.<sup>66</sup> Daraus lässt sich schließen, dass sie sich in Spielmechaniken, visueller Gestaltung und Narration von „Anno 1800“ manifestieren. Auf diese Weise gestalten die im Setting angelegten Regeln einen statischen Möglichkeitenraum, da sie für jede Partie des gleichen Spiels gelten und die Spielenden bewusst oder unbewusst auf sie zurückgreifen. Das Spielgeschehen lässt sich somit als interaktive Nutzung von Parametern und anderen Gestaltungselementen beschreiben, welche durch das Entwicklungsstudio vorgegeben werden. Auf diese Weise wird ein Korridor von Möglichkeiten, ein Handlungskorridor, geschaffen, welchen die Spielenden nutzen können und der sie zugleich einschränkt.

„Anno 1800“ gestaltet sich als virtuelle Welt, welche der verklärten Schönheit Ozeaniens in Georg Forsters Südseebeschreibung nahekommt und kritische Perspektiven auf den Kolonialismus ausblendet.<sup>67</sup> Allgemein scheint die Inselwelt, in welcher die Spielenden Städte und ein für deren Auskommen nötiges Handelsimperium über zahlreiche Inseln unterschiedlicher Klimazonen errichten können, einen utopischen Charakter zu haben. Denn diese Inseln stehen bereit, um den Vorstellungen der Spielenden entsprechend genutzt, bebaut und allgemein bespielt zu werden. Möchten die Spielenden die eigene Stadt

---

<sup>63</sup> Vgl. Luther, P.: „Behalte den roten Faden im Auge“; Nolden, N.: Im saubersten Zoo der Welt.

<sup>64</sup> Vgl. Gamestar: Anno 1800. Gameplay & Antworten zu Sklaven, Multiplayer [sic] und mehr. <https://www.youtube.com/watch?v=5BtCTmpQIWw&t=839s> (14.4.2021).

<sup>65</sup> Vgl. Ryan, Marie-Laure: Will new media produce new narratives? In: Narrative across media. The languages of storytelling. Hrsg. von Marie-Laure Ryan. Lincoln 2004. S. 337–359. S. 338–339.

<sup>66</sup> Vgl. Huizinga, J.: Homo ludens. S. 18.

<sup>67</sup> Vgl. Wendt, Reinhard: Die Südsee. In: Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. Hrsg. von Jürgen Zimmerer. Frankfurt am Main 2013. S. 41–55. 41.

auf eine höhere Entwicklungsstufe tragen, müssen sie dafür den Handel ausweiten. Bei der dazu benötigten Erweiterung des Kolonialreiches treffen die Spielenden vornehmlich auf unbesiedelte Inseln beziehungsweise findet keine ludische Reflektion dessen statt, dass den Bewohner\*innen „eine gewisse Lebensweise [aufgedrängt wird] und sie in ein kapitalistisches System [gezwängt werden]“<sup>68</sup>. Dabei folgt „Anno 1800“ dem literarischen Topos der verlassenen Insel,<sup>69</sup> welche sich nach eigenen Vorstellungen gestalten lässt. Allerdings ist es nicht unüblich, dass in ähnlichen utopischen Entwürfen Sklaverei oder vergleichbare Phänomene enthalten sind, betont Mukherjee und nennt beispielhaft die antiken Philosophen Platon und Aristoteles.<sup>70</sup> In der Tat ist das historische Setting in vielen digitalen Spielen austauschbar und lässt sich sogar in die Zukunft verlegen. Die zentralen Spielmechaniken bleiben die gleichen. Bereits 1999 merkt das Stefan Baur zum ersten Teil der Serie, „Anno 1602“ an.<sup>71</sup> Auch Christian Geulen sowie Mukherjee mit den Referenzen im Titel beziehungsweise Untertitel ihrer Forschungsarbeiten sehen imperiale Weltordnungen in den Entwürfen zukünftiger „Nicht-Orte“ überdauern.<sup>72</sup> So erscheint es nur konsequent, dass die beiden direkten Vorgänger von „Anno 1800“ im 21. bzw. 23. Jahrhundert angesiedelt sind. Ob dies dazu dient, Abwechslung im Setting der Reihe zu bieten oder so lediglich die Problematik um Darstellungen der Sklaverei vermieden werden soll, muss an dieser Stelle offenbleiben. Durch solche Kontinuitäten im Spielprinzip bei wechselnden zeitlichen Settings wird das Überdauern historischer Phänomene und Konzepte bis in die Zukunft festgeschrieben.<sup>73</sup> Das gilt beispielsweise für den imperialistischen Expansionsdrang, welcher in zahlreichen Zukunftsvorstellungen zu finden ist.

Mit „Anno 1800“ wird das Setting nun in „ein viktorianisches Kolonialreich“ verlegt und die Spielenden „gestalten [dessen] wirtschaftliche und soziale Entwicklung.“<sup>74</sup> Trotz der Dominanz des britischen Weltreichs im Setting muss das Spiel sowohl aufgrund seiner

---

<sup>68</sup> Weber, Murièle: Auf Inseln. Gestrandet im Kapitalismus. <https://www.republik.ch/2020/08/14/gestrandet-im-kapitalismus> (16.3.2021).

<sup>69</sup> Vgl. Samson, Barney: Desert islands and the liquid modern. Cham 2020. S. 5–6.

<sup>70</sup> Vgl. Mukherjee, Souvik: Video games and slavery. In: Transactions of the Digital Games Research Association 2 (2016) H. 3. S. 243–257. S. 248–251.

<sup>71</sup> Vgl. Baur, Stefan: Historie in Computerspielen. „Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt“. In: WerkstattGeschichte (1999) H. 23. S. 83–91. S. 91.

<sup>72</sup> Vgl. Geulen, Christian: „The Final Frontier...“. Heimat, Nation und Kolonie um 1900: Carl Peters. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 35–55; Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism.

<sup>73</sup> Vgl. Berman, Russell: Der ewige Zweite. Deutschlands Sekundärkolonialismus. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 19–32. S. 22.

<sup>74</sup> Seeberger, Maximilian: Anno 1800. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogisches-spiel/anno-1800/> (9.3.2021).

Popularität als auch seiner Entstehung in Deutschland als Verhandlung deutscher Kolonialgeschichte betrachtet werden. Dass das Spiel diese Kolonialvergangenheit nicht gänzlich verleugnet, lässt sich anhand der Spielcharaktere belegen, mit welchen in das imperiale „Wettrennen“ gezogen wird. Zu diesen gehört *Carl Leonard von Malching*, ein Industrieller, der mit dem Verlust einstiger „Größe“ seiner Familie hadert.<sup>75</sup> Vor dem Hintergrund, dass „Anno 1800“ nach Angaben des Entwicklungsstudios das gesamte 19. Jahrhundert spielbar mache, ist diese Charakterisierung der Spielfigur als Allegorie auf das 1871 gegründete Deutsche Reich zu verstehen. Somit greift das Spiel direkt auf die deutsche Kolonialvergangenheit zurück.

Nach Sebastian Conrad hing das Streben, ein deutsches Kolonialreich zu errichten, zwar mit der Phase der Reichsgründung zusammen, es sei jedoch in einen weiten Kontext einzuordnen. Der Wunsch, durch den Erwerb von Kolonien zu anderen europäischen Mächten aufzuholen, sei ebenfalls durch die revolutionäre Entwicklung der Infrastruktur bedingt gewesen, welche eine Grundvoraussetzung für den Imperialismus dargestellt habe. Zudem nennt er auch die gesteigerte Massenproduktion der Zeit, welche globalisierte Märkte für Rohstoffe und Waren erforderte.<sup>76</sup> Beide Aspekte sind auch augenscheinliche Elemente des Settings von „Anno 1800“. Dampfschiffe und Eisenbahnen ermöglichen es den Spielenden, die großen Mengen von Rohstoffen und Erzeugnissen in ein globales Handelsnetz des Kolonialreiches einzubinden und die virtuelle Bevölkerung zu versorgen. Ebenso war die deutsche Kolonialbewegung von der politischen Situation vor der Reichsgründung geprägt, wie Conrad weiter ausführt. Da die erwünschte deutsche Nation weiterhin in eine Vielzahl von zum Teil kleinen und kleinsten Staaten zersplittert war, dienten die Kolonien als Projektionsfläche für deutsche Einheit und zivilisatorische Vorstellungen. Mittels einer erfolgreichen Kolonialpolitik sollte zugleich eine geeinte Nation erträumt, realisiert und als europäische Großmacht installiert werden.<sup>77</sup> Als Höhepunkt dieser kolonialen Bemühungen ist der Ausdruck vom „Platz an der Sonne“ zu betrachten, mit welchem Reichskanzler Bernhard von Bülow die Annexion von überseeischen Kolonien legitimieren wollte.<sup>78</sup>

---

<sup>75</sup> Vgl. Fandom.com: Carl Leonard von Malching. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Carl\\_Leonard\\_von\\_Malching](https://anno1800.fandom.com/wiki/Carl_Leonard_von_Malching) (15.5.2021).

<sup>76</sup> Vgl. Conrad, Sebastian: Deutsche Kolonialgeschichte. 4., durchgesehene Auflage. München 2019. S. 18.

<sup>77</sup> Vgl. ebd. S. 18–20.

<sup>78</sup> Vgl. Zimmerer, J.: Kolonialismus und kollektive Identität. S. 27; van Laak, Dirk: „Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“. Der imaginäre Ausbau der imperialen Infrastruktur in Deutschland

Auch die Spielenden von „Anno 1800“ realisieren durch den imperialistischen Charakter des Spiels koloniale Fantasien. Unabhängig davon, welchen Avatar sie für ihre Partie wählen, werden sie in eine von nationalistischem und royalistischem Pathos geprägte Kampagne involviert. Sie erhalten stets Aufträge von *Sir Archibald Blake* dem Repräsentanten der *Königin* und der Hegemonialmacht im Spiel.<sup>79</sup> Sowohl *Blake* als auch die *Königin* lassen sich dem Namen respektive ihrer Darstellung nach dem britischen Kolonialreich zuordnen. Das sollte allerdings nicht als mangelnde Relevanz der deutschen Kolonialgeschichte interpretiert werden. Auf diese Weise wird lediglich die exponierte Bedeutung des britischen Imperialismus für die unterhaltungsmediale Verhandlung der Kolonialzeit ersichtlich. Denn das britische *informal empire* stellt offenbar eine Instanz dar, über die das Entwicklungsstudio meint, die Kolonialzeit verhandeln zu können, ohne die „Wohlfühlatmosphäre“<sup>80</sup> des Spiels zu beeinträchtigen. Das *informal empire* ist dadurch zu charakterisieren, dass die Hegemonialmacht keine aktive und direkte Steuerung der Kolonien vornahm. Vielmehr wurden lokale Machteliten installiert, welche im Sinne des Imperiums agierten. Ihr Herrschaftsgebiet wurde über Verträge als sogenannte Protektorate an die Imperien angeschlossen. Dafür war eine deutliche wirtschaftliche Dominanz der Imperialmacht Voraussetzung. Nicht nur Großbritannien, die USA und Japan sind als solche Mächte aufgetreten, sondern auch das Deutsche Reich hat in seiner Kolonialzeit solche Praktiken angewendet. Ebenso agieren die Spielenden als ludische Repräsentation eines imperialistischen Staates.<sup>81</sup> Sie schreiben dessen koloniale Vergangenheit „um“ und üben als informell herrschende Macht über virtuelle Untergebene aus.

Durch die Wahl des Spielcharakters *Leonard von Malching* und durch die deutsche Produktion wird „Anno 1800“ zusätzlich in die Nähe des deutschen Kolonialrevisionismus gerückt. Dieser Umgang mit der Kolonialzeit suchte die Niederlage des Ersten Weltkriegs und den zusätzlichen Verlust der deutschen Kolonien

---

nach 1918. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 71–90. S. 83.

<sup>79</sup> Vgl. Fandom.com: The Queen. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/The\\_Queen](https://anno1800.fandom.com/wiki/The_Queen) (21.6.2021).

<sup>80</sup> Zimmermann, J., zit. nach Prattes, Vanessa: Schöne neue Welt. In: Süddeutsche Zeitung (20.5.2019). <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiel-schoene-neue-welt-1.4454376>.

<sup>81</sup> Vgl. Osterhammel, Jürgen u. Jan Jansen: Kolonialismus. Geschichte, Formen, Folgen. 8., aktualisierte Auflage. München 2017. S. 22–26; Conrad, S.: Deutsche Kolonialgeschichte. S. 14–15.

zu verarbeiten.<sup>82</sup> Wie Kien Ha schreibt, brachte er einen „Kolonialismus ohne Kolonien [hervor, welcher] sich im Feld der virtuellen Realität [erfüllt habe].“<sup>83</sup> Ha gebraucht den Begriff „virtuell“ offensichtlich nicht im informationstechnologischen Sinne, wie er für digitale Spiele üblich ist, sondern als Anlage von Möglichkeiten. Durch diese begriffliche Nähe wird auch das ludische Element des Kolonialrevisionismus ersichtlich, welcher gedanklich Prozesse vollzog, die sich zum Teil in ähnlicher Form bei „Anno 1800“ umsetzen lassen. Bei solchen kolonialen Fantasien wurden und werden weiterhin nur zu gern die negativen Aspekte der Kolonialzeit verdrängt, wie die schleppende Anerkennung des Genozids an Herero und Nama durch die Bundesregierung nahelegt und die erst 2021 erfolgt ist.<sup>84</sup> Dieser Genozid gehört genauso zum deutschen Erbe des Imperialismus wie die blutige Niederschlagung des Maji-Maji-Aufstands im heutigen Tansania.<sup>85</sup> Doch von diesen Gewaltexzessen der deutschen Kolonialzeit ist im Spiel keine Spur, was sicherlich auch der ‚Wohlfühlatmosphäre‘ geschuldet ist, die das Spiel ausstrahlen soll. Stattdessen wird die Spielerweiterung „Speicherstadt“ mit dem Verweis auf die „weltweit größte Lagerstadt und ein UNESCO-Weltkulturerbe in Hamburg“<sup>86</sup> beworben. Offenbar erfolgt eine selektive Bezugnahme auf ‚großartige‘ Errungenschaften der deutschen Kolonialzeit, dessen Zustandekommen durch Ausbeutung nicht reflektiert wird.

Vor diesem historischen Hintergrund wirken die malerisch inszenierten Inselwelten von „Anno 1800“, in welchen stets die ‚virtuelle Sonne‘ scheint, trotz ihres fiktionalen Settings wie ein ludisches Programm zur Rückkehr in ‚erfolgreich‘ verdrängte Zeiten. Dieses Programm stellt einen durch Regeln beziehungsweise das Setting eingeschränkten Handlungskorridor, in welchem koloniale Fantasiereiche geschaffen und verwaltet werden können. Um zu untersuchen, welche imperialistischen Spielkonzepte in „Anno 1800“ Anwendung finden, sollen im Folgenden Aspekte untersucht werden, die für den

---

<sup>82</sup> Vgl. Rogowski, Christian: „Heraus mit unseren Kolonien!“. Der Kolonialrevisionismus der Weimarer Republik und die „Hamburger Kolonialwoche“ von 1926. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 243–262. S. 243.

<sup>83</sup> Ha, Kien: Macht(t)raum(a) Berlin. Deutschland als Kolonialgesellschaft. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 105–117. S. 109.

<sup>84</sup> Vgl. Habermatz, Christiane u. Wulf Wilde: Versöhnungsabkommen mit Namibia. Deutschland erkennt Kolonialverbrechen als Genozid an. [https://www.deutschlandfunk.de/versoehnungsabkommen-mit-namibia-deutschland-erkennt.2897.de.html?dram:article\\_id=497979](https://www.deutschlandfunk.de/versoehnungsabkommen-mit-namibia-deutschland-erkennt.2897.de.html?dram:article_id=497979) (21.6.2021).

<sup>85</sup> Vgl. Speitkamp, Winfried: Deutsche Kolonialgeschichte. 4., aktualisierte u. erweiterte Auflage. Ditzingen 2005. 123–137.

<sup>86</sup> Ubisoft Blue Byte: Anno 1800. Der erste DLC von Season 3 „Speicherstadt“ ab sofort verfügbar. <https://bluebyte.ubisoft.com/de/anno-1800-der-erste-dlc-von-season-3-speicherstadt-ab-sofort-verfuegbar/> (15.5.2021).

Imperialismus aus postkolonialer Perspektive zentral sind. Zunächst wird anhand virtueller Raumkonstruktion der Gegensatz von Metropole und Kolonie als orientalistische Dichotomie dargelegt.

## 2.1 Hegemoniale Raumkonstruktionen der „Alten Welt“

Weil die Domäne des Raumes für den historischen Imperialismus bedeutend ist, soll nun untersucht werden, welche Rolle virtuelle Räumlichkeit für die statische Verhandlung der Kolonialzeit in „Anno 1800“ spielt. Um ihren Einfluss auf die diskursive Verhandlung von Hegemonie zu erfassen, werden einzelne Kategorien von Räumlichkeit im Spiel mit ihrer historischen Funktion für den Imperialismus verknüpft und auf orientalistische Einflüsse untersucht. Said synthetisiert seinen Orientalismus-Begriff als Zwang, der aus der Kombination von Mehrheitsmeinung und politischer Absicht resultiert.<sup>87</sup> Nach seiner Ansicht stelle „die Vorstellung einer allen anderen Völkern und Kulturen überlegenen europäischen Identität“ das hegemoniale Wesen der „europäischen Kultur“<sup>88</sup> dar. Dabei ist die dichotome Aufteilung der Welt, der territoriale Entwurf des „Eigenen“ und des „Anderen“, ein zentraler Bestandteil des Orientalismus. So ist nicht nur die ludische Konzeption spielerischer Möglichkeitenräume von Bedeutung für diese Arbeit. Es ist auch zu untersuchen, wie sich die Konstruktion virtueller Räumlichkeit in Gestalt von Spielwelten auf die Verhandlung der Kolonialzeit in „Anno 1800“ auswirkt. Diese konstruierte Räumlichkeit ist im Falle der Strategie- und Aufbauspiele von exponierter Funktion, denn in diesen Spielen kommen imperialistische Praktiken am stärksten zur Geltung.

Mukherjee untersucht den Zusammenhang von Imperien und digitalem Spiel als Tradierung einer westlichen Kulturtechnik. Er stellt heraus, dass Beschreibungen von imperialistischen Welterschließungsverfahren bereits im späten 18. Jahrhundert über ludische Ausdrücke erfolgten. Sie wurden literarisch verarbeitet und in analoge Spiele gefasst, welche mit Raumkonstruktionen arbeiten, ehe sie die digitalen Spiele erreichten.<sup>89</sup> Die Essenz dieses imperialistischen Spielprinzips lässt sich wie folgt charakterisieren:

---

<sup>87</sup> Vgl. Castro Varela, María do Mar u. Nikita Dhawan: Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung. 3. Auflage. Bielefeld 2020. S. 109.

<sup>88</sup> Said, E.: Orientalismus. S. 16.

<sup>89</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 29–37.

*„Das ständige Bedürfnis nach aggressivem Wachstum wird zur zentralen Spielmechanik. Virtuelle Imperien stagnieren nicht, sie zerfallen nicht, nein, sie expandieren scheinbar endlos weiter. Hier wird das Diktat des Wachstums auf Kosten der anderen spielerisch verinnerlicht.“<sup>90</sup>*

Zwar ermöglichen die virtuellen Welten der digitalen Spiele ihre unendlich anmutende Ausdehnung über Spielerweiterungen oder prozedurale Verfahren der Weltgestaltung, dennoch gehört der Konflikt um die begrenzten Ressourcen der Welt zum wesentlichen Spielprinzip von „Anno 1800“. Spielende, welche eine langsame Expansion verfolgen, werden früher oder später an Grenzen des Wachstums stoßen, die ihnen die limitierte Anzahl von virtuellen Inseln setzt. Spätestens dann müssen sie entscheiden, ob sie das expansive Spielprinzip ablehnen oder sich in die Konkurrenz um Dominanz fügen. Eigenen sie sich dabei koloniale Techniken der Welterschließung an, erzeugen sie ihre eigene koloniale Vergangenheit und Zukunft („personal colonial pasts and futures“<sup>91</sup>) wie Sybille Lammes konstatiert. Das imperiale Setting des Spiels wirkt sich dabei vermutlich als Einflussfaktor auf das Verständnis der Spielenden aus, wie „Anno 1800“ ‚richtig‘ zu spielen sei. Es begünstigt, dass Spielende den Erwerb möglichst vieler Kolonien als wesentliches Spielprinzip interpretieren. Zugleich legt es einen Fokus auf die Entwicklung der europäischen Metropolen, wohingegen die Versorgung der Kolonien als von untergeordneter Relevanz wahrgenommen werden kann. So bemüht sich das Spiel, die Atmosphäre eines „Goldenen Zeitalters“ zu schaffen, welches mit bedeutenden wissenschaftlichen, kulturellen und sozialen Errungenschaften einhergeht. Der auch für wirtschaftliche und gesellschaftliche Blütezeiten genutzte Topos des „Goldenen Zeitalters“ steht dabei sinnbildlich für die fehlende kritische Auseinandersetzung des Spiels mit der verhandelten Zeit. Denn auch in „Anno 1800“ wird nicht hinterfragt, dass der Wohlstand und die Errungenschaften der Metropole nicht unwesentlich aus der kolonialen Ausbeutung resultieren. Exemplarisch dafür stehen die Erfindung beziehungsweise Verbreitung von Eisenbahn und Verbrennungsmotor, archäologische Funde und die Ausrichtung von Weltausstellungen sowie gesellschaftlicher Aufstieg und Massentourismus. Somit werden politische Inhalte transportiert und Weltbilder in die Zukunft tradiert.<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> Köstlbauer, J., E. Pfister u. a.: Einleitung. S. 17; vgl. auch Pfister, Eugen: „A passport is required“. Imaginationen von Grenzen und Flucht im digitalen Spiel. In: Grenzen. Kulturhistorische Annäherungen. Hrsg. von Helene Breitenfellner, Eberhard Crailsheim u. a. Wien 2016. S. 181–197. S. 185.

<sup>91</sup> Lammes, Sybille: Postcolonial playgrounds. Games and postcolonial culture. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 4 (2010) H. 1. S. 1–6. S. 1.

<sup>92</sup> Vgl. Cassar, R.: Gramsci and games. S. 337.

Die Raumkonstruktion erfüllt zugleich eine selektive Funktion der Sozialkritik, denn sie bestimmt, was dargestellt werden kann und was nicht. Auf diese Weise werden qualitative Aussagen über die Spielregionen getroffen. Beispielsweise können Arbeiterproteste ausbrechen, wenn die Bevölkerung nicht zufriedengestellt wird. Diese drücken sich durch rot beflaggte Straßenzüge und in demonstrierenden Menschenmassen aus. Um die Stimmung der virtuellen Bewohner\*innen zu heben oder andere positive Effekte zu erzielen, können sich die Spielenden der Propaganda bedienen, was von sarkastischen Kommentaren des Zeitungsherausgebers begleitet wird. Die vorgeblich utopische „heile Welt“ ist offensichtlich nicht so idealisiert konzipiert, wie es zunächst erscheint. Dabei selektiert das Spiel jedoch, in welchen Bereichen eine kritische Perspektive eingenommen wird, indem nur vereinzelt historische Phänomene wie die Arbeiterbewegung explizit verhandelt werden. Dass in den kolonisierenden Gesellschaften wie dem Deutschen Reich auch Kritik an der Ausbeutung der Kolonien geübt wurde,<sup>93</sup> wird hingegen nicht erwähnt. Arbeiterproteste erscheinen dahingehend geeignet zu sein, die positive Grundstimmung des Spiels nicht zu beeinträchtigen – eine Kritik der zentralen imperialen Weltordnung scheint hingegen ungeeignet zu sein. Damit manifestiert das Spiel eine eurozentrische Norm, welche das Spiel stark auf dem europäischen beziehungsweise deutschen Markt positioniert und zugleich lassen sich Grundannahmen über die Identitäten der Spielenden erahnen. Begünstigt wird das durch die ‚koloniale Amnesie‘ der deutschen Erinnerungskultur. In der Folge dieses Verdrängens bleibt die weitreichende Reflektion aus, dass „Anno 1800“ mit seinen imperialistischen Spielkonzepten eine Verhandlung der deutschen kolonialen Vergangenheit darstellt, weswegen auch nur selten der kritische Blick auf die Raumkonstruktion erfolgt.

