



Research Day 2022: -Brettspielforschung in Deutschland-

Präsentiert von Boardgame Historian
Unterstützt durch die SPIEL und GamelnLab

8. Oktober - 11:00-18:30 Uhr

SPIEL, Saal Panorama

Deutschland ist ein Brettspielland und der Markt boomt seit Jahrzehnten. Bestes Beispiel ist hierfür die jährlich in Essen stattfindende SPIEL, die als Hauptereignis der internationalen analogen Spieleszene bezeichnet werden kann. Kein Ort wäre also besser geeignet, um einer interessierten Öffentlichkeit aktuelle Fragen der Forschung zu analogen Spielen zu präsentieren und diese gemeinsam zu diskutieren.

Trotz seiner einzigartigen Brettspielkultur gibt es in Deutschland erst seit kurzem den Versuch, die wenig vorhandenen Forschungen zu modernen Brettspielen zu vernetzen. Das Projekt **Boardgame Historian** hat es sich zum Ziel gesetzt, dies zu ändern, und versteht sich seit seiner Gründung 2020 als eine Anlaufstelle für Brettspielforschende in Deutschland. Daher sind wir stolz, dieses Jahr zum ersten offiziellen Research Day unter dem Titel „Brettspielforschung in Deutschland“ auf der SPIEL '22 einladen zu dürfen.

In vier Podiumsdiskussionen werden die Themen „Geschichte in Brettspielen“, „Brettspielsammlungen“, „Repräsentation und Diversity“ und „Brettspielforschung in Deutschland - Aktueller Stand und Perspektiven“ mit Expert:innen aus Wissenschaft und Szene diskutiert. Ein Grundsatz der Wissenschaftler:innen bei Boardgame Historian ist die Überzeugung, dass eine Erforschung