Durch die dichotome Weltaufteilung, welche mit orientalistischen Kategorien arbeitet, fügt sich „Anno 1800“ wie auch andere digitale Spiele in die Tendenz der westlichen Kolonialisierung virtueller Räume („western colonialism of cyberspace“<sup>94</sup>), welche eine westliche Dominanzkultur im Internet etabliert. Dadurch wird das Spiel orientalistisch geleitet, wodurch die europäische Überlegenheit herausgestellt wird.<sup>95</sup> Die virtuelle Welt wird europäisierten Wahrnehmungsgewohnheiten der Spielenden untergeordnet, indem

---

<sup>93</sup> Vgl. Conrad, S.: Deutsche Kolonialgeschichte. S. 27–28.

<sup>94</sup> Dimita, Gaetano, Jon Festinger u. a.: Video games. Flagships of digital colonialism or solitary beacons of creative freedom and diversity? In: Interactive Entertainment Law Review 3 (2020) H. 2. S. 75–76. S. 75.

<sup>95</sup> Said, E.: Orientalismus. S. 16.

die Differenzierung zwischen dem „Eigenen“ und dem „Anderen“ auf territoriale Weise vollzogen wird. Daher folgt auch die Raumaufteilung des Hauptspiels der orientalistischen dichotomen Unterscheidung, welche in der Bezeichnung der beiden mit dem Hauptspiel verfügbaren Spielregionen als *Alte* und *Neue Welt* zum Ausdruck kommt.

Die sogenannte *Alte Welt* ist die Ausgangsregion der Kampagne von „Anno 1800“ und dominiert die Narration. Bevor die Spielenden eine Partie beginnen, haben sie die Schwierigkeitsstufe, die Fraktionsfarbe sowie ein Wappen zu wählen und können sich für einen Avatar<sup>96</sup> entscheiden. Unter den möglichen Avataren finden sich auch zahlreiche Figuren, welche sich nicht europäischen „Ethnien“ zuordnen lassen und die vermutlich die Diversität im Spiel erhöhen sowie die der Spielenden repräsentieren sollen. Zugleich wird anhand dieser Avatare die Hegemonie der *Alten Welt* offenkundig. Die Figuren werden in eine zutiefst „europäische“ Narration eingebunden. Die Diversität der Avatare bewirkt hier nur einen oberflächlichen Bruch mit der dichotomen Raumaufteilung, denn Handlung und Setting werden nicht an diese Wahlmöglichkeit angepasst. Das Personal der Kampagne wird von einer britischen Familie dominiert, deren Oberhaupt der Avatar der Spielenden darstellt. Avatare, welche nicht „weiß“ sind, bewirken aufgrund ihres Aussehens vermutlich Irritation bei den Spielenden. Eine solche Irritation, die aus Widersprüchen zwischen narrativer und ludischer Ebene entsteht, wird auch als ludonarrative Dissonanz bezeichnet.<sup>97</sup> Durch sie werden in „Anno 1800“ „schwarze“ Spielende unterschwellig marginalisiert. Somit wird durch den Einfluss, welche Vorstellungen von räumlicher Homogenität auf die Narration haben, der Orientalismus diskursiv verbreitet. Dies bewirkt, dass das Abweichen von der Norm als Makel konstruiert wird und so Macht über diese Gruppe von Spielenden ausgeübt wird.

Durch die Bezeichnung Amerikas als *Neue Welt* wird zugleich transparent, dass die Existenz der Peripherie von der Entdeckung durch „europäisch“ situierte Spielcharaktere ausgelöst wird. Im Entwurf verlassener Inseln, welche es zu besiedeln gilt, kommt dies besonders zum Ausdruck.<sup>98</sup> Zwar gibt es bereits Spielcharaktere in der *Neuen Welt* bevor die Spielenden im Verlauf der Kampagne dort aktiv werden, doch sind sowohl die Widerstandskämpferin *Isabel Sarmiento*, als auch der als ehemaliger Sklave beschriebene

---

<sup>96</sup> Avatare sind die Repräsentanz der Spielenden in der virtuellen Welt.

<sup>97</sup> Vgl. Hocking, Clint: Ludonarrative dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (25.7.2021).

<sup>98</sup> Vgl. Samson, B.: Desert islands and the liquid modern. S. 5–6.

Pirat *Jean La Fortune* nicht nur dem Namen nach Symbol der bereits zuvor erfolgten Kolonialisierung der Region.<sup>99</sup> Ihre romanischen Namen offenbaren, dass sowohl spanische als auch französische Kolonisatoren bereits in der amerikanischen Region aktiv gewesen sein müssen und stehen so zeichenhaft für die koloniale Vergangenheit Spaniens und Frankreichs. Unabhängige „indigene“ Kulturen, welche in „Anno 1602“ Kolonialverbrechen durch Flüche sanktionierten,<sup>100</sup> fehlen nun gänzlich beziehungsweise sind sie anhand von verlassenen Ruinen nur noch zu errahnen. Auch das „koloniale Wettrennen“ der computergesteuerten Spielcharaktere mag zuvor begonnen haben. Die Existenz der Spielregion wird jedoch erst erfahrbar, wenn die Spielenden die *Alte Welt* verlassen und die *Neue Welt* in die virtuelle Geschichtsschreibung ihrer Partie aufnehmen. Dabei fungiert *Isabel Sarmiento* nicht nur als Handlungsträgerin, welche es den Spielenden ermöglicht, an ihrer Seite „heroisch“ gegen die Unterdrückung des Antagonisten der Spielenden in der Kampagne zu kämpfen. Sie ist ebenfalls Platzhalterin, welche verhindert, dass Spielende im Wettrennen um die virtuellen Inseln „zu spät kommen“. Daher ist *Isabel Sarmiento* im doppelten Sinne Verkörperung der deutschen Kolonialfantasien. Sie sichert einerseits ab, dass alle Spielenden einen eigenen ‚Platz an der Sonne‘ erhalten und entspricht so der Sorge der Kolonialplanung aus der späten Vorkaiserzeit, dass das Deutsche Reich ohne Kolonien im europäischen Vergleich an Bedeutung verlieren könnte.<sup>101</sup> Andererseits begünstigt die heroische Handlung zugleich revisionistische Haltungen, welche die Errichtung des Kolonialreiches im Spiel durch den Kampf gegen herrschendes Unrecht verklärt und sich somit in das Narrativ der europäischen Zivilisierungsmission einspannt.<sup>102</sup> Anhand der Dichotomie von *Alter Welt* und *Neuer Welt* wird deutlich, dass durch die Konstruktion von Räumen in „Anno 1800“ orientalistische Muster bedient werden und die Hegemonie Europas im Regelwerk festgeschrieben wird.

Die Priorisierung der *Alten Welt* wird durch das kartografische Element des imperialistischen Spielprinzips begünstigt. Zwar gibt es auch eine Übersichtskarte, auf welcher die einzelnen Spielregionen gemeinsam zu sehen sind, diese dient jedoch in erster Linie der Erzeugung von historisierender und zugleich kontrafaktischer Authentizität. Deren scheinbarer Widerspruch entsteht, da die Karte zwar fiktive Kontinente zeigt, letztere

---

<sup>99</sup> Vgl. Fandom.com: Isabel Sarmiento. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Isabel\\_Sarmiento](https://anno1800.fandom.com/wiki/Isabel_Sarmiento) (17.5.2021); Fandom.com: Jean La Fortune. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Jean\\_La\\_Fortune](https://anno1800.fandom.com/wiki/Jean_La_Fortune) (17.5.2021).

<sup>100</sup> Vgl. Baur, S.: *Historie in Computerspielen*. S. 86.

<sup>101</sup> Vgl. van Laak, D.: *Über alles in der Welt*. S. 73–77.

<sup>102</sup> Vgl. van Laak, D.: *„Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“*. S. 72.

jedoch nur minimale Ähnlichkeiten zu den spielbaren Inselwelten aufweisen. Dadurch werden die utopischen Inselentwürfe, mit denen die Spielenden eigene koloniale Fantasien umsetzen, abstrakt in den historischen Kontext der Kolonisation überseeischer Gebiete eingebunden. Die orientalistische Technik der Kartografie erweist sich im Spiel als komplexe Konstruktion des Räumlichen, welche Fantasie und Historie miteinander verschmilzt und die es näher zu betrachten gilt.<sup>103</sup> Abseits der Übersichtskarte existieren zu den einzelnen Spielregionen unabhängige Karten, sogenannte Minimaps, welche den Spielenden zur Orientierung dienen. Sowohl die Minimaps als auch die eigentlichen virtuellen Welten manifestieren die imperiale Ordnung des Spiels, da sie im Gegensatz zur Übersichtskarte klar voneinander abgegrenzt sind. Auf dieser Ebene kann nicht dynamisch zwischen den Spielregionen gewechselt werden. Zwar ist es den Spielenden sowie ihren Schiffen und den verladenen Waren möglich, von einer Region zur anderen zu reisen, allerdings müssen die Spielenden den Wechsel der Spielregion initiieren. Die Schiffe passieren somit eine Grenze, welche sie in eigenständige Welten mit andersartigen Gestaltungsformen führt. Die Transitionsphase entzieht sie dabei der Kontrolle der Spielenden, wodurch zugleich markiert wird, dass die neue Spielregion anderen Parametern und ästhetischen Darstellungen unterworfen ist. Die einzelnen Inseln der Spielregionen gestalten sich einerseits heterogen, indem sie unterschiedliche Fruchtbarkeiten aufweisen. Andererseits handelt es sich dabei jeweils um eine Kombination verschiedener Fruchtbarkeiten, die für die Spielregion konstitutiv sind. Letztere werden somit nach innen homogen konzipiert. Dadurch wird zwischen den Regionen die entscheidende Divergenz geschaffen, um die räumliche Trennung des „Eigenen“ vom „Anderen“ zu markieren. Diese Abweichung wird augenscheinlich durch den Einsatz unterschiedlicher Landschaften und architektonischer Stile.

Aus der „Andersartigkeit“ nicht-europäisierter Spielregionen resultieren mögliche Veränderungen der Spielstrategien. Während die *Alte Welt* zum Zeitpunkt der „Überfahrt“ in eine andere Spielregion zumindest zu weiten Teilen erforscht sein dürfte, stellen die peripheren Spielregionen eine *terra incognita* dar, die zu entdecken ist. Dafür gilt es, territoriale Aufklärung zu betreiben, um die Kolonien zu kartografieren beziehungsweise zu erschließen. Auf diese Weise folgen Spielende einer geopolitischen Agenda, welche dem imperialistischen Spielprinzip inhärent ist, so Mukherjee.<sup>104</sup> Die Kartografie stellt dabei

---

<sup>103</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 37–40.

<sup>104</sup> Vgl. ebd. S. 33.

ein zentrales Prinzip zahlreicher Strategiespiele dar, welche die virtuelle Welt den Bedürfnissen der Spielenden unterordnet. Durch die Beseitigung des „fog of war“<sup>105</sup>, einem Schleier, der nicht erschlossene Bereiche der Karte verdeckt, wird es den Spielenden auch in „Anno 1800“ erst möglich, Kolonien zu erschließen und Gebäude zu bauen.<sup>106</sup> Folglich lassen sich Imperien in digitalen Spielen wie auch historisch betrachtet durch die Prägung vom Drang nach räumlicher Ausdehnung beschreiben, wofür die territoriale Informationsbeschaffung notwendig ist.<sup>107</sup> Die ludische Erfassung von Imperien durch das virtuelle Kartografieren der spielbaren Welt lässt sich zugleich als identitätsstiftendes Verfahren interpretieren, welche nationales Machtstreben visualisiert.<sup>108</sup> Nach Pfister kann die Verwendung der entsprechenden Spielmechanik zudem als Anzeichen dafür ausgelegt werden, dass Spielende das Erstellen von Karten „als selbstverständliche[n] Nachweis von Herrschaft wahr[nehmen].“<sup>109</sup> Die im Spiel kartografierten Regionen können somit als imperiale Einflusszonen der Spielenden gedeutet werden, welche entweder bereits kolonialisiert wurden oder perspektivisch erschlossen werden sollen.

Auch die Inbesitznahme von Inseln ist eine ludische Nutzung der Räumlichkeit, welche durch das imperialistische Spielprinzip beeinflusst wird. Wurde eine Insel kartografiert, ist den Spielenden auch ersichtlich, welche Rohstoffe durch die entsprechenden Fruchtbarkeiten auf ihnen erzeugt werden können und über welche Bodenschätze die Insel verfügt. Wenn die Erschließung der Insel dadurch initiiert wurde, dass die metropolitane Bevölkerung nach der Stillung eines neuen Bedürfnisses verlangt, werden Spielende vermutlich darauf achten, dass die zu besiedelnde Insel dies auch ermöglicht. Auf diese Weise wird die Kolonie als Rohstofflieferant in die hegemoniale Hierarchie des Inselreiches integriert, bei der die Peripherie dem Zentrum untergeordnet wird. Dabei wird die Inbesitznahme der unbewohnten Inseln über die Errichtung von Handelskontoren vollzogen, womit das Spiel die historische Praxis privat organisierter kolonialer Expansion aufgreift.<sup>110</sup> In der Folge der Besiedlung können die Spielenden den Namen der Insel wechseln. Obwohl bereits die automatische Benennung der Insel eurozentrisch ausfällt, manifestiert sich insbesondere in der Möglichkeit zur Umbenennung von Inseln eine

---

<sup>105</sup> Im Deutschen ist auch die wörtliche Übersetzung als Nebel des Krieges gebräuchlich.

<sup>106</sup> Vgl. Mukherjee, Souvik: Playing subaltern. Video games and postcolonialism. In: Games and Culture 13 (2016) H. 5. S. 504–520. S. 508.

<sup>107</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 29.

<sup>108</sup> Vgl. Pfister, E.: „A passport is required“. S. 185–186.

<sup>109</sup> Ebd.

<sup>110</sup> Vgl. van Laak, D.: Über alles in der Welt. S. 70.

imperialistische Agenda der Expansion, welche lokale Namensgebungen ignoriert und Territorien in die europäische Nomenklatur einbindet.<sup>111</sup> So erschlossen, können die Inseln in der Folge ökonomisch entwickelt werden. Das heißt, es werden Wohngebiete errichtet sowie Produktionsketten mit den zugehörigen Gebäuden etabliert, wodurch die Bezeichnung von „Anno 1800“ als Wirtschaftssimulation gerechtfertigt wird.<sup>112</sup> Ob sie sich dadurch zu prosperierenden Wirtschaftszentren entwickeln oder lediglich ausgebeutet werden, wird dabei nicht unerheblich durch die individuelle Spielstrategie der Spielenden beeinflusst. Die Strategien sind zugleich Ausdruck der Projektionsflächen, welche die virtuellen Kolonien für die Spielenden wie auch den historischen Kolonialrevisionismus darstellen.<sup>113</sup>

Bei der Besiedelung der Inseln vollziehen die Spielenden kolonialplanerische Prozesse. Sie errichten nicht nur Ortschaften und Plantagen, sondern auch eine „imperiale Infrastruktur“<sup>114</sup> zur Durchdringung der Peripherie. Neben Straßen und Eisenbahntrassen können in den Kolonien auch Gebäude zur Verwaltung und Aufrechterhaltung der kolonialen Ordnung errichtet werden. Das sind Rathäuser, Polizei- und Feuerwehrgebäude. Auf diese Weise erlangen die Spielenden bei der Errichtung ihres virtuellen Handelsimperiums die Möglichkeit, nachträglich ‚kolonialisatorische Tauglichkeit‘ zu demonstrieren. Obwohl in der Kaiserzeit zahlreiche Deutsche den Anspruch hegten, „die Welt nach europäischem Muster zu erschließen“<sup>115</sup>, so Dirk van Laak, wurde ihnen nach dem Ende des Ersten Weltkriegs die Eignung zur kolonialen Verwaltung durch die Alliierten abgesprochen. Dies habe zu einem Konflikt mit dem Selbstbild geführt, denn die wissenschaftliche Planung der Kolonien habe eine identitätsstiftende Funktion gehabt.<sup>116</sup> So betont auch Geulen, dass für den deutschen Kolonialplaner Carl Peters „die mentale Erneuerung der Nation ‚auf fremder Erde‘“<sup>117</sup> eine entscheidende Motivation bei seiner kolonialen Betätigung gewesen sei. Somit geht in „Anno 1800“ die machtvolle Durchdringung und Unterwerfung des Fremden mit kolonialrevisionistischen Praktiken einher.

---

<sup>111</sup> Vgl. Mukherjee, S.: *Playing subaltern*. S. 507.

<sup>112</sup> Vgl. Winnerling, T.: *How to get away with colonialism*. S. 226.

<sup>113</sup> Vgl. Kundrus, Birthe: *Die Kolonien. „Kinder des Gefühls und der Phantasie“*. In: *Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus*. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 7–18. S. 7.

<sup>114</sup> van Laak, D.: *„Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“*. S. 72.

<sup>115</sup> Ebd.

<sup>116</sup> Vgl. ebd. S. 74.

<sup>117</sup> Geulen, C.: *„The Final Frontier...“*. S. 49.

Diesbezüglich ist das Vorhandensein von Eisenbahnen in „Anno 1800“ von besonderer Bedeutung. Denn die „indirekte Durchdringung fremder Territorien“<sup>118</sup> mit Eisenbahnstrecken wurde historisch als ein Instrument betrachtet, deutsche zivilisatorische Bestrebungen umzusetzen.<sup>119</sup> Doch auch schon während der deutschen Kolonialzeit wurde über den Eisenbahnausbau zur „Entwicklung der eroberten Gebiete“<sup>120</sup> debattiert. Während Planungen zur Erschließung von Plantagen in Ostafrika zur Gründung der „Eisenbahngesellschaft für Deutsch-Ostafrika“<sup>121</sup> führte, werden sie ebenfalls als Auslöser des Herero-Aufstandes betrachtet,<sup>122</sup> welcher im ‚ersten Genozid des 20. Jahrhunderts‘ mündete. Zudem steht der internationale Eisenbahnbau in direktem Zusammenhang mit der Sklaverei respektive deren Abschaffung, wie Zimmerer kritisiert.<sup>123</sup> Daher ist aus postkolonialer Perspektive die Forderung naheliegend, im Spiel die Frage zu reflektieren, welcher Zusammenhang zwischen Eisenbahnbau und europäischer Moderne besteht.<sup>124</sup> Denn der Eisenbahnbau als Teil des imperialistischen Spielprinzips steht symbolisch für die kolonialisatorische Erschließung von Räumen sowie die Verdrängung und Unterwerfung subalternen Kulturen.

Für das imperialistische Spielprinzip ist die Verteilung von Rohstoffen ein weiterer räumlicher Aspekt von Bedeutung: Wie Mukherjee schreibt, ist die Akkumulation von Ressourcen entscheidend für produktionsbasierte Wirtschaftsspiele. Sie sei nicht nur nötig, um diese Spiele zu gewinnen, sondern führe ebenfalls zu einer Dichotomie aus Zentrum und Peripherie („binarism of centre and its peripheries“<sup>125</sup>). Dabei komme der Peripherie die Funktion zu, das Zentrum zu beliefern.<sup>126</sup> Auch in „Anno 1800“ wird dies dadurch begünstigt, dass die *Alte Welt* sowohl Ausgangspunkt der Narration ist als auch die umfangreichsten Interaktionsmöglichkeiten bietet. Die Spielenden werden durch den Handlungskorridor darin bestärkt, Wirtschaftskreisläufe zu errichten, welche die Peripherie ausbeuten und das Zentrum bereichern. Mit dem Konsum von Kolonialwaren in der *Alten Welt* wird zudem auch die historische Faszination für die Kolonien verhandelt. Denn der ökonomische Austausch zwischen Peripherie und Zentrum bediente in der Kolonialzeit

---

<sup>118</sup> van Laak, D.: Über alles in der Welt. S. 40.

<sup>119</sup> Vgl. van Laak, D.: „Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“ S. 74.

<sup>120</sup> van Laak, D.: Über alles in der Welt. S. 83.

<sup>121</sup> Ebd. S. 72.

<sup>122</sup> Vgl. Pelizaeus, Ludolf: Der Kolonialismus. Geschichte der europäischen Expansion. Wiesbaden 2008. S. 224.

<sup>123</sup> Vgl. Schott, D.: Historisch, wo es gefällt.

<sup>124</sup> Vgl. Wandel, Christopher: Anno 1800. <https://www.spielbar.de/node/150001> (16.2.2021).

<sup>125</sup> Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 35.

<sup>126</sup> Vgl. ebd.

„das Konsuminteresse nach exotischer Fremdheit und rassistischen Stereotypisierungen“<sup>127</sup>. Somit steht der Warenkreislauf auch mit der kulturellen Aneignung der Kolonien in Zusammenhang, welche Said mit seinem Orientalismus-Begriff kritisiert. Bereits in der Metropolgesellschaft wurden durch die Kolonialkultur Fantasien geweckt, welche sich über Medien der Zeit erfahren ließen, konstatiert Ha.<sup>128</sup> In „Anno 1800“ lässt sich eine Fortschreibung dieser Kolonialkultur erkennen, weil auch im Spiel das Fremde konsumiert und somit der metropolitanen Deutungsmacht unterworfen wird. Einerseits kam dem Handel mit den Kolonien eine große Bedeutung für die Weltwirtschaft zu. Denn dieser habe gemäß der kontrovers diskutierten Williams-These in den karibischen Inselwelten zur Kapitalakkumulation geführt, welche den europäischen Kapitalismus erst ermöglicht habe.<sup>129</sup> Für das Deutsche Reich andererseits habe sich die Kolonialisierung mehrheitlich als unprofitabel herausgestellt,<sup>130</sup> was später auch global bestätigt wurde und in die Dekolonialisierung der Peripherie mündete. Dennoch hat der Imperialismus eine ökonomische und kulturelle Durchdringung der Kolonien bewirkt, welche die früheren Kolonialmächte bis heute mit einer hegemonialen Macht über die Peripherie ausstattet. Die kolonialen Fantasien, welche „Anno 1800“ evoziert, stellen dabei einen weiteren orientalistischen Transfer kolonialrevisionistischer Vorstellungen in die Gegenwart dar.

Schließlich wird in „Anno 1800“ auch die Domäne Wissen und Technik genutzt, um eine dichotome Raumaufteilung zu erzeugen. Dabei wird die Hegemonie der *Alten Welt* auch anhand von technologischem Fortschritt gezeigt. Automobilfabriken, ein flächendeckendes Stromnetz und ein Glaspalast ähnlich dem der Londoner Weltausstellung, welche in der *Alten Welt* errichtet werden können, erfordern die Aneignung von Kolonien. Von jenen müssen Rohstoffe für die Errichtung der benötigten Bauwerke und Infrastrukturen transferiert werden. Im Gegenzug werden Technologien der *Alten Welt* in die Peripherie übertragen, um diese Rohstoffe erschließen zu können. Auf diese Weise wird Wissen auch als diskursives Produkt von Machtpraktiken in „Anno 1800“ verhandelt.<sup>131</sup> Denn die Konzeption von Fortschritt und Rückständigkeit wird im Spiel auch genutzt, um die Unterlegenheit der Peripherie gegenüber dem Zentrum herauszustellen. Einerseits wird

---

<sup>127</sup> Ha, K.: Macht(t)raum(a) Berlin. S. 108.

<sup>128</sup> Vgl. ebd.

<sup>129</sup> Vgl. Conrad, Sebastian u. Shalini Randeria: Einleitung. Geteilte Geschichten. Europa in einer postkolonialen Welt. In: Jenseits des Eurozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Hrsg. von Sebastian Conrad, Shalini Randeria u. Regina Röhmschild. 2., erweiterte Auflage. Frankfurt am Main 2013. S. 32–70. S. 49.

<sup>130</sup> Vgl. Zimmerer, J.: Kolonialismus und kollektive Identität. S. 27–28.

<sup>131</sup> Vgl. Conrad, S. u. S. Randeria: Einleitung. S. 55.

die *Alte Welt* als technologisch fortgeschritten dargestellt, andererseits die Peripherie als rückständig. Durch das imperialistische Spielprinzip werden die Spielenden somit dazu genötigt die Peripherie auszubeuten, um nicht selbst gegenüber anderen in technologischen Rückstand zu geraten und an Macht zu verlieren. Somit findet in „Anno 1800“ eine ludische Umsetzung der „These von der Komplizität von Wissen und Macht“<sup>132</sup> statt.

Die Untersuchung der Raumkonstruktionen in „Anno 1800“ hat gezeigt, dass Räume für die ludische Umsetzung von imperialen Strukturen bedeutend sind. Sie stützen ein imperialistisches Spielprinzip, welches den Spielenden ermöglicht, Praktiken aus der Kolonialzeit zu reproduzieren. Dabei wird die historische Bedeutung dieser Praktiken verschleiert. Das begünstigt, dass die Spielenden durch den verengten Handlungskorridor darin bestärkt werden die Peripherie auszubeuten. Um solche Muster zu ermöglichen, wird der Metropole ein inferiorer Widerpart gegeben. Wie dieser in „Anno 1800“ gestaltet ist, soll im folgenden Kapitel untersucht werden.

## 2.2 Konstruktion subalterner Gesellschaften in den Kolonien

In der unterschiedlichen Konstruktion von Peripherie und Zentrum manifestiert sich die Subalternität der kolonialisierten Gesellschaften in „Anno 1800“. Die spezifische Gestaltung und die damit einhergehende Machtdifferenz unterstützt das imperialistische Spielprinzip und verbreitet orientalistische Vorstellungen über gesellschaftliche Unterschiede. Ein wesentlicher Unterschied besteht in der Komplexität, mit welcher die Gesellschaften entworfen werden. Denn im Hauptspiel bestehen die Städte der *Alten Welt* aus bis zu fünf Bevölkerungstufen mit unterschiedlichen ökonomischen und kulturellen Bedürfnissen. Die Bevölkerung der *Neuen Welt* hingegen besteht aus lediglich zwei Stufen. Die periphere Gesellschaft wird somit deutlich homogener dargestellt und somit dem hegemonialen Machtgefüge unterworfen. Denn die Unterteilung der kolonialisierten Gesellschaft in eine Ober- und eine Unterschicht orientiert sich an imperialen Strategien zur Etablierung einer lokalen Verwaltungsschicht, welche im Sinne der Hegemonialmacht agiert.<sup>133</sup> Zudem ist bereits eine Debatte über die Bezeichnung der Bevölkerung der *Neuen Welt* als

---

<sup>132</sup> Ebd.

<sup>133</sup> Vgl. Rosenhaft, Eve: Afrikaner und „Afrikaner“ im Deutschland der Weimarer Republik. Antikolonialismus und Antirassismus zwischen Doppelbewusstsein und Selbsterfindung. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 282–301. S. 286.

*Jornaleros* beziehungsweise *Obreros* entstanden.<sup>134</sup> Denn durch die Verwendung der spanischen Begriffe „für Tagelöhner und Arbeiter“<sup>135</sup> wird der virtuell kolonialisierten Bevölkerung jegliche eigenständige kulturelle Identität abgesprochen.<sup>136</sup> Dieses Verfahren zur kulturellen Unterwerfung der subalternen Bevölkerung im Spiel wird mit der Spielerweiterung „Die Passage“ noch gesteigert, in der die arktische Gesellschaft, welche mit der Erweiterung kolonisierbar wird, lediglich in „Entdecker“ sowie „Techniker“<sup>137</sup> unterschieden wird. Hierdurch werden ausschließlich die „europäischen“ Invasoren sichtbar. Die assimilierten „indigenen“ Bevölkerungsgruppen werden hingegen unsichtbar und erhalten keinen Einfluss auf die arktischen Gesellschaften. Dass jedoch auch das arktische Eis ein bereits erschlossener Lebensraum war, bevor die „europäischen“ Abenteurer dieses „eroberten“, lässt sich anhand der Präsenz eines Inuit-Händlers in der Spielregion lediglich erahnen.<sup>138</sup> Über die Bezeichnungen der peripheren Bevölkerungstufen werden die Subalternen somit entweder in eine eurozentrische Begrifflichkeit eingeeht oder gänzlich unsichtbar. Durch die eurozentrische Kategorisierung wird somit Macht über die virtuelle Peripherie ausgeübt, eine diskursive Praxis, mit welcher „Anno 1800“ orientalistische Perspektiven reproduziert.

Durch die Subalternität und mangelnde Ausdifferenzierung der Peripherie wird die ludi- sche Ausbeutung der Kolonien begünstigt. Denn der breitere Handlungskorridor der *Alten Welt* verleitet dazu, das Spielgeschehen darauf auszurichten, die Bevölkerung der Metro- polen auf eine „höhere“ Stufe zu bringen. Dies ist ein Aspekt des imperialistischen Spiel- prinzips, welcher in Forenbeiträgen reflektiert wird. So bezeichnet Nutzer\*in „Silca\_Silva“, die subalterne Bevölkerung der *Neuen Welt* als „Mittel zum Zweck“, wo- hingegen jene der *Alten Welt* selbst der „Zweck“<sup>139</sup> des Spiels sei. Aus dieser Funktions- zuweisung lässt sich folgern, dass der ‚Zweck‘ des Spiels offenbar darin gesehen wird, auf Kosten der Peripherie den globalen Wohlstand in der *Alten Welt* zu konzentrieren. Diese Wahrnehmung wird dadurch gestützt, dass Waren, welche in der *Alten* und in der *Neuen Welt* konsumiert werden, in ersterer deutlich mehr Profit generieren. Bei

---

<sup>134</sup> Anno Union: Die Bewohner der Neuen Welt. <https://anno-union.com/de/die-bewohner-der-neuen-welt/> (20.7.2021).

<sup>135</sup> Schott, Dominik: Wissenschaftler haben uns erklärt, warum ‚Anno 1800‘ eine Quatsch-Simulation ist. In: VICE (5.10.2019). <https://www.vice.com/de/article/43j33m/anno-1800-quatsch-simulation-ist-nicht-wissenschaftlich-korrekt-sklaverei-kolonialismus-alkohol>.

<sup>136</sup> Vgl. ebd.

<sup>137</sup> Anno Union: Die Passage. <https://anno-union.com/de/devblog-die-passage/> (19.7.2021).

<sup>138</sup> Vgl. ebd.

<sup>139</sup> Ubisoft Forums: Keine Sklaven.

Mangelproduktion wird daher tendenziell die Versorgung des Zentrums jener der Peripherie übergeordnet. In der steten Wachstumslogik des imperialistischen Spielprinzips besteht daher ein suggestiver Einflussfaktor, welcher die Spielenden bei der Orientierung im Handlungskorridor leitet. Denn grundsätzlich ließe sich auch die Versorgung der subalternen Gesellschaft im Spiel priorisieren. Doch die geringeren ökonomischen Potenziale der Peripherie bewirken im Spiel eine Abkehr von dieser. Forennutzer\*in „Scorbyo“ zufolge führe dies zu einer ‚Vernachlässigung‘ der *Neuen Welt*, welche über ästhetische Aufwertung der peripheren Städte kompensiert werden könne.<sup>140</sup> Die genannte Vernachlässigung der Kolonien in digitalen Spielen deutet Mukherjee als Spielstrategie, um Kontrolle über die Peripherie auszuüben<sup>141</sup> und diese stelle somit einen Aspekt des imperialistischen Spielprinzips dar.

So ist auch die stereotype visuelle Gestaltung der Peripherie in „Anno 1800“ als Gegenentwurf zum Zentrum angelegt. Während die Städte der *Alten Welt* immer differenzierter werden und in die Höhe wachsen, sind die Gebäude in der Peripherie vergleichsweise homogen gestaltet und klein. In dieser symbolischen Unterteilung des Hegemonialen und des Subalternen besteht eine visuelle Umsetzung des ‚Eigenen‘ und des ‚Anderen‘. Die Peripherie wird entsprechend westlichen Sehgewohnheiten ästhetisch geformt und somit stereotypisiert. Diese Stereotypisierung konstruiert dabei zugleich eine Exotik der Peripherie, welche in „Anno 1800“ im Dschungel, dem ewigen Eis und der Savanne angesiedelt ist. In diesen Landschaften gestaltet „Anno 1800“ pittoreske Kolonien, welche die Sehnsucht nach dem ‚Anderen‘ diskursiv normt und so die Spielregionen in geschlossene Einheiten fasst.<sup>142</sup> Dazu wird die Bevölkerung der Peripherie auch in den Ladebildschirmen als untergeordnet verhandelt. Während dort „europäische“ Personen häufig mit technischen, sozialen und kulturellen Errungenschaften dargestellt werden, wird die koloniale Bevölkerung vermehrt bei der Verrichtung von einfacher Arbeit wie dem Verladen von Bananen gezeigt.<sup>143</sup> Damit folgt „Anno 1800“ der kolonialen Perspektive auf die

---

<sup>140</sup> Vgl. Anno Union: Stimme für die diesjährigen Cosmetic DLC ab! [https://anno-union.com/de/stimme-fuer-diesjaehrigen-cosmetic-dlc/?ncid=15-5060---1-eml-31-29-Store\\_Batch\\_ANNO1800\\_DE\\_0421--4-1-7-0421-4---ID\\_105961-----&maltcode=ubisoftstore\\_convst\\_eml\\_email\\_\\_\\_AN1800\\_\\_\\_&addinfo=](https://anno-union.com/de/stimme-fuer-diesjaehrigen-cosmetic-dlc/?ncid=15-5060---1-eml-31-29-Store_Batch_ANNO1800_DE_0421--4-1-7-0421-4---ID_105961-----&maltcode=ubisoftstore_convst_eml_email___AN1800___&addinfo=) (12.4.2021).

<sup>141</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 43–44.

<sup>142</sup> Vgl. Ciarlo, David: Rasse konsumieren. Von der exotischen zur kolonialen Imagination in der Bildreklame des Wilhelminischen Kaiserreichs. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 135–179. S. 136.

<sup>143</sup> Vgl. Anno Union: Willkommen [sic] im Dschungel. <https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/> (24.7.2021).

Subalternen. Diese Betrachtungsweise, so Joachim Zeller, „inszenierte de[n] imperiale[n] Blick“<sup>144</sup> auf das Fremde häufig mit einer vereinheitlichenden Dichotomie.

Konkret kann diese Perspektive im Spiel mit der Postkartenansicht reproduziert werden. Dabei handelt es sich um ein Spielelement, das bereits seit einer Dekade in der Spielereihe etabliert ist und unter den Spielenden beliebt ist.<sup>145</sup> Die Spielenden können über die freie ‚Kamerasteuerung‘ beliebig nah an das Spielgeschehen heranzoomen, es aus jedem Winkel betrachten und in Screenshots festhalten. Beim Einsatz des Spielelements wird jedoch ein Akt der visuellen Unterwerfung vollzogen, welcher auch im kolonialen Afrika eine machtvolle Technik zur kulturellen Differenzierung gewesen ist.<sup>146</sup> Denn beim virtuellen Fotografieren der Subalternen wenden die Spielenden „aus dem Kolonialzeitalter herrührende Blickregime“<sup>147</sup> an, welche die Unterwerfung der Peripherie in Form von Screenshots in die extrafiktionale Wirklichkeit transferiert. Die Spielenden werden somit selbst zu diskursiven Akteur\*innen, wenn sie die Screenshots im Internet verbreiten. Zugleich haben die virtuellen Subalternen im Gegensatz zur kolonialisierten Bevölkerung keine Möglichkeit, sich dem europäischen Blick zu entziehen. Dies geschah historisch durch Akte der Insubordination, schreibt Zeller, und nennt exemplarisch die demonstrative Abwendung des Blickes als Mittel, um die gewünschten kolonialen Motive zu verhindern.<sup>148</sup> Die stereotype Gestaltung der Peripherie sowie die kolonialen ‚Blickregime‘, welche sich ludisch umsetzen lassen, stellen somit weitere Aspekte des imperialistischen Spielprinzips dar, mit welchem die Spielenden auch diskursiv die Peripherie dem Zentrum unterordnen können.

Auch in der Kontroverse um Sklaverei in „Anno 1800“ wird der imperiale Blick auf die Peripherie als Grund genannt, weswegen das Unterschlagen von Darstellungen der Sklaverei zu einer Konvention des imperialistischen Spielprinzips der Reihe werden konnte. Wie Winnerling konstatiert, werde bei den meisten historischen Strategiespielen eine europäische kolonialistische Perspektive eingenommen.<sup>149</sup> Dass dabei der Horror, welcher

---

<sup>144</sup> Zeller, Joachim: Weiße Blicke, Schwarze Körper. Afrikaner im Spiegel westlicher Alltagskultur. Erfurt 2010. S. 7–8.

<sup>145</sup> Vgl. Schwarz, Angela: Bunte Bilder, Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 213–243. S. 216.

<sup>146</sup> Vgl. Zeller, J.: Weiße Blicke, Schwarze Körper. S. 7.

<sup>147</sup> Ebd. S. 8.

<sup>148</sup> Vgl. ebd. S. 17.

<sup>149</sup> Vgl. Winnerling, T.: How to get away with colonialism. S. 225.

die Sklaverei für die Subalternen in Vergangenheit und Gegenwart darstellt („the horrors of slavery as a human condition“<sup>150</sup>), nicht erfasst beziehungsweise relativiert wird, offenbart ein FOCUS-Interview mit Riegert. In diesem illustriert er die Problematik, indem er ausführt, dass auch die Aufnahme von Walfang im Spiel einen moralischen Konflikt darstelle.<sup>151</sup> Diese Argumentation in der Nähe zum Relativismus verdeutlicht zugleich den hegemonialen Blick auf die Sklaverei als Phänomen des 19. Jahrhunderts, auf welche sich die Kontroverse konzentriert. Denn entgegen der Argumentation Riegerts war Sklaverei auch im 19. Jahrhundert weiterhin verbreitet.<sup>152</sup> Sein Relativismus wird durch die fehlende Darstellung von Sklaverei und Praktiken der Zwangsarbeit im Spiel zu einer Revision der Kolonialzeit, welche die subalterne Perspektive auf den Imperialismus unterschlägt. Denn das imperialistische Spielprinzip deutet die Ursachen und Formen der Ausbeutung Subalternen um, indem es Gewaltausübung bei der Zwangsarbeit auf Plantagen<sup>153</sup> negiert und stattdessen den Blick der Spielenden auf die in den Spielregeln räumlich konstruierten Unterschiede lenkt.

Aus der Problematik der Sklaverei resultiert auch die Notwendigkeit, zu untersuchen, wie das Verhältnis zwischen Subalternen und Zivilisationskonzeption des Spiels ist. Denn rassistische Theorien der Kolonialzeit legitimierten die Unterwerfung der Subalternen mit einer Fortschrittsargumentation.<sup>154</sup> Sie übertrug Konzepte des technologischen und gesellschaftlichen Wandels aus dem Zentrum auf die Peripherie. Diese eurozentrische Perspektive stellt zugleich eine Norm digitaler Spiele dar, welche einer gleichförmigen und linearen Entwicklung folgen.<sup>155</sup> Sie versieht die subalternen Gesellschaften mit dem Attribut der Rückständigkeit, welche historisch aus einer postulierten Naturnähe gefolgert wurde.<sup>156</sup> Die Charakterisierung der Peripherie als rückständig wurde durch eine „zivilisatorische“ Absicht Europas begleitet. Dabei wurde das Ziel zugleich restriktiv verfolgt,

---

<sup>150</sup> Mukherjee, S.: Video games and slavery. S. 244.

<sup>151</sup> Vgl. Luther, P.: „Behalte den roten Faden im Auge“.

<sup>152</sup> Vgl. Pelizaeus, L.: Der Kolonialismus. S. 194–199.

<sup>153</sup> Vgl. Köbler, Reinhart: Kolonialherrschaft, auch eine deutsche Vergangenheit. In: Kolonialismus und Erinnerungskultur. Die Kolonialvergangenheit im kollektiven Gedächtnis der deutschen und niederländischen Einwanderungsgesellschaft. Hrsg. von Helma Lutz u. Kathrin Gawarecki. Münster 2005. S. 23–40. S. 31.

<sup>154</sup> Vgl. Piesche, Peggy: Der ‚Fortschritt‘ der Aufklärung. Kants ‚Race‘ und die Zentrierung des weißen Subjekts. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 30–39. S. 33.

<sup>155</sup> Vgl. Kubetzky, T.: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen. S. 90.

<sup>156</sup> Vgl. Walgenbach, Katharina: ‚Weißsein‘ und ‚Deutschsein‘, historische Interdependenzen. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 377–393. S. 379.

um Kontrolle über die Subalternen auszuüben.<sup>157</sup> Auch in „Anno 1800“ wird der zivilisatorische Imperativ durch das imperialistische Spielprinzip aufgegriffen. Die zunächst naturnahe Peripherie wird mit einer Infrastruktur versehen und auf diese Weise „entwickelt“. Der Handlungskorridor übt dabei eine kontrollierende Funktion aus, denn er stellt sicher, dass die Subalternen keine Gleichwertigkeit erreichen können. Auf diese Weise verhandelt „Anno 1800“ hegemoniale Vorstellungen über die Peripherie in der Gegenwart.

### 3. Postkoloniales Spiel „Anno 1800“

Bisher wurde gezeigt, dass das digitale Spiel „Anno 1800“ die Zeit des Imperialismus verhandelt und sich dabei auch Bezüge zur deutschen Kolonialzeit erkennen lassen. Es wurde detailliert argumentiert, dass dem Setting ein imperialistisches Spielprinzip zu Grunde liegt. Letzteres konstituiert eine europäische Hegemonie im Spiel, indem es die Konstruktion von virtueller Räumlichkeit und subalternen Gesellschaften nutzt. Im Folgenden soll die Erweiterung „Land der Löwen“ genauer betrachtet werden. Denn sie fügt dem Spiel eine „afrikanische“ Region hinzu und derzeit besteht eine erhöhte Aufmerksamkeit für das deutsche Erbe ehemaliger Kolonien in Afrika. Es soll aufgezeigt werden, dass im „Land der Löwen“ dem imperialistischen Spielprinzip postkoloniale Ansätze entgegengestellt werden. Trotz solcher Ansätze in digitalen Spielen bleiben jedoch zentrale Konzepte bestehen und gestalten weiterhin den Handlungskorridor der Spielenden, wie Mukherjee konstatiert.<sup>158</sup> Daher soll in diesem Kapitel zunächst gezeigt werden, wie die neue Spielregion mittels orientalistischer Darstellungen und Praktiken von den Spielenden erschlossen wird und dabei die Kategorien der Räumlichkeit und Subalternität des imperialistischen Spielprinzips aufgegriffen werden. In den Unterkapiteln soll anschließend aufgezeigt werden, wie postkoloniale Ansätze der Spielerweiterung diese Grundlage partiell durchbrechen und unterwandern.

Der fiktive Kontinent *Enbesa* im Spiel „Anno 1800“ lässt sich als Entwurf populärer Vorstellungen von Afrika identifizieren. Von den zahlreichen Klischees, auf die dabei zurückgegriffen wird, begünstigt das insbesondere die wiederholte Darstellung und

---

<sup>157</sup> Vgl. Petersson, Niels: „Großer Sprung nach vorn“ oder „natürliche Entwicklung“? Zeitkonzepte der Entwicklungspolitik im 20. Jahrhundert. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 89–111. S. 93.

<sup>158</sup> Mukherjee, S.: *Playing subaltern*. S. 518.

Thematisierung der Tierwelt. Nicht nur im Titel der Spielerweiterung lässt sich mit dem Löwen eine der populärsten Tierarten Afrikas finden. Auch in Vermarktung und Narration der Erweiterung wird wiederholt auf Löwen zurückgegriffen.<sup>159</sup> Die Flora und Fauna der afrikanischen Natur sind Motive, welche die „Wildnis“ als populäre Afrikavorstellungen verhandeln und die einen festen Platz unter den deutschen Erinnerungsorten haben.<sup>160</sup> Die „Wildnis“ wird in „Anno 1800“ durch das Vorhandensein beziehungsweise durch das Fehlen von Wasser verhandelt. Letzteres bewirkt, dass der Kontinent gemäß Saids Orientalismus als defizitär konstruiert wird. So erscheint es konsequent, dass Wasser auch über die Spielmechaniken als Mangel in *Enbesa* entworfen wird. Die Spielenden müssen sorgfältig abwägen, wie die knappe Ressource genutzt wird, welche im Spiel auch als „[g]esegneter Regen“<sup>161</sup> sakralisiert wird. Daher wird die Erschließung von Wasser zu einem Thema des Spiels, welches auch durch Spielmechaniken Afrika als einen Gegenentwurf zu Europa konstruiert.<sup>162</sup> Durch Ubisoft wird die Problematik des kolonialen Defizits zynisch als kolonisatorischer Zeitvertreib beworben:

*„Die richtige Priorisierung dieser wertvollen Fluss-Slots ist eine weitere Wasser-bezogene Herausforderung, der ihr euch in Enbesa stellen müsst – nur, damit euch nicht zu langweilig wird!“<sup>163</sup>*

Der Handlungskorridor des imperialistischen Spielprinzips ermöglicht es den Spielenden, dabei selbst zu entscheiden, wie das Wasser genutzt werden soll. Er ermöglicht einerseits das kolonialplanerische Ziel einer möglichst großflächigen Bewässerung von Ackerland für Plantagen ähnlich fantastischen kolonialen Planungen, welche zum Ziel hatten, die Sahara durch Bewässerungsprojekte fruchtbar zu machen.<sup>164</sup> Diese Vergrößerung des Ackerlandes kann zur Maximierung der Produktion von Exportwaren genutzt werden. Andererseits kann auch eine lokale Infrastruktur der Wasserversorgung errichtet werden, so dass nicht nur die lokal benötigten Produkte erzeugt werden, sondern auch die Feuerwehr genug Wasser zur Verfügung hat und nicht immer wiederkehrende Brände weite

---

<sup>159</sup> Vgl. Anno Union: „Land der Löwen“ Release.

<sup>160</sup> Zimmerer kritisiert, dass Etienne François und Hagen Schulze in ihrer Zusammenstellung *Deutscher Erinnerungsorte* Afrika gänzlich vernachlässigen und erweitert das Konzept mit seinem Sammelband um zahlreiche afrikanische Landschaften. Vgl. Zimmerer, Jürgen (Hrsg.): *Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte*. Frankfurt am Main 2013.

<sup>161</sup> Blue Byte: Anno 1800. Investorausgabe. Ubisoft 2021. E. „Gesegneter Regen“.

<sup>162</sup> Vgl. Anno Union: Land der Löwen. Hirten & Bewässerungssystem. <https://anno-union.com/de/devblog-hirten-bewaesserungssystem/> (16.3.2021).

<sup>163</sup> Ebd.

<sup>164</sup> Vgl. van Laak, D.: „Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“. S. 80.

Siedlungsgebiete *Enbesas* zerstören.<sup>165</sup> Auch in dieser Spielregion kann der Fokus des imperialistischen Spielprinzips auf die Ausbeutung der Kolonien zur Bereicherung der Metropole somit zu drastischem Bevölkerungsrückgang der Subalternen führen.

Wasser erlangt nicht nur durch seinen klischeehaften Mangel eine zentrale Bedeutung für *Enbesa*. Auch über Welterschließungsverfahren des imperialistischen Spielprinzips ist Wasser in Form von Schifffahrtsstraßen entscheidend für die „Entdeckung“ der Inselwelt. Letztere erfolgt narrativ durch eine Expedition, welche die Spielenden nach der Eröffnung des *Culyisma-Kanals* beginnen können. Von diesem Kanal heißt es im Spiel, dass „Entdecker [...] an den Kanalschleusen lange Schlangen [bilden]“<sup>166</sup>. Er ist als Referenz auf den Sueskanal zu verstehen, welcher 1869 die Route von Europa zum indischen Ozean wesentlich verkürzte<sup>167</sup> und nach Said „den feindlichen Widerstand des Orients in eine dienstfertige unterwürfige Partnerschaft [überführte]“<sup>168</sup>. Ganz im Stile dieser orientalistischen Raumerschließung<sup>169</sup> und des imperialistischen Spielprinzips wird die Expedition nach *Enbesa* als ein Abenteuer zur Eingliederung neuer Kolonien in die bestehende eurozentrische Hegemonie erzählt. Dabei historisieren zahlreiche Referenzen die Expedition und binden den fiktiven Kontinent *Enbesa* in eine kontrafaktische Geschichtsdarstellung der Kolonialisierung „Afrikas“ ein. Die Expedition gestaltet sich den Spielenden als narrative Abenteuerreise, deren Route anhand einer topografisch verfremdeten Karte des Mittelmeers illustriert wird. Die Spielenden erfahren die Reise in Form von interaktiven Textpassagen, welche in der südlichen Mittelmeerregion und im östlichen Afrika angesiedelt sind. Mögliche Stationen der Reise sind die von Arabesken und Mosaiken geprägte ‚maghrebinische‘ Hafenstadt *Al Souk* sowie das *Krokodildelta* mit seinen Pyramiden und einer „sagenumwobenen verlorenen Totenstadt“<sup>170</sup>. Das Ereignis „Grabräuber“ ermöglicht den Spielenden das eigennützige Plündern von Schätzen einer Grabstätte oder die Artefakte einem Museum zu spenden. Mag ersteres verwerflich erscheinen, steht zweiteres in der archäologischen Tradition der wissenschaftlichen Unterwerfung des „Orients“, welche Said postuliert.<sup>171</sup> Die Darstellung der Reiseetappen scheint sich umfangreich eines orientalistischen „Baukastens“ von Klischees zu bedienen. Der so

---

<sup>165</sup> Vgl. Anno Union: Land der Löwen.

<sup>166</sup> Blue Byte: Anno 1800. E. „Anno-Chroniken – Kanal zum Land der Löwen eröffnet“.

<sup>167</sup> Vgl. Speitkamp, W.: Deutsche Kolonialgeschichte. S. 14–15.

<sup>168</sup> Said, E.: Orientalismus. S. 112.

<sup>169</sup> Vgl. ebd.

<sup>170</sup> Blue Byte: Anno 1800. E. „Grabräuber“.

<sup>171</sup> Vgl. Said, E.: Orientalismus. S. 16–17.

verengte Handlungskorridor der Spielenden steht im Widerspruch zur Selbstwahrnehmung der Branche, den Spielenden lediglich eine Plattform anzubieten, auf welcher sich diese politisch frei betätigen könnten.<sup>172</sup> So findet eine diskursive Verhandlung Afrikas statt, welche den Kontinent als exotische „Fremdheit“ verhandelt, welche jedoch wissenschaftlich erschlossen werden muss.

Die Ereignisse der Narration markieren „das Andere“ in der Expedition auch durch die Schilderung überwältigender Sinneseindrücke. Dies geschieht einerseits durch die Beschreibung von extremen klimatischen Herausforderungen wie Hitze und Starkregen, die der fremde Kontinent an die Expedition stellt. Andererseits wird Sinnlichkeit auch kulturell über die Verknüpfung des Orients mit dem Handel von Gewürzen vermittelt. Denn Gewürze illustrieren während der Expedition nicht nur Reichtum, sondern auch eindruckstarke Gerüche, Geschmäcker und Farben, denen die Spielenden begegnen. Die Kultur wird auch durch die Verhandlung des Islams exotisiert. Beispielsweise wird im Spiel die Vorbereitung auf religiöse Alteritätserfahrungen empfohlen. Im Tooltip „Glaube“<sup>173</sup> wird der Islam durch „viele verrückte Geschichten über noch merkwürdigere Dinge“<sup>174</sup> beschrieben, als Inbegriff des „Andersartigen“ stilisiert und somit orientalisiert. In der Erzählung wird diese Religion unter anderem durch die explizite Erwähnung von Minaretten und durch die Teilnahme an der islamischen Pilgerreise Haddsch aufgegriffen. So zeigt sich, dass die Natur nicht nur als „unendliche Wildnis“<sup>175</sup> von Wüste, Savanne und Dschungel sowie in Form, der in ihr beheimaten „Kreaturen“<sup>176</sup> exotisch anmutet. Die Schilderung exotischer Sinneseindrücke fördert die Immersion der Spielenden. Sie knüpft an in der Gesellschaft verbreitete Orientvorstellungen an, welche den Orient kulinarisch und visuell einhegt. Dies begünstigt das Empfinden von Authentizität, welche wiederum die Spielenden in ihrer Spielweise beeinflussen kann. So unterstützt das imperialistische Spielprinzip den Transfer des ihm zugrundeliegenden Weltbilds und nimmt Einfluss auf diskursive Praktiken der Gesellschaft, welche die Spaltung der postkolonialen Gesellschaften begünstigen.

---

<sup>172</sup> Digitale Spiele werden häufig auch als „Sandkasten“ bezeichnet. Vgl. Schiffer, Christian: Machtspiele im digitalen Sandkasten. Wie politisch sind Computerspiele? In: Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Hrsg. von Rudolf Inderst u. Peter Just. Boizenburg: Hülsbusch 2011. S. 65–71. S. 68.

<sup>173</sup> Blue Byte: Anno 1800. E. „Ins Land der Löwen“.

<sup>174</sup> Ebd.

<sup>175</sup> Ebd. E. „Gesegneter Regen“.

<sup>176</sup> Ebd.

Neben diesen fremdartigen Merkmalen der Exotik ist der Orient im Sinne Saids auch durch Bedrohung charakterisiert.<sup>177</sup> Er argumentiert, dass die jahrhundertelange Auseinandersetzung zwischen Christentum und Islam zu einer Furcht Europas vor letzterem geführt habe.<sup>178</sup> Daher ist es nicht überraschend, dass den Spielenden während der Expedition der Islam als Bedrohung vermittelt wird. Dies geschieht vornehmlich über die Erwähnung von bewaffneten Kriegerern, einem Narrativ, welches die westlichen Medien nach Said dominiert.<sup>179</sup> Sie wird ebenfalls als moralische Verkommenheit eines Arabisch sprechenden Händlers geschildert, denn „[die] sehr weltliche Gier in seinem Blick, den er starr auf Ihren Geldbeutel gerichtet hält, ist nicht zu übersehen.“<sup>180</sup> Neben der stereotypen Darstellung zwielichtiger arabischer Händler begegnen die Spielenden während der Expedition auch der Bedrohung durch Piraten, von denen sie in einen kriegerischen Konflikt gezogen werden. Zwar handelt es sich auch bei den Piraten um eine ‚orientalistische‘ Bedrohung der Spielenden, allerdings vermittelt das Ereignis ebenfalls eine übergeordnete Gefährdung der hegemonialen *Alten Welt*. Denn die Piraten beginnen den Konflikt mit den Spielenden, weil sie letztere als Verbündete des *enbesianischen* Spielcharakters *Kaiser Ketema* betrachten. Letzterer wird von ihnen im Spiel als „Usurpator“<sup>181</sup> bezeichnet, der „seine Legionen schickte, um Familien von ihrem angestammten Land zu vertreiben“<sup>182</sup>. Mit dieser Figur wird den imperialistisch agierenden Spielenden während der ludischen „Entdeckung Afrikas“ eine regionale Hegemonialmacht entgegengestellt, welche die nachfolgende Kampagne prägt. *Ketema* stellt sowohl einen potenziellen Widersacher als auch einen Verbündeten dar, denn er ist Repräsentant des „Fremden“, agiert jedoch ebenfalls nach den Regeln des imperialistischen Spielprinzips. Neben der reizvollen Exotik des „Fremden“, welche eine sehnsuchtsvolle Einhegung des Orients unterstützt, wird durch die Herausstellung von Gefahr auch die Ausübung von hegemonialer respektive diskursiver Kontrolle legitimiert. Sie wirkt zugleich abgrenzend und identitätsstiftend.

Alles in allem gestaltet sich die ludische Expedition nach *Enbesa* als Orientalisierung der „afrikanischen“ Spielregion. Dies folgt der pointierten Darstellung Winfried Speitkamps von „Gefahr, Exotik und Rätsel [ohne die] kaum ein Tourist nach Afrika gereist

---

<sup>177</sup> Vgl. Said, E.: *Orientalismus*. S. 345.

<sup>178</sup> Vgl. ebd. S. 75–76.

<sup>179</sup> Vgl. ebd. S. 130–131.

<sup>180</sup> *Blue Byte: Anno 1800*. E. „Eine heilige Pilgerreise“.

<sup>181</sup> Ebd. E. „Rauch auf dem Wasser“.

<sup>182</sup> Ebd.

[wäre]“<sup>183</sup>, wie Speitkamp die Motivation zur touristischen Erschließung Afrikas in der deutschen Kolonialzeit zusammenfasst. In dieser streitbaren Darstellung lassen sich die unterschiedlichen Klischees der Orientalisierung als diskursiv geformte Vorstellungen identifizieren. Es lässt sich zumindest kontrovers diskutieren, ob diese „Gefahr“ eine existenzielle Bedrohung durch den Orient darstellen sollte oder eine identitätsstiftende Empfindung des *Otherings* hegemonial geformt wurde. Durch die ludische Teilnahme an einer Expedition werden die Spielenden in die Rolle von Orientalist\*innen gedrängt, welche mit ihren Abenteuern die virtuelle Welt erkunden, sie kartografisch ordnen und durch das Sammeln von Artefakten unterwerfen.<sup>184</sup> Das imperialistische Spielprinzip übt dabei eine stark lenkende Funktion aus, welche es den Spielenden lediglich durch die Ablehnung von Interaktionsangeboten ermöglicht, sich diesen Praktiken zu entziehen. Am Ende „erreicht [die Expedition] das Udenkbare“<sup>185</sup> und die Spielenden haben eine „afrikani-sche“ Kolonie erschlossen und dem imperialistischen Spielprinzip unterworfen. Dennoch bricht das „Land der Löwen“ über die Kampagne der Erweiterung mit der weitgehend unkritischen Verhandlung des Imperialismus. Daher wird nachfolgend die Kampagne „Der Aufstieg von Kaiser Ketema“<sup>186</sup> auf das Spannungsverhältnis zwischen orientalistischem Narrativ und postkolonialem Bruch tiefergehend untersucht.

### 3.1 Die Geschichtsschreibung unter Kaiser Ketema im „Land der Löwen“

*„Kaiser Sahle Ketema ist der Erbe des Throns von Selamawi, Herr über alle Hoch- und Tief-lande, die als Enbesa bekannt sind, und die Sie wohl als Land der Löwen bezeichnen. Unter seiner Herrschaft ist Enbesa zu einem überaus wohlhabenden und mächtigen Land aufgestiegen, denn unser Kaiser hat eine Vision, die weit über die seiner Vorgänger hinausgeht. Ein vereintes, reiches Land, eine Nation, die den großen Königen von einst ebenbürtig ist.“<sup>187</sup>*

Der „junge Mann“, welcher den Spielenden diese pathetische Einführung in die Kampagne der Erweiterung „Land der Löwen“ gibt, heißt *Biniam*. Er erläutert den Spielenden, wie die etablierten Machtstrukturen in der Region gestaltet sind. Während der Expedition zur Entdeckung *Enbesas* wird er vor den Piraten gerettet und stellt sich den Spielenden

---

<sup>183</sup> Speitkamp, Winfried: Die Ehre der Krieger. Gewaltgemeinschaften im vorkolonialen Ostafrika. In: Gewaltgemeinschaften. Von der Spätantike bis ins 20. Jahrhundert. Hrsg. von Winfried Speitkamp. Göttingen 2006. S. 297–315. S. 299.

<sup>184</sup> Vgl. Said, E.: Orientalismus. S. 11.

<sup>185</sup> Blue Byte: Anno 1800. E. „Anno-Chroniken – Triumphale Rückkehr“.

<sup>186</sup> Ebd. E: „Der Aufstieg von Kaiser Ketema“.

<sup>187</sup> Ebd. „Rauch auf dem Wasser“.

als „Gesandter Seiner Kaiserlichen Majestät Ketema“ vor. Er gibt an, auf der Suche „nach Experten aus aller Welt“ zu sein, um die „ambitionierten Pläne [seines] Herrn für Enbesa“<sup>188</sup> zu verwirklichen. Um den Protagonisten *Biniam* und den Hegemon *Ketema* ist die Handlung im „Land der Löwen“ aufgebaut. Bereits durch die kurze Beschreibung der Ausgangslage wird ersichtlich, dass die Erweiterung zumindest teilweise mit dem imperialistischen Spielprinzip bricht und postkoloniale Ansätze enthält. Dies geschieht, indem die „indigene“ Bevölkerung nicht nur mehr Präsenz einnimmt, sondern der „afrikanische“ Herrscher nun auch als potenzieller Widersacher inszeniert wird. Da in der Kampagne der Blick der Spielenden stark auf die Themen der Region gelenkt wird, erhält *Enbesa* eine größere Eigenständigkeit als andere periphere Spielregionen. *Kaiser Ketema* wird als mehrdimensionale Figur in einer vom imperialistischen Spielprinzip geprägten Welt erkennbar. Er reagiert nicht bloß auf europäische koloniale Entwicklungen, sondern versucht, die Spielwelt gezielt zu beeinflussen. Dies strebt er an, indem er die Region unter seiner Führung vereinen möchte.<sup>189</sup> Eine ähnliche Motivation zur Gestaltung von Handlung und Spielwelt lässt sich auch bei *Biniam* erkennen, welcher die Forscher der Welt zusammenführen möchte. Auch bei einzelnen Nebenfiguren, die eigene und miteinander konkurrierende Absichten und Forderungen formulieren, ist in geringerem Maße ein gestaltender Einfluss wahrzunehmen. *Enbesa* ist somit als eine Spielregion angelegt, die mit dem typischen Antagonismus aus „Gut“ und „Böse“ des Hauptspiels sowie der Spielreihe bricht. Dadurch werden die Charaktere mit einer *agency* ausgestattet, die mit der subalternen Passivität der Peripherie im Spiel bricht. Diese Passivität der „indigenen“ Bevölkerung stellt nach Mukherjee ein Merkmal von ludischer Sklaverei dar,<sup>190</sup> welche somit überwunden wird. Obwohl die Spielerweiterung weiterhin den Regeln beziehungsweise dem Setting des Hauptspiels unterworfen ist, richtet sich die Kampagne inhaltlich gegen das imperialistische Spielprinzip.

Auf diese Weise wird der Handlungskorridor der Spielenden perspektivisch geweitet, da nun auch das subversive Potenzial kontrafaktischer Geschichtsdarstellungen für die Verhandlung der Kolonialzeit genutzt wird.<sup>191</sup> Gegenüber kontrafaktischen Spielen wie „*Empire: Total War*“, bei denen es lediglich zur Umkehrung kolonialer Rollen („reversal of

---

<sup>188</sup> Ebd.

<sup>189</sup> Vgl. ebd. „Rauch auf dem Wasser“.

<sup>190</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Video games and slavery. S. 248–251.

<sup>191</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 22.

roles“<sup>192</sup>) kommen könne, vertritt Mukherjee eine kritische Position und betrachtet diese nicht als postkoloniale, sondern als neokoloniale Spiele. Postkoloniales Spiel geht seiner Ansicht nach über kontrafaktische ludische Geschichtsschreibungen hinaus, welche beispielsweise Afrika zum kolonialisierenden und Europa zum kolonialisierten Kontinent machen. Hier setzt das subversive Potenzial von Spielen an. Dieses Potenzial besteht allgemein in der interaktiven Anlage von Handlungsmöglichkeiten, welche sich gegen die Konventionen des Spiels oder der Gesellschaft richten. Beispielsweise lassen sich ludische Herausforderungen dadurch bewältigen, dass die Spielenden Lösungswege wählen, welche bei der Entwicklung nicht intendiert wurden. In „Anno 1800“ gestaltet sich dieses Potenzial besonders komplex, da es einem Spannungsgefüge aus unterschiedlichen Perspektiven auf Geschichte unterworfen ist.<sup>193</sup> Diese Spannung lässt sich auf das imperialistische Spielprinzip zurückführen, welches eine Konvention für Aufbaustrategiespiele darstellt. Allerdings steht auch sein aggressives Expansionsstreben in Konflikt mit zumindest vordergründigen gesellschaftlichen Werten, wie die Ausbeutung und das Töten anderer zu vermeiden. Der Konflikt zeigt sich gebündelt in der fehlenden Thematisierung von Sklaverei in „Anno 1800“. Zugleich ist diese Ausbeutung neokolonialistische Voraussetzung der Gegenwart für die Akkumulation von Wohlstand in der westlichen Welt,<sup>194</sup> welche jedoch weitreichend tabuisiert wird. Während sich zunächst das imperialistische Spielprinzip gegen ethische Grundsätze der heutigen Gesellschaft richtet, werden sie mit der Erweiterung „Land der Löwen“ gestärkt. Auf diese Weise gestaltet das Spiel eine kontrafaktische Geschichtsnarration zur Kolonialzeit, die mit Konventionen des Mediums bricht und um postkoloniale Perspektiven erweitert. Auch Mukherjee sieht in Narrativen, welche die Perspektive unterdrückter Kulturen einnehmen, postkoloniales Erzählen gegeben. Denn diese führen seiner Ansicht nach zu einer Multiperspektivität von Geschichte in Unterhaltungsmedien („plurality of pasts“<sup>195</sup>), wodurch Alteritätserfahrungen der Spielenden begünstigt werden. In seinem Verständnis ist somit weniger entscheidend, welche Hegemonialmächte in Spielen konstruiert werden. Für den Bruch mit etablierten Spielprinzipien sei es hingegen von Bedeutung, aus welcher Perspektive hegemoniale Strukturen in Spielen aufgegriffen und verhandelt werden.<sup>196</sup> Im zuvor genannten Beispiel der ludonarrativen Dissonanz, die entsteht, wenn Spielende einen

---

<sup>192</sup> Ebd. S. 96.

<sup>193</sup> Vgl. Cassar, R.: Gramsci and games. S. 332.

<sup>194</sup> Vgl. Jansen, J. u. J. Osterhammel: Dekolonisation. S. 25.

<sup>195</sup> Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 96.

<sup>196</sup> Vgl. ebd.

„schwarzen“ Avatar wählen, der nicht in die Familiengeschichte der Hauptkampagne passt, kommt die hegemoniale Perspektive in „Anno 1800“ zum Ausdruck. Diese Form der kulturellen Aneignung, eines virtuellen „*blackfacings*“, lässt sich schwerlich als post-koloniales Spiel deuten.

Beim Spielen der Erweiterungskampagne „Land der Löwen“ ist die zugeschriebene Rolle der Kolonialverwaltung weiterhin einem imperialistischen Spielprinzip unterworfen. Die Spielenden unterstützen *Ketema* bei seiner Reichseinigung, jedoch geschieht das im Stile einer Kolonialverwaltung, bei der die Spielenden beweisen sollen, dass sie für die Bevölkerung „sorgen können.“<sup>197</sup> Um das zu erfüllen, etablieren die Spielenden eine Gesellschaft, indem sie auf das imperialistische Spielprinzip zurückgreifen, welches auch das periphere *Enbesa* in lediglich zwei Bevölkerungsstufen unterteilt.<sup>198</sup> Dadurch reproduzieren die Spielenden Strategien kolonialer Verwaltung,<sup>199</sup> die historisch zu gesellschaftlichen Strukturen geführt haben, deren Nachwirkungen bis heute überdauern und die für zahlreiche Konflikte in den Nachfolgestaaten der Kolonien ursächlich sind.<sup>200</sup> Entsprechend schwierig gestaltet es sich, eine adäquate Bezeichnung für die Funktion der Spielenden in der Kampagne zu finden. So richtet sich ein *Devblog* des Entwicklungsteams an die Spielenden und teilt ihnen mit, dass sie „auf Grund [ihrer] Leistungen als Städtebauer mit Kaiser Ketema bekannt [gemacht werden]“<sup>201</sup>. Der Bau von Städten ist zweifelsohne eine zentrale Tätigkeit der Spielenden im „Land der Löwen“. Allerdings geht deren Handeln zum Teil weit über das bloße Bauen hinaus. Denn sie legen die Arbeitszeiten der virtuellen Bevölkerung fest, sie importieren lokal benötigte Waren und sie verteidigen die Städte gegen konkurrierende Imperien. Im selben *Devblog* werden sie auch dazu aufgefordert, „als Architekt in [Ketemas] Dienste zu treten und seine neue Hauptstadt Taborime als Symbol seiner Ambitionen zu konstruieren.“<sup>202</sup> In der schaffenden Aufgabe des ‚Architekten‘ scheint durch, was bei der Spielentwicklung intendiert gewesen sein mag: das kreatives Gestalten virtueller Welten. Obwohl die Tätigkeit an die Ambitionen des regionalen Herrschers gekoppelt und letzteren sogar untergeordnet wird, bleiben jedoch die Parallelen zum *informal empire* evident. In diesem wurden den lokalen

---

<sup>197</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Neues Taborime – Ankunft“.

<sup>198</sup> Vgl. Anno Union: Land der Löwen. Die Ältesten und Story. <https://anno-union.com/de/devblog-land-der-loewen-die-aeltesten-und-story/> (16.3.2021).

<sup>199</sup> Vgl. Köbler, R.: Kolonialherrschaft, auch eine deutsche Vergangenheit. S. 32.

<sup>200</sup> Vgl. Jansen, J. u. J. Osterhammel: Dekolonisation. S. 14.

<sup>201</sup> Anno Union: Land der Löwen.

<sup>202</sup> Ebd.

Machteliten Kolonialverwaltungen zur Seite gestellt, welche die tatsächliche Macht ausgeübt haben. Daher mag die Wortwahl, mit welcher *Biniam* sich im Spiel an *Ketema* wendet und die Spielenden zunächst als „Wohltäter“ und anschließend als „[angesehene] Stadtplaner aus dem fernen Norden“<sup>203</sup> vorstellt, zugleich revisionistisch sowie zutreffend sein. Trotz der Beschönigung als „Wohltäter“ ist es vom „Stadtplaner“ begrifflich nicht mehr weit zum „Kolonialplaner“. Und so bewegt sich der Handlungskorridor der Spielenden in *Enbesa* irritierend nah an den kolonialen Vorstellungswelten der Vor- bis Nachkolonialzeit.

Begleitet wird das im Spiel durch Aufgaben, bei denen die Spielenden die Bewohner\*innen dabei anleiten, Schutt zu beseitigen.<sup>204</sup> In dieser sowie ähnlichen Aufgaben schlägt sich die revisionistische Vorstellung nieder, dass subalterne Gesellschaften in zivilisatorischer Mission zur Arbeit angehalten werden müssen, um sich zu entwickeln.<sup>205</sup> Eine Vorstellung, die auch noch nach der Kolonialzeit in Strukturen ähnlich kolonialer Zwangsarbeit bei der Entwicklungszusammenarbeit mündete.<sup>206</sup> Statt einer postkolonialen Reflexion dieses Phänomens wird den Spielenden unter anderem eine Aufgabe angeboten, in deren Verlauf ein *enbesianischer* und subalterner Junge den Spielenden für ihren Einsatz in der Kolonie dankt: „Ich bin froh, dass du auf mich aufpasst.“<sup>207</sup> In diesem Satz manifestiert sich das kolonialrevisionistische Potenzial von „Anno 1800“ mehr als deutlich. Diese relativierenden Spielelemente werden durch stereotype Konzepte und Narrative ergänzt, die eine Kolonialisierung *Enbesas* durch die *Alte Welt* scheinbar rechtfertigen. Wie Mukherjee betont, wird Afrika in digitalen Spielen häufig als krisengeplagter Kontinent dargestellt, welcher die Spielenden vor Herausforderungen stellt und ihr Eingreifen erfordert.<sup>208</sup> Dadurch werden orientalistische Stereotype diskursiv verhandelt. Dies wird in der Aufgabe „Am Rat gedreht“ bedient, in welcher sich eine Vertreterin der Oberschicht von den Spielenden Unterstützung dabei wünscht, die nächsten

---

<sup>203</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Introvideosequenz ‚Land der Löwen‘“.

<sup>204</sup> Vgl. ebd. „Waha Desher: Quellende Suche - Das Blut Kashtas“.

<sup>205</sup> Vgl. Lepenies, Philipp: Lernen vom Besserwisser. Wissenstransfer in der „Entwicklungshilfe“ aus historischer Perspektive. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 33–59. S. 50.

<sup>206</sup> Vgl. Büschel, Hubertus: Eine Brücke am Mount Meru. Zur Globalgeschichte von Hilfe zur Selbsthilfe und Gewalt in Tansania. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 175–206. S. 179.

<sup>207</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Welt“.

<sup>208</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 13.

Ältestenwahlen zu manipulieren.<sup>209</sup> Obwohl die Spielenden *dark play*<sup>210</sup> betreiben können, indem sie die Älteste hierbei unterstützen können, legitimiert dies implizit auch eine Zivilisierungsmission durch Europa. Daher ist die Funktion, welche die Spielenden in *Enbesa* einnehmen, zumindest kritisch zu betrachten, wenn sie im Auftrage *Ketemas* die zerstrittenen Inseln *Enbesas* bespielen und gegebenenfalls in das Reich integrieren. Dennoch wird Spielenden, die einen postkolonialen Zugang haben, ermöglicht, diese Handlungen abzulehnen, weil die Aufgabe keinen Einfluss auf die weitere Kampagne hat. Obwohl bereits postkoloniale Ansätze durch die Verlagerung der Perspektive auf die Peripherie und der daraus resultierenden Sichtbarmachung der subalternen Gesellschaft umgesetzt sind, wird die Narration mit weiteren Klischees durchsetzt, die *Enbesa* orientalistisch verhandeln.

Einen mehr als punktuellen Bruch erfährt das imperialistische Spielprinzip durch die identitätsstiftende Narration, welche die ludische Eingliederung der *enbesianischen* Inseln in *Ketemas* Reich erzählt. In dieser Kampagne widmen sich die Spielenden der interaktiven Geschichtsschreibung *Enbesas*. Die Entscheidungen der Spielenden haben dabei Auswirkungen auf die spätere Gestaltung des *enbesianischen* Reiches.<sup>211</sup> Das Ziel der identitätsstiftenden Bemühungen der Spielenden ist das Erstellen „einer umfassenden Chronik [des] Landes“<sup>212</sup>. Dabei kommen wiederum in der Bezeichnung der Chronik als „Epos der Löwen“<sup>213</sup> Verweise auf afrikanische Geschichte zum Einsatz, da durch die Verwendung des äthiopischen Wappentiers der Bezug auf das Äthiopische Reich implizit genutzt wird. Dieses Reich konnte sich in der Zeit des Imperialismus aufgrund erfolgreicher Modernisierungsprozesse lange als unabhängig behaupten und wurde erst 1935/36 durch Italien kolonialisert.<sup>214</sup> Damit bewegen sich die Spielenden in einem komplexen Gefüge aus individueller Haltung, historischen Phänomenen und postkolonialen Perspektiven. Denn mit der identitätsstiftenden Geschichtsschreibung ahmt die Kampagne auch

---

<sup>209</sup> Vgl. Blue Byte: Anno 1800. „Am Rat gedreht – Die Rede“.

<sup>210</sup> Bei *dark play* handelt es sich um die Möglichkeit, Handlungen durchzuführen, welche mit etablierten Wertevorstellungen in Konflikt stehen. Einen guten Überblick über die kontroverse Vielseitigkeit von *dark play* bietet der Sammelband zum Thema: Vgl. Mortensen, Torill; Jonas Linderoth; Ashley Brown (Hrsg.) 2018.

<sup>211</sup> Vgl. Anno Union: Land der Löwen.

<sup>212</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Chroniken eines geschichtsträchtigen Landes“.

<sup>213</sup> Ebd.

<sup>214</sup> Vgl. Speitkamp, Winfried: Kleine Geschichte Afrikas. 2., durchgesehene u. aktualisierte Auflage. Stuttgart 2009. S. 355.

Phänomene der postkolonialen Nationalstaatsgründung nach<sup>215</sup> und wendet sich einerseits gegen die italienische Invasion Äthiopiens und andererseits auf der Ebene der Narration gegen die Expansionsnotwendigkeit des imperialistischen Spielprinzips. Die Narration stellt die Spielenden dabei zusätzlich vor Herausforderungen, wenn die möglichen Konsequenzen der Spielentscheidungen nicht offensichtlich sind.<sup>216</sup> Darin besteht eine postkoloniale Ermächtigung der Peripherie, welche die Spielenden in ihren kolonialplanerischen Fantasien beschränkt und der Peripherie einen größeren Einfluss auf die virtuelle Welt ermöglicht. Dadurch wird auch mit der diskursiven Unterordnung der Peripherie gebrochen, weil Sie den Spielenden als Einflussfaktor auf die ludische Erfahrung offenbart wird und jene der Peripherie somit Aufmerksamkeit schenken müssen.

Stellt die erweiterte Perspektive auf afrikanische Geschichtsschreibung der Kolonialzeit einen postkolonialen Ansatz von „Anno 1800“ dar, muss die Untersuchung des Gegenstandes jedoch über diese vordergründige Ebene hinausgehen. Denn wie Jan Jansen und Jürgen Osterhammel konstatieren, sind „Antikolonialismus und Nationalismus“<sup>217</sup> nicht zwangsläufig miteinander verbunden. Daher ist zu reflektieren, ob die virtuelle Restitution des Äthiopischen Reiches als regionale Macht<sup>218</sup> in „Anno 1800“ letztlich als postkoloniales Spiel betrachtet werden sollte. Dafür lässt sich eine Forendiskussion anführen, in welcher sich „Dexter“ darüber beklagt, dass die umfangreiche Erzählung der Spielerweiterung „Land der Löwen“ zu viel Aufmerksamkeit der Spielenden einfordere und sie darin beeinträchtigt werden, ihrem Fokus auf die *Alte Welt* nachzugehen.<sup>219</sup> Die imperialen Bedürfnisse der Spielenden werden somit subversiv unterwandert und eine Verschiebung der Perspektive auf die Peripherie unterstützt. Durch diesen Bruch mit dem Eurozentrismus des imperialistischen Spielprinzips birgt die Erweiterung das Potenzial zu postkolonialen Spielerfahrungen, weil das subversive Potenzial des Spiels genutzt wird, um die ludische und gesellschaftliche Konvention zu unterwandern.

In der Ereigniskaskade „Faszinierender Norden“ wird dabei auch implizit die europäische Hegemonie des Imperialismus hinterfragt. Hier sollen die Spielenden auf die Frage

---

<sup>215</sup> Vgl. Harneit-Sievers, Axel: Introduction. New local historiographies from Africa and South Asia: approaches and issues. In: A place in the world. New local historiographies from Africa and South-Asia. Hrsg. von Axel Harneit-Sievers. Leiden 2002. S. 1–27. S. 8–9.

<sup>216</sup> Vgl. Blue Byte: Anno 1800. „Kidusi Anitoni: Ein diffiziles Unterfangen“.

<sup>217</sup> Jansen, J. u. J. Osterhammel: Dekolonisation. S. 35.

<sup>218</sup> Vgl. Speitkamp, W.: Kleine Geschichte Afrikas. S. 56.

<sup>219</sup> Vgl. Steamcommunity.com: Africa DLC sucks. <https://steamcommunity.com/app/916440/discussions/0/3113644379504753289/> (15.3.2021).

*Ketemas* antworten, welches „[i]hrer Meinung nach das größte Vermächtnis der Alten Welt“ sei. Als Antwort können sie den „kulturelle[n] Einfluss“, die „industrielle Leistungsfähigkeit“ sowie die „militärischen Eroberungen“<sup>220</sup> nennen. Wie subtil die Legitimität des imperialistischen Spielprinzips in der Ereigniskaskade ausgehöhlt wird, lässt die anschließende Frage *Ketemas* nach der Funktion der Spielenden erahnen: „Und was gefällt Ihnen am meisten an Ihrer Stellung als Architekt, Bauherr ... Universalgelehrter?“<sup>221</sup> Trotz Antwortmöglichkeiten, welche orientalistische Praktiken euphemisieren, lässt sich die Leerstelle in *Ketemas* Frage gedanklich durch das Wort „Kolonisator“ füllen. Auf diese Weise wird auch der Weg hinterfragt, wie *Enbesa* oder das Afrika der Kolonialzeit in die Moderne einziehen sollte, ob es dabei vollständig eigene Identitäten herausbildet oder europäischen Kategorien wie Rationalismus, Kapitalismus und Nationalismus folgt.

Um das *enbesianische* Reich unter *Ketema* zu einigen, haben die Spielenden die Aufgabe, mit den Bewohner\*innen der Inseln *Angereb*, *Waha Desher* und *Kidusi Anitoni* zu interagieren. Die drei Inseln sind dabei sehr unterschiedlich konzipiert. Sie stellen jeweils einseitige stereotype Verhandlungen unterschiedlicher Orientklischees dar. Die Bevölkerung der Felseninsel *Angereb* betreibt Handel und Piraterie. Mit ihrer von Gewalt und Emotionen bestimmten Ehre ist sie mit Suids Beschreibung des Islams als feindselige und bedrohliche Macht assoziiert. Diese stereotype Verhandlung des Islams stellt zugleich auch eine Thematisierung der hegemonialen Machtverhältnisse des imperialistischen Spielprinzips dar. Die Widerständigkeit der Piraten fordert die Ordnung im Spiel heraus und wird ludisch manifestiert, wenn die Spielenden in „Anno 1800“ Entscheidungen treffen, die dazu führen, dass *Angereb* seine Unabhängigkeit auf militärische Weise zu erhalten sucht. In dieser nachhaltigen Gestaltung der virtuellen Welt durch die Spielenden wird der Handlungskorridor geweitet, da es möglich ist, intentional das imperialistische Spielprinzip zu sabotieren und subalternen Widerstand zu etablieren, wenn die Spielenden die Unabhängigkeit *Angerebs* fördern. Aus postkolonialer Perspektive betrachtet, wird *Ketema* zudem als potenzieller Unterdrücker markiert. Dies wird in der Frage explizit, ob *Ketema Angerebs* Unabhängigkeit anerkenne.<sup>222</sup> Somit wird einerseits ein stereotypes

---

<sup>220</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Faszinierender Norden – Ausgefragt“.

<sup>221</sup> Ebd.

<sup>222</sup> Vgl. ebd. „Angereb: Die letzte Chance auf Frieden“.

Islambild vermittelt, andererseits wird durch die Narration und den erweiterten Handlungskorridor das imperialistische Spielprinzip kritisiert beziehungsweise unterwandert.

Die Insel *Waha Desher* repräsentiert die untere Bevölkerungsstufe *Enbesas*, die im Spiel *Meniga* genannt wird. Die Verbindung aus abstrakter Bevölkerungsstufe und Narration wird durch die gemeinsame Nutzung einer Figurenanimation geschaffen. *Waha Desher* und die Hirtenkaste werden in „Anno 1800“ mit dem orientalistischen Stereotyp der Naturnähe assoziiert. Dabei werden unter anderem orientalistische Klischees wie die Ziegenhaltung genutzt, um auf westliche Vorstellungen des „Anderen“ zurückzugreifen.<sup>223</sup> Ebenfalls nutzt das Spiel ethnologische Perspektiven, um Naturnähe und Rückständigkeit der *Meniga* zu markieren, wenn über „[s]pannende erste Bilder von den Männlichkeitsriten der Bewohner von Enbesa“<sup>224</sup> berichtet wird. Die Naturnähe der *Meniga* scheint dabei auch Erfahrungen zu ermöglichen, in welchen die Spielenden *dark play* betreiben, wenn sie Kinderarbeit in *Enbesa* unterstützen. Ob Kinderarbeit zugleich *Enbesa* als rückständig markieren soll, muss dabei kritisch hinterfragt werden, Kinderarbeit in der *Alten Welt* wird jedoch nicht thematisiert. Eine Legitimation für die Ausbeutung der *Meniga* bietet „Anno 1800“ dabei auch an, wenn eine Vertreterin der *enbesianischen* Oberschicht in einer Ereigniskaskade erläutert: „Es liegt in der Natur der *Meniga*, zu dienen, und wenn sie nicht dienen können, erfüllen sie in unserer Gesellschaft keinen Zweck! Ich empfehle Ihnen, sich nicht in die natürliche Ordnung der Dinge einzumischen.“<sup>225</sup> – Eine Haltung, die sich leicht auf die europäischen Besatzungsmächte Afrikas übertragen ließe. So ist aus postkolonialer Perspektive die Möglichkeit der Spielenden, sich gegen diese „[a]ltnodische[n] Gesetze“<sup>226</sup> zu wenden, als kolonialrevisionistischer Akt zu deuten, bei dem die Spielenden das virtuelle „Afrika“ zivilisieren. Denn die kolonialen Verwaltungsstrukturen des Imperialismus haben ähnliche Argumentationen genutzt, um koloniale Ausbeutung zu legitimieren und sie in rassistische Konstruktionen gefasst.<sup>227</sup> Zugleich wird mit der ‚Wohlfühlatmosphäre‘ des Spiels gebrochen, indem sich Ansätze erkennen lassen, verdrängte Phänomene der Kolonialzeit wie Zwangsarbeit und rassistische Weltbilder im Spiel zu thematisieren und somit implizite Kritik am imperialistischen Spielprinzip zu üben, wodurch auf die Kontroverse um die Sklavereidarstellung reagiert wird.

---

<sup>223</sup> Vgl. ebd. „Neues Taborime – die Milch der Freundlichkeit“.

<sup>224</sup> Ebd. „Das Land mit dem Stier-Ritual“.

<sup>225</sup> Ebd. „Schlechte Beziehungen – Die Grundbesitzerin“.

<sup>226</sup> Ebd.

<sup>227</sup> Vgl. Piesche, P.: Der ‚Fortschritt‘ der Aufklärung.

Allerdings ist zu hinterfragen, ob die Auslagerung der rassistischen Argumentation auf die Oberschicht *Enbesas* durch die Spielenden als Ergebnis der Etablierung einer kolonialen Verwaltungsschicht reflektiert wird.

Für die traditionelle Naturnähe der *Meniga* ist jedoch in *Ketemas* Planung eines modernen Nationalstaates kein Raum und so wird von ihm im Ringen um „[eine tüchtige] Verjüngungskur“ der Insel auf den Erhalt der „unvergleichlichen Identität“<sup>228</sup> *Waha Deshers* keine Rücksicht genommen:

*„Dann sagen Sie: Warum sollte ich weitere Ressourcen verschwenden, die ich doch für die Ausdehnung [sic] meines Reiches benötige, nur damit diese Insulaner prassen und in den Tag hineinleben können? Es wird Zeit, mit dieser Unsitte zu brechen. Wenn Enbesa erblühen und eine große Nation werden soll, müssen alle ihren Teil dazu beitragen, selbst Waha Desher. Ich will nicht, dass sie nur so dahinvegetieren, sie brauchen Wachstum, um sich an dem nationalen Kraftakt zu beteiligen - sonst werden sie sich selbst überlassen.“*<sup>229</sup>

In der Absicht einer konsequenten Umsetzung seiner Vision, spiegelt *Ketema* einen zynischen Extremismus europäischer Kolonialpolitik wider, welcher den subalternen Gesellschaften nur dann einen Platz in den Kolonien einräumt, wenn sie sich ausbeuten lassen. In diesem Zitat lassen sich wiederum Anlehnungen an die eliminatorischen Argumentationen deutscher Identitätsbildungen aus dem frühen 20. Jahrhundert erkennen. Dies stellt eine Aufnahme des Diskurses um die Windhoek-Auschwitz-Debatte dar. Auch hier erweist sich die Auslagerung der Argumentation auf *Ketema* als Vertreter der Peripherie als potenziell irreführend, obwohl die ambivalente Anlage *Ketemas* auch eine Identifikation mit den europäischen Hegemonialmächten zulässt.

Die Insel *Kidusi Anitoni* wiederum repräsentiert die obere Bevölkerungsstufe *Enbesas*. Auch diese Verbindung wird über die geteilte Nutzung der gleichen Figurenmodellation hergestellt. Sie weist jedoch geringfügige Abweichungen in den Attributen auf. Die Bevölkerungsgruppe der *Ältesten* hütet Relikte einer alten Schriftkultur *Enbesas*. Die Tradition ihrer frühen Hochkultur wird dabei der *Alten Welt* als ebenbürtig oder gar überlegen beschrieben.<sup>230</sup> Diese Überlegenheit wird jedoch als vergangen konstruiert. Aus postkolonialer Perspektive wird somit die Idee verfestigt, dass die kulturellen Errungenschaften der europäischen Moderne die koloniale Aufteilung der Welt und damit auch das

---

<sup>228</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Waha Desher: Das Wohl der Vielen oder das der Wenigen“.

<sup>229</sup> Ebd.

<sup>230</sup> Vgl. ebd. „Biniam's Vision – Große Pläne“.

imperialistische Spielprinzip legitimieren. Diese Deutung lässt sich dadurch stützen, dass die „großartige“ Vergangenheit *Enbesas* in einen christlichen Kontext gefasst wird, der zwar brutalen Glaubenskriegen unterworfen gewesen sei, jedoch als „Goldene[s] Zeitalter“<sup>231</sup> verklärt wird.<sup>232</sup> So wird die äthiopische Geschichte durch „Anno 1800“ implizit als Niedergang einer frühen christlichen Hochkultur Afrikas verhandelt, der durch die Islamisierung Afrikas bedingt gewesen sei.<sup>233</sup> Dadurch wird die Ausbreitung des Islam für eine vermeintliche Rückständigkeit Afrikas verantwortlich gemacht. Zugleich wird unterschwellig und punktuell auf die „sich ändernde[n] Einstellungen zur schwarzafrikanischen Kultur“<sup>234</sup> in der (Nach-)Kolonialzeit verwiesen, was sich darin ausdrückt, dass der fingierten Geschichte *Enbesas* in der Narration viel Raum zugestanden wird. Die Erzählung des Spiels hinterfragt die Bedeutung der Traditionen *Kidusi Anitonis* für die nationale Identität *Enbesas*.<sup>235</sup> Dabei werden die Spielenden in den identitätsstiftenden Prozess interaktiv eingebunden, da sie von *Ketema* gebeten werden, „die Priester von Kidusi Anitoni davon zu überzeugen, ihren Glauben zugunsten des Glaubens von Enbesa aufzugeben.“<sup>236</sup> Glauben wird dabei über die religiöse Ebene erweitert und im Sinne von gesellschaftlichen Idealen wie Traditionalismus oder Nationalismus beziehungsweise vergangener afrikanischer und moderner europäischer Identität gebraucht.

Im Konflikt um die Deutung des kulturellen Erbes *Enbesas* offenbart die Narration um *Kidusi Anitoni* den Konstruktionscharakter von Geschichte, indem letztere als „Mythos oder Wirklichkeit“<sup>237</sup> in Abhängigkeit von der Perspektive reflektiert wird. Dafür werden die Spielenden von *Ketema* aufgefordert, nachzuweisen, „dass [archäologische] Fundstücke manipuliert wurden“<sup>238</sup>. Die Deutung dieser archäologischen Funde wird in „Anno 1800“ als komplexer Prozess orientalistischer Wissenserschließung gestaltet, weil die Spielenden ein Wörterbuch erstellen und antike Texte übersetzen sollen.<sup>239</sup> Der Prozess kann abhängig von den getroffenen Entscheidungen kritisiert werden, weil den Spielenden aufgrund der ihnen unterstellten „europäischen“ Herkunft von der Repräsentantin *Kidoni Anitonis* die Legitimation abgesprochen wird, *enbesianische* Texte zu

---

<sup>231</sup> Ebd. „Abhandlung über Ketzerei im Goldenen Zeitalter“.

<sup>232</sup> Vgl. ebd.

<sup>233</sup> Für einen knappen Überblick der Islamisierung Nordafrikas vgl. Speitkamp, W.: *Kleine Geschichte Afrikas*. S. 88–89.

<sup>234</sup> Rogowski, C.: „Heraus mit unseren Kolonien!“ S. 257.

<sup>235</sup> Vgl. Blue Byte: *Anno 1800*. „Kidusi Anitoni: Und am Ende siegt die Wüste“.

<sup>236</sup> Ebd. „Biniams Vision – Große Pläne“.

<sup>237</sup> Ebd. „Kidusi Anitoni: Was niemals hätte vergessen werden dürfen“.

<sup>238</sup> Ebd. „Kidusi Anitoni: Der seltsame Fall des erratischen Monolithen“.

<sup>239</sup> Vgl. ebd. „Kidusi Anitoni: Meister der Entzifferung: Teil 1“.

übersetzen.<sup>240</sup> Da *Ketema* wiederum eine harte Identitätspolitik verfolgt, die jede Legitimation nutzt, um *Kidusi Anitoni* „die Gesetze [s]eines Enbesas aufzuerlegen“<sup>241</sup>, gestaltet sich die Narration als komplexer identitätsstiftender Akt in der virtuellen Welt. Wird im Rahmen der Narration scheinbar mit dem eurozentrischen Phänomen gebrochen, dass europäische Geschichtsschreibung die außereuropäische Historie vereinnahmt,<sup>242</sup> ist aus postkolonialer Perspektive zu kritisieren, dass das Spiel zugleich ein europäisches Produkt ist, welches die virtuelle Welt entsprechend orientalistischen Prämissen gestaltet. Dennoch ist herauszustellen, dass durch die Erzählung einer „afrikanischen“ Selbstermächtigung und Nationalstaatsbildung die übliche eurozentrische Perspektive um Ansätze postkolonialer Perspektivierung erweitert wird.

So gestaltet sich die Narration um die drei Inseln *Enbesas* als eine komplexe Bestätigung und Brechung des imperialistischen Spielprinzips. Dabei wird auf verschiedene orientalistische Stereotype zurückgegriffen, wodurch den Inseln in *Ketemas* Reichsgründung unterschiedliche Funktionen zugewiesen werden. Diese bestehen in der subversiven Unterwanderung des Spielprinzips, dessen kolonialrevisionistischer Bestärkung sowie im narrativen Bruch mit dem Eurozentrismus im Spiel. Auf diese Weise besteht weiterhin ein Spannungsgefüge aus imperialistischem Spielprinzip und postkolonialen Ansätzen der Erzählung im „Land der Löwen“. Denn die Narration versucht zwar eine nationale Identität *Enbesas* zu stiften, dafür werden jedoch zuvor etablierte orientalistische Kategorien genutzt. Dies lenkt zugleich die Perspektive auf die Heterogenität subalternen Gesellschaften.

### 3.2 Virtuelle Kolonialverbrechen

Neben der Verhandlung orientalistischer Klischees und deren postkolonialer Brechung setzt sich die Kampagne von „Anno 1800“ mit Themen der aktuellen fach- und außerfachlichen Diskurse zur Kolonialzeit auseinander. So wird im Erzählstrang um *Waha Dasher* der Themenkomplex der Kolonialverbrechen zunächst unterschwellig angerissen, indem über ein Militärlager der *Alten Welt* berichtet wird, welches „viel Leid [gebracht

---

<sup>240</sup> Vgl. ebd. „Kidusi Anitoni: Und am Ende siegt die Wüste“.

<sup>241</sup> Ebd.

<sup>242</sup> Vgl. Chakrabarty, Dipesh: Europa provinzialisieren. Postkolonialität und die Kritik der Geschichte. In: Jenseits des Eurozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Hrsg. von Sebastian Conrad, Shalini Randeria u. Regina Röhmschild. 2., erweiterte Auflage. Frankfurt am Main 2013. S. 134–161. S. 134.

habe]<sup>243</sup>. Wurde bisher aus postkolonialer Perspektive vornehmlich untersucht, wie das imperialistische Spielprinzip in „Anno 1800“ die Verhandlung der Kolonialzeit dominiert sowie mit der Erweiterung „Land der Löwen“ punktuell gebrochen und subversiv unterwandert wird, erfolgt hier eine deutliche Verurteilung von Kolonialverbrechen. Diese explizite Verhandlung von Gewalt steht in deutlichem Widerspruch zu der ‚Wohlfühl-atmosphäre‘, die „Anno 1800“ trotz möglicher Kriegsführung zugesprochen wird. Daher zeigt sich eine Bereitschaft zur Abkehr vom Kolonialrevisionismus des Spiels. Deutlich wird sie in der Kritik an der Kolonialisierung „Afrikas“, welche nach dem Erzählstrang um die nationale Einigung *Enbesas* als zentrales Thema der Narration verhandelt wird.

Der Erzählstrang der Kolonialverbrechen schürt den Konflikt zwischen *Ketema* und dem zuvor stets wohlwollend auftretenden Abgesandten der *Königin*, *Sir Archibald Blake*. Mit Eintreffen *Blakes* in *Enbesa* verschlechtert sich *Ketemas* Stimmung und er spricht davon, dass *Enbesa* „auf die Probe gestellt [werde]“<sup>244</sup>. In dieser „Probe“ lässt sich ein Verweis auf den zunächst gescheiterten Eroberungsversuch Äthiopiens durch Italien erkennen.<sup>245</sup> Obwohl Äthiopien bei der später erfolgreichen Kolonialisierung des Landes durch Italien bereits Mitglied im Völkerbund war, hat dies zu keinen gravierenden Sanktionen für Italien geführt.<sup>246</sup> Somit stellte die Invasion afrikanischer Staaten durch Europa eine ‚Prüfung‘ dar, deren Nichtbestehen auch zu einem Verlust der Gleichberechtigung gegenüber den europäischen Staaten geführt hat. In „Anno 1800“ gestaltet sich diese Bewährungsprobe *Enbesas* als Erzählung des Konflikts um die hegemonialen Machtverhältnisse der Region. Dabei wird anhand von *Blakes* Forderung die Vorstellung einer europäischen Überlegenheit überaus deutlich, auf welcher das *informal empire* wie auch das imperialistische Spielprinzip basieren:

„Sie enthalten, falls es Ihnen nicht bereits bekannt ist, Kopien einer Vereinbarung über ein Protektorat, die Ihrer sofortigen Unterschrift bedürfen. Eine solche Vereinbarung garantiert *Enbesas* Schutz vor missgünstigen Mächten in der Region und legt die Zukunft Ihres Volkes in die sicheren Hände der Königin - ein Angebot, über das jeder vernünftige Untertan der Krone hochofren wäre.“<sup>247</sup>

---

<sup>243</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Waha Desher: Alles, was sich hier erstreckt“.

<sup>244</sup> Ebd. „Ein verdrießlicher Mann“.

<sup>245</sup> Vgl. Speitkamp, W.: Kleine Geschichte Afrikas. S. 355.

<sup>246</sup> Vgl. ebd. S. 355–356.

<sup>247</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Folgenreiches Bankett – Einladung“.

So wird die mögliche Eingliederung *Enbesas* in das *informal empire* als wenig verschleierte Erpressung vermittelt. Denn besagte ‚missgünstigen Mächte‘ lassen sich leicht als die ‚europäischen‘ Mächte identifizieren, für welche *Blake* stellvertretend spricht. Zugleich wird mit dem Verweis auf die ‚Unvernunft‘ eine Abwertung *Enbesas* vorgenommen, sollte sich jenes nicht der europäischen Moderne unterwerfen und in das ‚britische‘ *informal empire* einbinden lassen. Die herablassende Haltung *Blakes* wird noch deutlicher nach *Ketemas* Vorschlag einer Allianz auf Augenhöhe, woraufhin *Blake* *Ketema* als ‚engstirnigen Hinterweltler [sic]‘ und die Verhandlungen als ‚absurd‘<sup>248</sup> bezeichnet. In der Folge des Konflikts wird der Handlungskorridor für die Spielenden geweitet. Sie können für beide Konfliktparteien Aufträge erfüllen. Dabei gestalten sich die Aufträge als ludische Unterstützung *Blakes* bei der imperialen Erschließung der virtuellen Räumlichkeit, da dieser die Region kartografieren will, um sie zu unterwerfen.<sup>249</sup> Bei der Aufgabe ‚Schwere Geschütze‘<sup>250</sup> wiederum haben die Spielenden die Möglichkeit sich zu entscheiden, welche von beiden Konfliktparteien sie mit Waffen versorgen wollen. So kriegen die Spielenden ludisch zwar die Möglichkeit, sich gegen die Kolonialisierung ‚Afrikas‘ zu bekennen, bewegen sich zugleich jedoch weiterhin innerhalb eines weitreichend kolonialrevisionistischen Settings und greifen auf das imperialistische Spielprinzip zurück.

Die deutlichste Kritik am Kolonialismus übt das Spiel während der Aufgabe ‚Wie schmecken Euch die Äpfel?‘ In dieser wird *Ketema* von *Blake* mit Lebensmitteln beliefert, um eine Nahrungsmittelknappheit zu beheben. Hier wird *Ketemas* ambivalenter Charakter ersichtlich, denn er bemerkt zwar, dass die Früchte überreif seien, verteilt sie allerdings dennoch, damit sich ‚viele arme Familien [...] daran erfreuen.‘<sup>251</sup> Es ist nicht ersichtlich, ob *Ketema* diese Entscheidung aus Naivität oder aus Machtkalkül trifft. Seine rücksichtslos durchgeführte nationale Identitätspolitik steht jedenfalls nicht im Widerspruch zur letzteren Möglichkeit. In der Folge der Lebensmittelverteilung kommt es zu zahlreichen Todesfällen und *Blake* wird für diese verantwortlich gemacht. Obwohl *Ketema* aussagt, ‚es wäre nicht das erste Mal, dass Männer aus der Alten Welt ihre Krankheiten in neue Länder [gebracht hätten]‘, will er *Blake* keine Absicht unterstellen. *Biniam* hingegen ist klar in seinem Urteil und fragt: ‚Wie konnten sie nicht wissen, dass es einen Präzedenzfall

---

<sup>248</sup> Ebd.

<sup>249</sup> Vgl. ebd. ‚Reise ins Grenzland – Kartierung von Enbesa‘.

<sup>250</sup> Ebd. ‚Schwere Geschütze‘.

<sup>251</sup> Ebd. ‚Wie schmecken Euch die Äpfel?‘.

gibt? Wie konnte das kein Vorsatz - kein Mord sein?“<sup>252</sup> Mit *Biniams* anklagenden Fragen verhandelt „Anno 1800“ zwei Phänomene. Zum einen wird die historische Kolonisation bezichtigt, intendierte Genozide durch koloniale Verwaltungs- und Versorgungsmaßnahmen durchgeführt und verschleiert zu haben. Als Beispiel dafür können die schlechten Umstände genannt werden, unter denen zahlreiche der Überlebende des Aufstands der Nama auf der Haifischinsel interniert wurden. Von diesen Nama starben nicht wenige auch aufgrund der Unverträglichkeit von Lebensmitteln, die durch die deutsche Kolonialverwaltung bereitgestellt wurden.<sup>253</sup> Zum anderen lässt sich das auch von Spielenden mit postkolonialer Perspektive als Kritik an der schleppenden Entwicklung zur Anerkennung kolonialer Genozide durch die Bundesregierung und Regierungen ehemals imperialistischer Staaten deuten. Dabei wird implizit auch der Stellenwert hinterfragt, den die Kolonialzeit in der deutschen Erinnerungskultur einnimmt. Denn wenn die Kolonialzeit keinen festen Platz in der deutschen Erinnerungskultur einnimmt, haben die Spielenden von „Anno 1800“ tendenziell nur wenig Wissen über die Zeit und können daher weder die kolonialrevisionistischen noch die postkolonial-subversiven Anlagen des Spiels wahrnehmen und reflektieren. Im Zuge der im Spiel ungewohnt deutlichen Kritik am Kolonialismus kulminiert auch die ludische Unterwanderung des imperialistischen Spielprinzips. Denn um den „Parasiten“ *Blake* „ein für alle Mal aus Enbesa - aus [seinem] Leben - zu vertreiben“,<sup>254</sup> unterstützen die Spielenden *Biniam* dabei, die Bewässerungsinfrastruktur von *Blakes* Kolonie zu sabotieren. Somit werden die Spielenden in einen Akt subalternen Widerstands gegen koloniale Besatzung involviert. Da dieser Akt die Wasserversorgung zum Ziel hat, wenden sich die Spielenden zugleich gegen das orientalistische Klischee des Wassermangels, welches „Afrika“ diskursiv als defizitär formt.

Auf die deutliche Genozidverurteilung *Biniams* und den das imperialistische Spielprinzip unterwandernden Akt der Spielenden folgt jedoch ein regressiver Bruch mit den postkolonialen Perspektiven in der Narration. Nachdem *Biniam* von *Blake* als Saboteur verhaftet wurde, offenbart *Biniams Mutter Ketema* und somit auch den Spielenden, dass sie früher ein Liebesverhältnis mit *Blake* und letzterer früher viel Wertschätzung für *Enbesa* gehabt habe sowie dass *Biniam* ihr gemeinsames Kind sei. Das Scheitern der romantischen

---

<sup>252</sup> Ebd.

<sup>253</sup> Vgl. Erichsen, Casper: Zwangsarbeit im Konzentrationslager auf der Haifischinsel. In: Völkermord in Deutsch-Südwestafrika. Der Kolonialkrieg (1904–1908) in Namibia und seine Folgen. Hrsg. von Jürgen Zimmerer u. Joachim Zeller. Berlin 2003. S. 80–85. S. 80.

<sup>254</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Beziehungen abbrechen“.

Beziehung wird dabei *Blakes* Vorgesetzten angelastet und *Biniams* Karriere als Resultat der großzügigen finanziellen Versorgung durch *Blake* beschrieben.<sup>255</sup> Der individuelle Erfolg eines subalternen Individuums wird somit vom ‚großmütigen‘ Wohlwollen der hegemonialen Besatzungsmacht abhängig gemacht. Auch im Rahmen dieser Ereigniskaskade mit dem Titel „Vollständige Aufklärung“ wird Kritik an der Kolonialzeit und der ‚kolonialen Amnesie‘ geübt, wenn *Blake* mitteilt, dass ihm „klar geworden [sei], dass er seine Vergangenheit und seine Familie nicht hätte verleugnen dürfen“ und ergänzt, dass er „es besser [hätte] wissen müssen, als die Vergangenheit zu leugnen - und andere und [sich] selbst zu belügen. Nur die schlechtesten Politiker würden so handeln.“<sup>256</sup> Aus postkolonialer Perspektive handelt es sich insbesondere beim letzten Satz um eine deutliche Verurteilung der deutschen Außen- und Erinnerungspolitik der vergangenen 100 Jahre. Zur abschließenden Beurteilung der Ereignisse kommen *Blake* und *Ketema* erneut zusammen und übertragen die Deutungsmacht auf die Spielenden. Obwohl letztere ihre Entscheidungen auf Basis der im Spiel angelegten postkolonialen Perspektive treffen können, haben sie im Spiel weiterhin die Funktion einer Kolonialverwaltung der *Alten Welt* inne<sup>257</sup> und stehen so in der Tradition eines annähernden Monopols Europas auf die afrikanische Geschichtsschreibung.<sup>258</sup>

Die romantisierte Darstellung der Beziehung zwischen *Biniams Mutter* und *Blake* stellt wiederum eine Verklärung der Beziehungen zwischen kolonialen Besatzern und subalternen Frauen dar. Diese Beziehungen stellten eine doppelte Ausbeutung in der Imperialzeit dar.<sup>259</sup> Das kitschige Narrativ einer romantischen Liebe scheint wiederum Disneyfilmen wie beispielsweise „Pocahontas“ näher zu stehen als historischen Verhältnissen. Ein Einfluss, der sich als naheliegend erweist, da „Pocahontas“ im Spiel auch als Schiffsname gebraucht wird. Die koloniale Aneignung von *Biniams Mutter* durch *Blake* verhandelt zugleich ein historisches kolonialpolitisches Phänomen. Denn Beziehungen zwischen Besatzern und subalternen Frauen wurden in Teilen der metropolitanen Gesellschaft als „drohende Transformation des Kolonisators zum ‚Anderen‘ beschworen“. Dies habe unter anderem zur Gründung des Frauenbunds der deutschen Kolonialgesellschaft geführt, welcher das Ziel verfolgte „‚Mischehen‘ in den Kolonien zu verhindern“<sup>260</sup>, wie

---

<sup>255</sup> Vgl. ebd. „Begrabene Orangenblüten“; Blue Byte: Anno 1800. „Eine besorgte Mutter“.

<sup>256</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Vollständige Aufklärung“.

<sup>257</sup> Vgl. ebd.

<sup>258</sup> Vgl. Harneit-Sievers, A.: Introduction. S. 1.

<sup>259</sup> Vgl. Castro Varela, M. u. N. Dhawan: Postkoloniale Theorie. S. 173.

<sup>260</sup> Walgenbach, K.: ‚Weißsein‘ und ‚Deutschsein‘, historische Interdependenzen. S. 382.

Katharina Walgenbach konstatiert. Da *Biniam* mit seinem persönlichen Hintergrund handelt, lehnt er *Blake* weiterhin ab und identifiziert sich nach wie vor mit *Enbesa*, wodurch die Bildung von Identitäten entsprechend der kritischen Weißseinsforschung verhandelt wird.

Auch nachdem die Konflikte zwischen Zentrum und Peripherie in *Enbesa* ausgeräumt wurden, reflektiert das Spiel die Narration und das imperialistische Spielprinzip. Aus postkolonialer Perspektive ist dabei bemerkenswert, dass *Ketema* durchsetzen kann, die Hoheit über die geografische Nomenklatur der Region zu haben. Zugleich drängt *Blake*, welcher sich in der Kampagne vom kolonialrevisionistischen Sympathieträger zum Kolonialverbrecher gewandelt hat, auch die Spielenden dazu, ihre Entscheidungen zu hinterfragen. Denn er fragt sie, ob sie es gewesen seien, die ihm beim „Kartografieren des Gebiets geholfen [hätten]“<sup>261</sup>. Trotz dieser impliziten postkolonialen Kritik am imperialistischen Spielprinzip endet der Erzählstrang kolonialrevisionistisch. Denn zunächst bedanken sich die verschiedenen Bevölkerungsgruppen bei den Spielenden dafür, dass diese eine Verbesserung des Lebens in der Peripherie bewirkt hätten.<sup>262</sup> Dies lässt sich als Legitimation kolonialer Ausbeutung interpretieren, denn diese habe bewirkt, dass die Peripherie in die europäische Moderne eingezogen sei. Schließlich wird über *Biniam*s Plan der Errichtung eines internationalen *Forschungsinstituts* gesprochen, von dem es im Spiel heißt: „Welcher Ort wäre besser geeignet als die Alte Welt, um ein solches Wunder zu errichten und den Grundstein für eine leuchtende Zukunft zu legen?“<sup>263</sup> Mit dieser Suggestionsfrage wird das imperialistische Spielprinzip final zementiert, denn trotz seiner postkolonialen Brüche, beispielsweise in der Verhandlung von Völkermord, kommt durch diese Frage die Vorstellung einer europäischen Überlegenheit über den ‚Rest der Welt‘ zum Ausdruck.<sup>264</sup>

---

<sup>261</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Vollständige Aufklärung“.

<sup>262</sup> Vgl. ebd.

<sup>263</sup> Vgl. ebd.

<sup>264</sup> Die gängige Unterteilung der Welt in Europa und einen ‚Rest der Welt‘ geht auf Stuart Hall zurück, jedoch bewegt sich auch Said mit seinem Orientalismus in einem ähnlichen Feld. Vgl. Kerner, I.: Postkoloniale Theorien zur Einführung. S. 64–74.

### 3.3 Akademischer Widerstand und Erinnerungsorte

„Das College war erstklassig, schließlich ist es Arvurd. Aber die Bewohner von Vespuccia haben sich stets an meinem Teint gestoßen, wenn Sie verstehen, was ich meine. Also bin ich fort - ein herber Verlust für sie.“<sup>265</sup>

Auf diese Weise berichtet im Erzählstrang um *Kidusi Anitoni* ein *enbesianischer* Forscher explizit über rassistische Diskriminierungserfahrungen während seiner akademischen Laufbahn. Die Aussage lässt sich als Verhandlung von Rassismus unter Bezug auf die USA identifizieren, da es eine klangliche Nähe des Collegenamens zu Harvard gibt und „Vespuccia“ auf Amerigo Vespucci verweist, dessen Name für die Benennung Amerikas genutzt wurde. Zugleich stellt die Figur des *Gelehrten* eine Referenz auf William Edward Burghardt Du Bois dar. Dieser gilt als ein früher akademischer Rassismuskritiker und vertritt die Position, dass „schwarze“ US-Amerikaner\*innen eine duale Identität besäßen, da sie neben ihrer Selbstperspektive immer noch die Sicht einer „weißen“ Mehrheitsgesellschaft mitdenken müssten.<sup>266</sup> Es wurde bereits gezeigt, dass Spielende, welche einer Minderheit angehören, durch eine eurozentrische Erzählung des Hauptspiels beim Spielen von „Anno 1800“ die Perspektiven wechseln müssen. So wird durch den normativen Charakter des Spiels eine ähnliche duale Identität bei zahlreichen Spielenden begünstigt. Denn die virtuelle Identität, welche dem imperialistischen Spielprinzip unterworfen ist, und die postkoloniale Identität, welche jenes womöglich unterwandern möchte, können miteinander als ludonarrative Dissonanz konfliktieren. Mit der Bezugnahme auf Du Bois stärkt „Anno 1800“ die postkoloniale Perspektive. Obwohl *Biniam* das *Forschungsinstitut* in der *Alten Welt* errichten lässt, ermöglicht dessen Errichtung zahlreiche Brüche mit dem imperialistischen Spielprinzip. Dies kommt bereits in der Repräsentation der neuen Bevölkerungsgruppe der *Alten Welt*, den *Gelehrten*, zum Ausdruck, da diese die gleiche Figurenmodellation nutzen wie der *enbesianische* Forscher aus der Narration. Auf diese Weise werden sowohl das historische Phänomen der Migration aus der Peripherie in das Zentrum verhandelt<sup>267</sup> als auch die strikte Trennung der einzelnen Spielregionen aufgelöst. Die nunmehr beständige Präsenz *enbesianischer* Forschenden in der *Alten Welt* bewirkt somit eine erhöhte Diversität im Spiel, greift aber auch dezidiert über Du Bois' Berliner Vergangenheit<sup>268</sup> auf die deutsche anticolonialistische Geschichte zurück. Denn

---

<sup>265</sup> Blue Byte: Anno 1800. „Die Sorgen eines Forschers ohne Stipendium“.

<sup>266</sup> Vgl. Rosenhaft, E.: Afrikaner und „Afrikaner“ im Deutschland der Weimarer Republik. S. 284.

<sup>267</sup> Vgl. Kößler, R.: Kolonialherrschaft, auch eine deutsche Vergangenheit. S. 37.

<sup>268</sup> Vgl. Rosenhaft, E.: Afrikaner und „Afrikaner“ im Deutschland der Weimarer Republik. S. 284.

Migrationsbewegungen von den Kolonien in die Metropolen im frühen 20. Jahrhundert haben zu kolonialkritischen Bewegungen geführt, sodass Eve Rosenhaft überspitzt Berlin zur zeitweiligen europäischen „Antikolonialmetropole“<sup>269</sup> erklärt.

Mit der Errichtung des *Forschungsinstituts* in „Anno 1800“ wird die Sichtbarkeit der Subalternen erhöht. Über die *Gelehrten* wird ausgeglichen, dass das imperialistische Spielprinzip von „Anno 1800“ zwar ermöglicht, Waren, Profite und Kulturgüter aus der Peripherie in die Kolonien zu verschieben, die Bevölkerungen der Spielregionen jedoch voneinander getrennt bleiben. Allerdings führt die Präsenz der *enbesianischen Gelehrten* dazu, dass neue Möglichkeiten entstehen, die Peripherie auszubeuten. Denn das spielbestimmende Motiv der globalen Warenkreisläufe wird in *Enbesa* erst durch das *Forschungsinstitut* dominant. Ohne dieses gibt es zwar einzelne Güter, welche aus der *Neuen* und der *Alten Welt* nach *Enbesa* verschifft werden können, um dort verarbeitet zu werden. Jedoch findet kein sinnvoller Abtransport *enbesianischer* Bodenschätze und Erzeugnisse in die *Alte Welt* statt, da die Bevölkerung letzterer keinen Bedarf an diesen hat. Entgegen dem imperialistischen Spielprinzip, welches die ökonomische Ausbeutung der Peripherie verfolgt, wird *Enbesa* weitreichend als eigenständiger Markt und Rohstoffkreislauf konstruiert. Das heißt, der koloniale Aufbau von Plantagen und einer Infrastruktur in *Enbesa* durch die Spielenden kommt zunächst der subalternen Gesellschaft zugute. Lediglich die vergleichsweise geringen Profite der Spielregion werden von der *Alten Welt* abgeschöpft. Doch mit der Präsenz der *Gelehrten* in der *Alten Welt* werden in dieser auch die *enbesianischen* Produkte gefragt. Die postkoloniale Sichtbarmachung von Minoritäten geht somit einher mit neuen Wegen die Peripherie auszubeuten.

Verschiffen die Spielenden die Erzeugnisse *Enbesas* in die *Alte Welt*, können sie ihre Forschung in jener erhöhen, riskieren jedoch eine Unterversorgung der Kolonie unter anderem mit Lebensmitteln. Gibt es keinen Produktionsüberschuss dieser Waren, müssen die Spielenden Prioritäten bei der Versorgung setzen. Durch die eurozentrische Ausrichtung des imperialistischen Spielprinzips wird begünstigt, dass die Waren abtransportiert werden. Die dadurch verursachte potenzielle Unterversorgung *Enbesas* kann wiederum zu einem Bevölkerungsrückgang in der Region führen. Diesen bringt das Spiel jedoch lediglich abstrakt durch niedrigere Bevölkerungszahlen zum Ausdruck. Hierbei ist zu hinterfragen, ob dieses ludische Verhalten mit dem abstrakten Bevölkerungsrückgang eine

---

<sup>269</sup> Ebd. S. 287.

metropolitane Vernachlässigung der Peripherie darstellt, die Mukherjee kritisiert.<sup>270</sup> Auf diese Weise werden Spielende nicht nur ludisch daran gewöhnt, die Interessen und Bedürfnisse Europas über die der übrigen Welt zu setzen, sondern sie auch mit einer übergeordneten Fortschrittsnotwendigkeit zu legitimieren. Zudem stellt der Bevölkerungsrückgang in der Kolonie auch eine abstrakte Kodierung erhöhter Sterblichkeit der Bewohner\*innen dar. Ist diese durch das Handeln der Spielenden induziert, ist es nicht leicht gegen den in der Narration von *Biniam* beklagten (Völker-)Mord abzugrenzen. Dieses Phänomen der ludischen Verantwortung für abstrakte Bevölkerungsrückgänge ist in „Anno 1800“ abhängig vom Spielstil ein mehr oder minder häufig auftretendes Charakteristikum des Spielgenres. Im Gegensatz zu der gezielten Tötung virtueller Individuen in Ego-Shootern wird dies hingegen selten im öffentlichen Diskurs kritisiert. Da jedoch die Narration in „Anno 1800“ Völkermord explizit verhandelt, ist das Phänomen im Spiel besonders kritisch zu betrachten. Dass die Spielenden sich innerhalb der Kampagne gegen die Kolonialisierung *Enbesas* wenden und *Biniam* bei seiner Auflehnung gegen die hegemonale Unterwerfung unterstützen, wirkt dahingehend wiederum als kolonialrevisionistischer Akt. Denn die abstrakten ludischen Verbrechen der Spielenden werden nicht weiter kritisiert – die Kolonialverbrechen anderer imperialistischer Mächte werden hingegen verurteilt. Eine deutliche Parallele zur Verklärung der deutschen Kolonialzeit durch den Kolonialrevisionismus der Weimarer Republik, welche Schott im Eingangszitat dieses Textes thematisiert. Somit kann die Präsenz *enbesianischer Gelehrter* in der *Alten Welt* im Spiel „Anno 1800“ durch die unterschwellige Wirkmacht des imperialistischen Spielprinzips durchaus weiterhin kolonialrevisionistische Spielerfahrungen und Narrative erzeugen.

Im Forschungssystem des imperialistischen Spielprinzips bewirken die *Gelehrten* einen deutlichen Anstieg der Forschungsrate. Sie stellen nicht nur eine erhöhte Sichtbarkeit der Subalternen im Spiel dar, sondern vergrößern auch deren Einfluss auf das Spiel. Allerdings lässt sich dies auch als diskursive Verhandlung orientalistischer Wissensgenese interpretieren. Denn die *Gelehrten* werden in der Logik des imperialistischen Spielprinzips zu einer eigenen Ressource umgedeutet. Wenn ihre Anzahl vergrößert wird, wird zugleich der Wissensausstoß durch die Erforschung der Peripherie vergrößert und die Metropole erzielt neue Erkenntnisse. Die wissenschaftliche Erforschung *Enbesas* und der übrigen Peripherie erfolgt im Spiel jedoch nicht nur abstrahiert. Die Spielenden haben auch

---

<sup>270</sup> Vgl. Mukherjee, S.: Videogames and postcolonialism. S. 43–44.

die Möglichkeit unter anderem kulturelle Artefakte sowie exotische Tiere und Pflanzen aus den peripheren Spielregionen in die *Alte Welt* zu transportieren und im *Forschungsinstitut* untersuchen zu lassen. Dadurch lässt sich die Forschungsrate zusätzlich beschleunigen und die Objekte werden „verbraucht“. Auf diese Weise werden Objekte der Peripherie den Notwendigkeiten der *Alten Welt* und somit dem imperialistischen Spielprinzip untergeordnet und ausgebeutet. Zugleich lenken diese Objekte auch den Blick auf die im Spiel verhandelten Erinnerungsorte.

Bereits vor der Veröffentlichung von „Anno 1800“ titelte Nolden in seinem Blog „Im saubersten Zoo der Welt“<sup>271</sup> und nahm dadurch Bezug auf die Verhandlung von kolonialen Erinnerungsorten ohne deren historische Kontextualisierung im Spiel. Denn die Spielenden können in Zoo, Botanischem Garten und Museum zahlreiche Objekte ausstellen. Dabei wird beim Zoo der historische Kontext von Völkerschauen,<sup>272</sup> bei denen afrikanische Menschen in eigenen Gehegen ausgestellt wurden, vermutlich zugunsten der ‚Wohlfühlatmosphäre‘ unterschlagen. Zugleich können die Spielenden durch die Zusammenstellung der ausgestellten Tiere bestimmte Boni erlangen.<sup>273</sup> Auf diese Weise werden die Spielenden innerhalb des Handlungskorridors darin bestärkt, orientalistische Praktiken der wissenschaftlichen Aneignung und Unterwerfung der Exotik aus der Peripherie zu vollziehen. Dies geschieht beispielsweise dadurch, dass sie versuchen, alle *enbesianischen* oder besonders exotische und seltene Tiere zu sammeln. Auch durch den gesellschaftlichen Kontext der Kontroverse um die Vermarktung exotischer Atmosphären im Augsburger Zoo<sup>274</sup> wäre eine differenziertere Ausgestaltung des Spielelements aus postkolonialer Sicht wünschenswert.

Vergleichbares gilt für das Museum. Die Spielenden werden auch hier durch das imperialistische Spielprinzip darin bestärkt, regionale „Sammelsets“ zusammenzutragen und zu vervollständigen. Dazu gehören Sets, die an Objekten aus Arabien, Ägypten, Afrika sowie Süd- und Mittelamerika orientiert sind. Diese Kulturschätze der Peripherie werden im spieleigenen Klassifikationssystem als „[g]ewöhnlich“, „[u]ngewöhnlich“, „[s]elten“,

---

<sup>271</sup> Nolden, N.: Im saubersten Zoo der Welt.

<sup>272</sup> Vgl. Rogowski, C.: „Heraus mit unseren Kolonien!“ S. 245.

<sup>273</sup> Vgl. Fandom.com: Items - zoo. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Items\\_-\\_zoo#Set:\\_Proud\\_Savannah](https://anno1800.fandom.com/wiki/Items_-_zoo#Set:_Proud_Savannah) (13.7.2021).

<sup>274</sup> Vgl. Glick Schiller, Nina, Data Dea u. Markus Höhne: Afrikanische Kultur und der Zoo im 21. Jahrhundert. Eine ethnologische Perspektive auf das Afrikan Village im Augsburger Zoo. Bericht an das Max-Planck-Institut für ethnologische Forschung. Halle an der Saale 2005.

„[e]pisch“ und „[l]egendär“<sup>275</sup> bewertet. Dabei handelt es sich um eine deutlich erkennbare orientalistische Praxis. Je nach Klassifikation bewirken die Exponate einen mehr oder minder großen Zustrom an Touristen. Das Spektrum der Exponate deckt unter anderem Masken, Mumien und Schmuck ab, welche typische Beispiele kolonialer Raubkunst darstellen. Und so haben die Spielenden die Möglichkeit, sich durch die Kuration der Exponate kulturpolitisch zu positionieren, welche sie in der *Alten* und in der *Neuen Welt*, jedoch nicht in *Enbesa* ausstellen können. Der Handlungskorridor ermöglicht somit die Berücksichtigung des postkolonialen Diskurses um Raubkunst, indem es den Spielenden freigestellt wird, sich bewusst dagegen zu entscheiden, Kunstwerke aus der Peripherie auszustellen. Die Restitution kolonialer Raubkunst wird jedoch durch den Handlungskorridor verhindert, da die Spielenden keine Museen in *Enbesa* errichten können. „Anno 1800“ kann somit nicht zur ludischen Umsetzung digitaler Sammlungen genutzt werden.<sup>276</sup> Aus postkolonialer Perspektive ist es im Gegenteil bedenklich, dass die Spielenden das Objekt „Arksun Obelisk“<sup>277</sup> in der *Alten Welt* ausstellen können. Durch den kaum kodierte Bezug zum Obelisk von Axum werden die Spielenden so zu Epigonen Mussolinis, welcher den Obelisk nach dem Abessinienkrieg als Raubkunst nach Rom brachte.<sup>278</sup>

Die Möglichkeit im *Forschungsinstitut* kulturelle Artefakte der Peripherie zu produzieren, lässt sich postkolonial als Entwertung der peripheren Kulturen deuten. Denn sie können beliebig oft reproduziert und verschiedenen Orten ausgestellt werden. Andererseits lässt sich das auch als ludische Herstellung von Replikaten deuten, welche einen Kompromiss aus wissenschaftlicher Zurschaustellung und gleichzeitiger Restitution der Exponate ermöglicht. So ist das *Forschungsinstitut* ambivalent zu sehen, was sich durch seine weiteren ludischen Funktionen bestätigen lässt. Denn es ermöglicht den Spielenden, Substitutionstechnologien zu entwickeln, welche einzelne Warenkreisläufe unnötig macht und somit der Ausbeutung subalternen Peripherie entgegenwirkt. In Bezug auf den in Kapitel 2.2 thematisierten Forenbeitrag von „Silca\_Silva“ lässt sich dies als postkoloniale Aushebelung des imperialistischen Spielprinzips auslegen, da es sich gegen die

---

<sup>275</sup> Skotschir.de: Artefakte. Anno 1800-Wiki. <https://anno.skotschir.de/index.php/Artefakte> (23.7.2021).

<sup>276</sup> Beispielsweise versucht das Projekt Digital Benin, die über zahllose Sammlungen global verteilten Beninbronzen in einer digitalen Sammlung zu vereinen. Vgl. Museum am Rothenbaum: Digital Benin. Reconnecting royal art treasures. <https://digital-benin.org/> (1.5.2021).

<sup>277</sup> Fandom.com: Items - museum. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Items\\_-\\_museum](https://anno1800.fandom.com/wiki/Items_-_museum) (23.7.2021).

<sup>278</sup> Vgl. UNESCO World Heritage Centre: Mission accomplished. Aksum Obelisk successfully reinstalled. <http://whc.unesco.org/en/news/456> (24.7.2021).

fundamentale Ausbeutungspraxis und räumliche Ausdehnungsnotwendigkeit wendet. Zugleich lässt sich dies als Verhandlung der Notwendigkeit interpretieren, Kolonialwaren zu substituieren, welche nach dem Verlust der Kolonien in der Weimarer Republik auftrat.<sup>279</sup> Die postkoloniale Perspektive bietet somit einigen Spielraum in der Deutung zahlreicher Elemente des Spiels „Anno 1800“ – das imperialistische Spielprinzip stellt dabei immer die Grundlage.

Die postkoloniale Untersuchung der Spielerweiterung „Land der Löwen“ hat ergeben, dass in „Anno 1800“ Ansätze zu erkennen sind, dass mit dem imperialistischen Spielprinzip gebrochen werden soll. Dies geschieht durch die Narration aus einer subalternen Perspektive, durch die ungewöhnlich deutliche Verurteilung von Kolonialverbrechen sowie durch die erhöhte Sichtbarkeit von Subalternen im Spiel. Es kann konstatiert werden, dass sich die postkolonialen Ansätze des Spiels stark auf der narrativen Ebene finden lassen. Dennoch bleiben Orientalismen allgegenwärtig und das imperialistische Spielprinzip der dominante Einfluss des Spiels.

#### **4. Fazit**

Auf die öffentliche Ankündigung des Spiels „Anno 1800“ reagiert Schott mit der eingangs zitierten Frage: „Wo endet künstlerische Freiheit, wo beginnt Geschichtsrevisionismus?“<sup>280</sup> Obwohl Schott hiermit den Blick auf das Verhältnis zwischen Unterhaltungsmedien und Geschichte richtet, konzentriert sich die anschließende Kontroverse auf die Darstellbarkeit von Sklaverei im digitalen Spiel. Dadurch wird die Debatte und Forschung auf dieses Dilemma eines einzelnen Spielphänomens verengt. Diese Arbeit hat die Forschung wieder über den Fokus auf die Sklaverei erweitert und aus Perspektive der Postkolonialen Theorie auf Schotts Frage zurückgeführt.

Es wurde zunächst gezeigt, dass das Setting der Inselwelten von „Anno 1800“ eine geistige Nähe des Spielgeschehens zu kolonialplanerischen Fantasien aufweist. Sie erscheinen daher wie revisionistische Projektionsflächen von verklärten Vorstellungen über die Kolonialzeit. Ludisch wird dies durch ein imperialistisches Spielprinzip realisiert, welches den Handlungskorridor für die Spielenden stellt. Die postkoloniale Untersuchung

---

<sup>279</sup> Vgl. van Laak, D.: Über alles in der Welt. S. 47.

<sup>280</sup> Schott, D.: Historisch, wo es gefällt.

des Spiels wurde anhand von Kategorien durchgeführt, welche für das Verständnis des Imperialismus wesentlich sind. Die Kategorie der Raumkonstruktion ist geprägt von einer territorialen und wirtschaftlichen Wachstumsnotwendigkeit. Über die hegemoniale Aufteilung des Raumes halten orientalistische Elemente Einzug in das Spiel und verengen den Handlungskorridor der Spielenden. Das begünstigt, dass Spielende ähnliche Raumerschließungsverfahren praktizieren, wie sie als imperialistische Kulturtechnik genutzt wurden. Dadurch wird eine räumliche Differenz zwischen Metropole und Kolonie geformt. Die Peripherie wird dabei als defizitär entworfen, was ihre ludische Ausbeutung begünstigt und den Blick auf die zweite Kategorie der Subalternen lenkt. Denn durch das imperialistische Spielprinzip werden die Spielenden dazu angehalten, die Peripherie zu kolonialisieren, wodurch eine Bevölkerungsgruppe entsteht, die über wenig Einfluss in der Spielwelt verfügt. Es lässt sich konstatieren, dass die ludische Interaktion mit dem Zentrum und der Peripherie in „Anno 1800“ voneinander divergiert. Auf diese interaktive Weise werden orientalistische Perspektiven und hegemoniale Machtverhältnisse der Imperialzeit diskursiv verhandelt und kulturell tradiert.

Auch die Spielerweiterung „Land der Löwen“, welche die „afrikanische“ Spielregion *Embesa* implementiert, wird über orientalistische Motive eingeführt. Dies geschieht erneut über eine imperialistische Raumerschließung und setzt die Spielenden in Kontakt mit weiteren Subalternen. Die Untersuchung der Narration hat ergeben, dass in der Spielerweiterung eine merkliche Stärkung subalternen Identitäten und postkolonialer Perspektiven erfolgt. Das imperialistische Spielprinzip wird darin wiederholt durch postkoloniale Ansätze unterwandert und der ludische Imperialismus gebrochen. Letzteres erfolgt jedoch nicht konsequent und das imperialistische Spielprinzip bleibt bestehen. Die postkolonialen Ideen werden vornehmlich über die Narration der Kampagne verwirklicht, allerdings wird auch zeitweilig der Handlungskorridor für postkoloniales Spiel geöffnet. Über den Erzählstrang einer fingierten *embesianischen* Geschichtsschreibung wird die Bedeutung nationaler Identitätsbildung für postkoloniale Staaten herausgestellt. Es wird thematisiert, wie unterschiedliche Gruppen auf den Territorien ehemaliger Kolonien über die gemeinsame Geschichte zusammengefügt werden. Dies mag aus postkolonialer Sicht einerseits als Verschiebung der Perspektive in Richtung subalternen Peripherie gewertet werden. Andererseits werden auf diese Weise aber auch Konzepte der europäischen Moderne identitätsstiftend für postkoloniale Gesellschaften eingesetzt. Zugleich ist zu hinterfragen, wie authentisch die postkoloniale Narration über subalterne Identität sein kann,

wenn sie in eine eurozentrische Narration eines westlichen Mediums eingebunden wird. Zwar kann argumentiert werden, dass das Spiel die multiperspektivische Verhandlung des Phänomens zulässt, jedoch bleiben Orientalismen weiterhin allgegenwärtig, weswegen ihnen eine große Deutungsmacht zugesprochen werden kann. Die Gegenüberstellung unterschiedlicher Perspektiven auf die Kolonialzeit lässt sich somit als diskursive Auseinandersetzung um hegemoniale Deutungshoheit interpretieren.

Ähnlich intransparent gestaltet sich die Verhandlung des Erzählstrangs zu Kolonialverbrechen in *Enbesa*, welche durch den Spielcharakter *Biniam* kritisiert werden. Die überaus deutlichen Worte, mit denen von ihm die Geschehnisse der Narration verurteilt werden, sind sicherlich ein bemerkenswerter Schritt zur Abkehr vom inhärenten Kolonialrevisionismus der Spielereihe. Auch der Ansatz, zu reflektieren, dass die Spielenden durch die Erfüllung von Aufträgen von *Sir Archibald Blake* zu dessen versuchter Kolonisation der Spielregion beigetragen haben, lässt sich aus postkolonialer Perspektive gutheißen. Dennoch ist zu hinterfragen, ob beides tatsächlich eine bedeutende Beeinträchtigung der ‚Wohlfühlatmosphäre‘ des Spiels bewirkt. Trotz dieses postkolonialen Bruchs ist vor dem Hintergrund der jüngsten Entwicklungen zur Anerkennung von Kolonialverbrechen durch die Bundesregierung anzuzweifeln, ob entweder durch die Thematisierung oder durch das Verschweigen von Kolonialverbrechen größeres Unbehagen beim Spielen von „Anno 1800“ ausgelöst wird. Da der Erzählstrang mit der Restitution der Harmonie in der virtuellen Welt abschließt und auch keine umfassenden Möglichkeiten geboten werden, mit dem imperialistischen Spielprinzip zu brechen, findet lediglich eine diskursive Einhegung von potenzieller Kritik am Spiel statt. Die Folgerungen aus den Beobachtungen der ersten beiden Erzählstränge lassen sich durch die Untersuchung der Narration um die Errichtung eines Forschungsinstituts stützen. Es werden einerseits aktuelle gesellschaftliche Themen wie Alltagsrassismus aufgegriffen und in eine Narration integriert, welche die Sichtbarkeit „Schwarzer“ in der *Alten Welt* erhöht, andererseits wird die Erzählung vom imperialistischen Spielprinzip instrumentalisiert, um neue Abhängigkeitsverhältnisse zwischen Kolonien und Metropolen im Spiel zu schaffen. Dies mündet schließlich darin, dass auch die kulturelle Identität der Peripherie ausgebeutet werden kann. Exemplarisch wurde aufgezeigt, dass der Transport und die anschließende Ausstellung eines *enbesianischen* Artefakts die Verhandlung eines Geschichtsnarrativs beinhaltet. Letzteres stellt die Möglichkeit zur ludischen Erneuerung der imperialen Unterwerfung Äthiopiens durch Mussolini dar.

Abschließend kann konstatiert werden, dass der Handlungskorridor der Spielenden in „Anno 1800“ mit der Erweiterung „Land der Löwen“ zusätzliche postkoloniale Spielarten zulässt und auch die Narration postkoloniale Ideen umsetzt, dennoch bleiben auch hier Orientalismen allgegenwärtig. Das imperialistische Spielprinzip bleibt ebenfalls weiterhin dominant im Spielgeschehen und es ist zu hinterfragen, ob das durch die Narration überhaupt wirkungsvoll gebrochen werden kann oder als genretypisches Merkmal in der ludischen Dimension des Spiels dominiert. Die postkolonialen Ansätze sind daher stärker als diskursiver Akt der Einhegung von subalternen Perspektiven in die Hegemonie westlicher Unterhaltungsmedien einzuordnen.

Die Analyse des Fallbeispiels hat aufgezeigt, dass es weiterhin eine wirkmächtige kulturelle Verhandlung der imperialen Dichotomie von Metropole und Kolonie in der Geschichtskultur gibt. Schließlich wird im Spiel nicht nur eine ‚Wohlfühlatmosphäre‘ vermittelt, sondern auch „ein Platz an der virtuellen Sonne“ anvisiert. Dadurch können Narrative der Kolonialzeit und des Kolonialrevisionismus individuell geschaffen und verbreitet werden. Dabei ist bemerkenswert, dass die Dichotomie aus Zentrum und Peripherie auch in neuen Medien wie digitalen Spielen reproduziert wird. Es lassen sich anhand der Methoden der Postkolonialen Theorie Parallelen zwischen Literatur der Kolonialzeit und dem erst etwa hundert Jahre später verbreiteten digitalen Spiel identifizieren. Obschon der Imperialismus häufig mit ludischen Prozessen in Zusammenhang gebracht wurde und bereits ältere analoge Spiele beeinflusst hat, ist diese Dependenz dennoch eine wichtige Erkenntnis. So werden mit virtuellen Welten komplexe Systeme geschaffen, die imperialistische Handlungsroutinen reproduzieren und zeitlich überdauern lassen. Die Verwendung von Orientalismen in digitalen Spielen lässt Schlüsse darüber zu, dass der Kolonialismus tatsächlich nicht überwunden wurde und nun in Form eines *Cyber-Orientalismus* einen digitalen Niederschlag findet.

Es wird evident, dass etablierte Spielmechaniken und Darstellungskonventionen der Spieleindustrie ein Konfliktpotenzial für die Zivilgesellschaft bergen, das aus der gesteigerten Sensibilität für Alltagsrassismus resultiert. Daher ist es nicht ausreichend, darauf zu verweisen, dass virtuelle Welten digitaler Spiele lediglich fiktiv seien. Sie müssen auch als Erzeugnisse des kulturellen Gedächtnisses begriffen werden, welche sich Geschichtsnarrative aneignen, diese umformen und ausweiten. Zugleich lässt sich erahnen, dass die Spielebranche auf das veränderte Bewusstsein für die Verhandlung historischer Themen

reagiert und sich Wandlungsprozessen unterzieht, damit Multiperspektivität und Diversität der Gesellschaft stärker berücksichtigt werden. Darin liegt jedoch auch eine Gefahr des Diskurses. Denn durch die Einbindung von kritischen Perspektiven können historische Narrative verhandelt werden, die mit gesellschaftlichen Grundüberzeugungen konfliktieren. Die kritischen Perspektiven können somit bewirken, dass sie als Legitimationsrahmen eingesetzt werden, um überholte Denkfiguren zu reaktivieren. Wie tiefgreifend der Wandel der Spielebranche ausfällt, bleibt abzuwarten. Es ist jedoch zu hoffen, dass künftige Spiele nicht nur oberflächlich Diversität und ein verändertes Geschichtsbewusstsein berücksichtigen. Sie sollten auch mit innovativen Spielmechaniken ausgestattet werden, die sich von imperialen Wachstumszwängen unterscheiden.

Daher ist es nötig, dass der fachliche wie außerfachliche Diskurs zu digitalen Spielen ausgeweitet wird und dadurch der gesellschaftlichen Wirkmacht des Mediums entsprochen wird. Dazu gehört, dass bei der Förderung von Spieleproduktionen sowie der Auszeichnung mit Preisen das volle Handlungsspektrum, welches das jeweilige Spiel ermöglicht, reflektiert und kommuniziert wird. Spiele mit historischem Setting dürfen somit nicht nur auf einer vordergründigen Darstellungsebene bewertet werden. Es muss differenziert betrachtet werden, aus welchen Perspektiven historische Narrative verhandelt werden, wie sie in gesellschaftlichen Diskursen verankert sind und auf welche Weise sie ludisch umgesetzt werden können. Denn der interaktive Charakter birgt ein erhöhtes Potenzial, dass sich Spielende durch die ludische Erfahrung historische Narrative aneignen und diese auch außerhalb von Spielen vertreten. Bezüglich der Verhandlung von historischen Narrativen ist auch zu fragen, ob eigene Preiskategorien für die Auszeichnungen von *Serious Games* benötigt werden. Die Kriterien, welche dafür angewendet werden, ließen sich auch zur Verleihung von Hauptpreisen anführen. Auf diese Weise würde auch der Anspruch der Spielebranche stärker gewichtet werden, dass Spiele gesamtgesellschaftlich als ein kulturell wertvolles Medium anerkannt werden. Für diese Breitenwirkung ist es auch erforderlich, dass digitale Spiele bei einem möglichen Einsatz im Geschichtsunterricht aus einer kritischen und differenzierten Perspektive betrachtet werden. Sie sollte über den Fokus auf einzelne Spielphänomene hinausgehen und den größeren Zusammenhang von genutzten Narrativen, deren ludischer Umsetzung und der gemeinsamen Verortung im gesellschaftlichen Diskurs in den Blick nehmen.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

### Literatur

- Baur, Stefan: Historie in Computerspielen. „Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt“. In: Werkstatt-Geschichte (1999) H. 23. S. 83–91.
- Behrmann, Malte: Pragmatisch und wegweisend zugleich. Der Deutsche Computerspielepreis ist ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung. In: Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Hrsg. von Olaf Zimmermann u. Theo Geissler. 2., erweiterte Auflage. Berlin 2008. S. 124–125.
- Berman, Russell: Der ewige Zweite. Deutschlands Sekundärkolonialismus. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 19–32.
- Breuer, Johannes: Mittendrin – statt nur dabei. In: Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Hrsg. von Michael Mosel. 2., korrigierte Auflage. Glückstadt 2016. S. 181–212.
- Büschel, Hubertus: Eine Brücke am Mount Meru. Zur Globalgeschichte von Hilfe zur Selbsthilfe und Gewalt in Tansania. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 175–206.
- Cassar, Robert: Gramsci and games. In: Games and Culture 8 (2013) H. 5. S. 330–353.
- Castro Varela, María do Mar u. Nikita Dhawan: Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung. 3. Auflage. Bielefeld 2020.
- Chakrabarty, Dipesh: Europa provinzialisieren. Postkolonialität und die Kritik der Geschichte. In: Jenseits des Eurozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Hrsg. von Sebastian Conrad, Shalini Randeria u. Regina Röhmschild. 2., erweiterte Auflage. Frankfurt am Main 2013. S. 134–161.
- Ciarlo, David: Rasse konsumieren. Von der exotischen zur kolonialen Imagination in der Bildreklame des Wilhelminischen Kaiserreichs. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 135–179.
- Conrad, Sebastian: Deutsche Kolonialgeschichte. 4., durchgesehene Auflage. München 2019.
- Conrad, Sebastian u. Shalini Randeria: Einleitung. Geteilte Geschichten. Europa in einer postkolonialen Welt. In: Jenseits des Eurozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Hrsg. von Sebastian Conrad, Shalini Randeria u. Regina Röhmschild. 2., erweiterte Auflage. Frankfurt am Main 2013. S. 32–70.
- Dimita, Gaetano, Jon Festinger u. a.: Video games. Flagships of digital colonialism or solitary beacons of creative freedom and diversity? In: Interactive Entertainment Law Review 3 (2020) H. 2. S. 75–76.
- Donecker, Stefan: Civilization und der Geist des Jahres 1991. In: Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Hrsg. von Florian Kerschbaumer u. Tobias Winnerling. Bielefeld 2014. S. 269–288.
- Eggers, Maureen, Grada Kilomba u. a.: Konzeptionelle Überlegungen. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 11–13.
- Ericksen, Casper: Zwangsarbeit im Konzentrationslager auf der Haifischinsel. In: Völkermord in Deutsch-Südwestafrika. Der Kolonialkrieg (1904–1908) in Namibia und seine Folgen. Hrsg. von Jürgen Zimmerer u. Joachim Zeller. Berlin 2003. S. 80–85.
- Foucault, Michel: Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin 1978.
- Gerwarth, Robert u. Stephan Malinowski: Der Holocaust als „kolonialer Genozid“? Europäische Kolonialgewalt und nationalsozialistischer Vernichtungskrieg. In: Geschichte und Gesellschaft 33 (2007) H. 3. S. 439–466.
- Geulen, Christian: „The Final Frontier...“. Heimat, Nation und Kolonie um 1900: Carl Peters. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 35–55.
- Giere, Daniel: Computerspiele, Medienbildung, historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. Frankfurt am Main 2019.

- Glick Schiller, Nina, Data Dea u. Markus Höhne: Afrikanische Kultur und der Zoo im 21. Jahrhundert. Eine ethnologische Perspektive auf das Afrikan Village im Augsburger Zoo. Bericht an das Max-Planck-Institut für ethnologische Forschung, Halle an der Saale 2005.
- Ha, Kien: Macht(t)raum(a) Berlin. Deutschland als Kolonialgesellschaft. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 105–117.
- Harneit-Sievers, Axel: Introduction. New local historiographies from Africa and South Asia: approaches and issues. In: A place in the world. New local historiographies from Africa and South-Asia. Hrsg. von Axel Harneit-Sievers. Leiden 2002. S. 1–27.
- Hassemer, Simon: Screening the game, screening the play. Zur Videografischen Analyse von Videospiele. In: Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Hrsg. von Florian Kerschbaumer u. Tobias Winnerling. Bielefeld 2014. S. 55–70.
- Huizinga, Johan: Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Amsterdam 1939.
- Jansen, Jan u. Jürgen Osterhammel: Dekolonisation. Das Ende der Imperien. München 2013.
- Kerner, Ina: Postkoloniale Theorien zur Einführung. 3., ergänzte Auflage. Hamburg 2017.
- Kerschbaumer, Florian; Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2014.
- Kößler, Reinhart: Kolonialherrschaft, auch eine deutsche Vergangenheit. In: Kolonialismus und Erinnerungskultur. Die Kolonialvergangenheit im kollektiven Gedächtnis der deutschen und niederländischen Einwanderungsgesellschaft. Hrsg. von Helma Lutz u. Kathrin Gawarecki. Münster 2005. S. 23–40.
- Köstlbauer, Josef, Eugen Pfister u. a.: Einleitung. Welt(weit) spielen. In: Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Hrsg. von Josef Köstlbauer, Eugen Pfister u. a. Wien 2018. S. 7–23.
- Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 75–106.
- Kundrus, Birthe: Die Kolonien. „Kinder des Gefühls und der Phantasie“. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 7–18.
- Lammes, Sybille: Postcolonial playgrounds. Games and postcolonial culture. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 4 (2010) H. 1. S. 1–6.
- Langemeyer, Ines: Antonio Gramsci. Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In: Schlüsselwerke der Cultural Studies. Hrsg. von Andreas Hepp, Friedrich Krotz u. Tanja Thomas. Wiesbaden 2009. S. 72–82.
- Lepenies, Philipp: Lernen vom Besserwisser. Wissenstransfer in der „Entwicklungshilfe“ aus historischer Perspektive. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 33–59.
- Mortensen, Torill; Jonas Linderoth; Ashley Brown (Hrsg.): The dark side of game play. Controversial issues in playful environments. London 2018.
- Mukherjee, Souvik: Playing subaltern. Video games and postcolonialism. In: Games and Culture 13 (2016) H. 5. S. 504–520.
- Mukherjee, Souvik: Video games and slavery. In: Transactions of the Digital Games Research Association 2 (2016) H. 3. S. 243–257.
- Mukherjee, Souvik: Videogames and postcolonialism. Empire plays back. London 2017.
- Nakamura, Lisa: Digitizing race. Visual cultures of the Internet. Minneapolis 2007.
- Nolden, Nico: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme in Computerspielen. Historische Inszenierungen digitaler Spielwelten in Massively-Multiplayer Netzwerken. Berlin 2019.
- Osterhammel, Jürgen u. Jan Jansen: Kolonialismus. Geschichte, Formen, Folgen. 8., aktualisierte Auflage. München 2017.
- Pelizaes, Ludolf: Der Kolonialismus. Geschichte der europäischen Expansion. Wiesbaden 2008.
- Petersson, Niels: „Großer Sprung nach vorn“ oder „natürliche Entwicklung“? Zeitkonzepte der Entwicklungspolitik im 20. Jahrhundert. In: Entwicklungswelten. Globalgeschichte der Entwicklungszusammenarbeit. Hrsg. von Hubertus Büschel u. Daniel Speich. Frankfurt am Main 2009. S. 89–111.

- Pfister, Eugen: „A passport is required“. Imaginationen von Grenzen und Flucht im digitalen Spiel. In: Grenzen. Kulturhistorische Annäherungen. Hrsg. von Helene Breitenfellner, Eberhard Crailsheim u. a. Wien 2016. S. 181–197.
- Pfister, Eugen: Why history in digital games matters. Historical authenticity as a language for ideological myths. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 47–72.
- Piesche, Peggy: Der ‚Fortschritt‘ der Aufklärung. Kants ‚Race‘ und die Zentrierung des weißen Subjekts. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 30–39.
- Rogowski, Christian: „Heraus mit unseren Kolonien!“. Der Kolonialrevisionismus der Weimarer Republik und die „Hamburger Kolonialwoche“ von 1926. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 243–262.
- Rosenhaft, Eve: Afrikaner und „Afrikaner“ im Deutschland der Weimarer Republik. Antikolonialismus und Antirassismus zwischen Doppelbewusstsein und Selbsterfindung. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 282–301.
- Ryan, Marie-Laure: Will new media produce new narratives? In: Narrative across media. The languages of storytelling. Hrsg. von Marie-Laure Ryan. Lincoln 2004. S. 337–359.
- Said, Edward: Orientalismus. Übers. von Hans Günter Holl. 5. Auflage. Frankfurt am Main 2017.
- Samson, Barney: Desert islands and the liquid modern. Cham 2020.
- Schiffer, Christian: Machtspiele im digitalen Sandkasten. Wie politisch sind Computerspiele? In: Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Hrsg. von Rudolf Inderst u. Peter Just. Boizenburg: Hülsbusch 2011. S. 65–71.
- Schüler, Benedikt, Christopher Schmitz u. Karsten Lehmann: Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 245–262.
- Schwarz, Angela: Bunte Bilder, Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Hrsg. von Angela Schwarz. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012. S. 213–243.
- Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. 2., erweiterte Auflage. Münster 2012.
- Schwarz, Angela: Quarry, playground, brand. Popular history in video games. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 25–45.
- Speitkamp, Winfried: Deutsche Kolonialgeschichte. 4., aktualisierte u. erweiterte Auflage. Ditzingen 2005.
- Speitkamp, Winfried: Die Ehre der Krieger. Gewaltgemeinschaften im vorkolonialen Ostafrika. In: Gewaltgemeinschaften. Von der Spätantike bis ins 20. Jahrhundert. Hrsg. von Winfried Speitkamp. Göttingen 2006. S. 297–315.
- Speitkamp, Winfried: Kleine Geschichte Afrikas. 2., durchgesehene u. aktualisierte Auflage. Stuttgart 2009.
- van Laak, Dirk: „Ist je ein Reich, das es nicht gab, so gut verwaltet worden?“. Der imaginäre Ausbau der imperialen Infrastruktur in Deutschland nach 1918. In: Phantasiereiche. Zur Kulturgeschichte des deutschen Kolonialismus. Hrsg. von Birthe Kundrus. Frankfurt am Main 2003. S. 71–90.
- van Laak, Dirk: Über alles in der Welt. Deutscher Imperialismus im 19. und 20. Jahrhundert. München 2005.
- Walgenbach, Katharina: ‚Weißsein‘ und ‚Deutschsein‘, historische Interdependenzen. In: Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland. Hrsg. von Maureen Eggers, Grada Kilomba u. a. 4. Auflage. Münster 2020. S. 377–393.
- Wendt, Reinhard: Die Südsee. In: Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. Hrsg. von Jürgen Zimmerer. Frankfurt am Main 2013. S. 41–55.

- Winnerling, Tobias: How to get away with colonialism. Two decades of discussing the Anno Series. In: History in games. Contingencies of an authentic past. Hrsg. von Martin Lorber u. Felix Zimmermann. Bielefeld 2020. S. 221–236.
- Winnerling, Tobias; Florian Kerschbaumer (Hrsg.): Early modernity and video games. Newcastle upon Tyne 2014.
- Zeller, Joachim: Weiße Blicke, Schwarze Körper. Afrikaner im Spiegel westlicher Alltagskultur. Erfurt 2010.
- Zimmerer, Jürgen (Hrsg.): Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. Frankfurt am Main 2013.
- Zimmerer, Jürgen: Kolonialismus und kollektive Identität. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. In: Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte. Hrsg. von Jürgen Zimmerer. Frankfurt am Main 2013. S. 9–37.

## Quellen

- „Drozhir“: Anno, das verharmloste Empire. <https://mottbloggt.wordpress.com/2019/02/05/anno-das-verharmloste-empire/> (18.3.2021).
- Amazon Charts: Die Top 20 der meistgelesenen und meistverkauften Bücher dieser Woche. Sachbücher: Woche zum 7. Juni 2020. [https://www.amazon.de/charts/2020-06-07/mostsold/nonfiction?ref=chrt\\_bk\\_nav\\_fwd](https://www.amazon.de/charts/2020-06-07/mostsold/nonfiction?ref=chrt_bk_nav_fwd) (13.4.2021).
- Anno Union: „Land der Löwen“ Release. <https://anno-union.com/de/union-update-land-der-loewen-release/> (7.5.2021).
- Anno Union: Die Bewohner der Neuen Welt. <https://anno-union.com/de/die-bewohner-der-neuen-welt/> (20.7.2021).
- Anno Union: Die Passage. <https://anno-union.com/de/devblog-die-passage/> (19.7.2021).
- Anno Union: Land der Löwen. Die Ältesten und Story. <https://anno-union.com/de/devblog-land-der-loewen-die-aeltesten-und-story/> (16.3.2021).
- Anno Union: Land der Löwen. Hirten & Bewässerungssystem. <https://anno-union.com/de/devblog-hirten-bewaesserungssystem/> (16.3.2021).
- Anno Union: Stimme für die diesjährigen Cosmetic DLC ab! [https://anno-union.com/de/stimme-fuer-dies-jaehrigen-cosmetic-dlc/?ncid=15-5060---1-eml-31-29-Store\\_Batch\\_ANNO1800\\_DE\\_0421--4-1-7-0421-4---ID\\_105961-----&maltcode=ubisoftstore\\_convst\\_eml\\_email\\_\\_AN1800\\_\\_\\_&addinfo=](https://anno-union.com/de/stimme-fuer-dies-jaehrigen-cosmetic-dlc/?ncid=15-5060---1-eml-31-29-Store_Batch_ANNO1800_DE_0421--4-1-7-0421-4---ID_105961-----&maltcode=ubisoftstore_convst_eml_email__AN1800___&addinfo=) (12.4.2021).
- Anno Union: Wir feiern mehr als 1 Million Anno 1800 Spieler. <https://anno-union.com/de/union-update-eine-million/> (12.4.2021).
- Anno Union: Willkommen [sic] im Dschungel. <https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/> (24.7.2021).
- Bathge, Peter u. Holger Harth: Anno 1800 ist „kein politisches Spiel“. Interview zu Sklavenarbeit & Mikrotransaktionen. <https://www.gamestar.de/videos/anno-1800-ist-kein-politisches-spiel-interview-zu-sklavenarbeit-mikrotransaktionen,97197.html> (12.4.2021).
- Blue Byte: Anno 1800. Investorausgabe. Ubisoft 2021.
- Deutscher Bundestag: Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken. Drucksache 16/7116. Köln 2007.
- Deutscher Computerspielpreis: Ausrichter. <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/ausrichter/> (2.6.2021).
- Deutscher Computerspielpreis: Deutscher Computerspielpreis 2020 nominiert die besten Spiele. <https://deutscher-computerspielpreis.de/presse/deutscher-computerspielpreis-2020-nominiert-die-besten-spiele/> (2.6.2021).
- Deutscher Computerspielpreis: Kriterien für die Juryarbeit. Zugangsvoraussetzungen und Qualitätskriterien. <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/kriterien/> (8.5.2021).
- Deutscher Computerspielpreis: Strahlende Gewinner beim Deutschen Computerspielpreis 2020. Die besten deutschen Games im Livestream ausgezeichnet. <https://deutscher-computerspielpreis.de/presse/strahlende-gewinner-beim-deutschen-computerspielpreis-2020-die-besten-deutschen-games-im-livestream-ausgezeichnet/> (8.5.2021).

Dittmayer, Matthias: Stigma Videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland 2014.

Fandom.com: Carl Leonard von Malching. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Carl\\_Leonard\\_von\\_Malching](https://anno1800.fandom.com/wiki/Carl_Leonard_von_Malching) (15.5.2021).

Fandom.com: Isabel Sarmento. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Isabel\\_Sarmento](https://anno1800.fandom.com/wiki/Isabel_Sarmento) (17.5.2021).

Fandom.com: Items - museum. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Items\\_-\\_museum](https://anno1800.fandom.com/wiki/Items_-_museum) (23.7.2021).

Fandom.com: Items - zoo. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Items\\_-\\_zoo#Set:\\_Proud\\_Savannah](https://anno1800.fandom.com/wiki/Items_-_zoo#Set:_Proud_Savannah) (13.7.2021).

Fandom.com: Jean La Fortune. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/Jean\\_La\\_Fortune](https://anno1800.fandom.com/wiki/Jean_La_Fortune) (17.5.2021).

Fandom.com: The Queen. Anno 1800 Wiki. [https://anno1800.fandom.com/wiki/The\\_Queen](https://anno1800.fandom.com/wiki/The_Queen) (21.6.2021).

Gamestar: Anno 1800. Gameplay & Antworten zu Sklaven, Multiplayer [sic] und mehr. <https://www.youtube.com/watch?v=5BtCTmpQlWw&t=839s> (14.4.2021).

Habermalz, Christiane u. Wulf Wilde: Versöhnungsabkommen mit Namibia. Deutschland erkennt Kolonialverbrechen als Genozid an. [https://www.deutschlandfunk.de/versoehnungsabkommen-mit-namibia-deutschland-erkennt.2897.de.html?dram:article\\_id=497979](https://www.deutschlandfunk.de/versoehnungsabkommen-mit-namibia-deutschland-erkennt.2897.de.html?dram:article_id=497979) (21.6.2021).

Hocking, Clint: Ludonarrative dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (25.7.2021).

Luther, Philipp: „Behalte den roten Faden im Auge“. Entwickler erklärt, wie aus einer Idee ein Spiel wird. In: FOCUS Online (23.4.2019). [https://www.focus.de/digital/games/interview-mit-anno-1800-entwickler-behalte-den-roten-faden-im-auge-entwickler-erklaert-wie-aus-einer-idee-ein-spiel-wird\\_id\\_10623922.html](https://www.focus.de/digital/games/interview-mit-anno-1800-entwickler-behalte-den-roten-faden-im-auge-entwickler-erklaert-wie-aus-einer-idee-ein-spiel-wird_id_10623922.html).

Museum am Rothenbaum: Digital Benin. Reconnecting royal art treasures. <https://digital-benin.org/> (1.5.2021).

Nolden, Nico: Ein Schritt voran muss kein Fortschritt sein. <https://www.niconolden.de/keimling/?p=3464> (4.6.2021).

Nolden, Nico: Im saubersten Zoo der Welt. Anno 1800 schippert über die Weltmeere des 19. Jahrhunderts – mit Kolonialwaren, aber wohl ohne Kolonisierte. <https://www.niconolden.de/keimling/?p=3160> (15.3.2021).

Nowak, Tobias: Anno 1800. <https://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-scala-netzkultur/audio-service-netzkultur-anno--100.html> (11.4.2021).

Prattes, Vanessa: Schöne neue Welt. In: Süddeutsche Zeitung (20.5.2019). <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiel-schoene-neue-welt-1.4454376>.

Rothberg, Michael u. Jürgen Zimmerer: Erinnerungskultur. Enttabuisiert den Vergleich! In: Die Zeit (4.4.2021). <https://www.zeit.de/2021/14/erinnerungskultur-gedenken-pluralisieren-holocaust-vergleich-globalisierung-geschichte/komplettansicht>.

Schmid, Thomas: Erinnerungskultur. Der Holocaust war kein Kolonialverbrechen. In: Die Zeit (7.4.2021). <https://www.zeit.de/2021/15/erinnerungskultur-holocaust-kolonialismus-menschheitsverbrechen-vergleichbarkeit-michael-rothberg-juergen-zimmerer/komplettansicht>.

Schott, Dominik: Historisch, wo es gefällt. Wie Anno 1800 die Geschichte umdeutet. <https://archaeogames.net/historisch-wo-es-gefaellt-wie-verantwortungslos-anno-1800-die-geschichte-umdeutet/> (16.2.2021).

Schott, Dominik: Wissenschaftler haben uns erklärt, warum ‚Anno 1800‘ eine Quatsch-Simulation ist. In: VICE (5.10.2019). <https://www.vice.com/de/article/43j33m/anno-1800-quatsch-simulation-ist-nicht-wissenschaftlich-korrekt-sklaverei-kolonialismus-alkohol>.

Seeberger, Maximilian: Anno 1800. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogisches-spiel/anno-1800/> (9.3.2021).

Skotschir.de: Artefakte. Anno 1800-Wiki. <https://anno.skotschir.de/index.php/Artefakte> (23.7.2021).

Smarzoch, Raphael: Streit um Computerspiel Anno 1800. Verschenktes Potential. [https://www.deutschlandfunk.de/streit-um-computerspiel-anno-1800-verschenktes-potential.807.de.html?dram:article\\_id=449602](https://www.deutschlandfunk.de/streit-um-computerspiel-anno-1800-verschenktes-potential.807.de.html?dram:article_id=449602) (16.2.2021).

Steamcommunity.com: Africa DLC sucks. <https://steamcommunity.com/app/916440/discussions/0/3113644379504753289/> (15.3.2021).

Stephanowitz, Johann: Computerspielpreis: „Anno 1800“ ist bestes deutsches Computerspiel. In: Die Zeit (28.4.2020). <https://www.zeit.de/digital/games/2020-04/computerspielpreis-2020-anno-1800-ubisoft>.

Ubisoft: BIPOC of Ubisoft. Pylyp Zhunior. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/wAtcFyKr0iwjm48hAer0m/bipoc-of-ubisoft-pylyp-zhunior> (23.4.2021).

Ubisoft Blue Byte: Anno 1800. Der erste DLC von Season 3 „Speicherstadt“ ab sofort verfügbar. <https://bluebyte.ubisoft.com/de/anno-1800-der-erste-dlc-von-season-3-speicherstadt-ab-sofort-verfuegbar/> (15.5.2021).

Ubisoft Forums: Keine Sklaven. <https://forums-de.ubisoft.com/showthread.php/209055-Keine-Sklaven> (9.3.2021).

Ubisoft Store: Anno 1800. Investorausgabe. [https://store.ubi.com/de/game?pid=5fc623ef0d253c3a1475adba&dwvar\\_5fc623ef0d253c3a1475adba\\_Platform=pcdl&edition=Investorausgabe&source=detail](https://store.ubi.com/de/game?pid=5fc623ef0d253c3a1475adba&dwvar_5fc623ef0d253c3a1475adba_Platform=pcdl&edition=Investorausgabe&source=detail) (19.6.2021).

UNESCO World Heritage Centre: Mission accomplished. Aksum Obelisk successfully reinstalled. <http://whc.unesco.org/en/news/456> (24.7.2021).

Verband der deutschen Games-Branche: GAME begrüßt geänderte Rechtsauffassung. Sozialadäquanzklausel kann ab sofort bei Games angewendet werden. <https://www.game.de/game-begruesst-geaenderte-rechtsauffassung-sozialadaequanzklausel-kann-ab-sofort-bei-games-angewendet-werden/> (8.5.2021).

Wandel, Christopher: Anno 1800. <https://www.spielbar.de/node/150001> (16.2.2021).

Weber, Murièle: Auf Inseln. Gestrandet im Kapitalismus. <https://www.republik.ch/2020/08/14/gestrandet-im-kapitalismus> (16.3.2021).

Zimmerer, Jürgen via Twitter: „Wo endet künstlerische Freiheit, wo beginnt Geschichtsrevisionismus“. <https://twitter.com/juergenzimmerer/status/1052248959597649923> (7.5.2021).

Zimmermann, Felix: „It’s the atmosphere, stupid!“. Vergangenheitsatmosphären, Definition und Methode. <https://gespielt.hypotheses.org/2175> (9.3.2021).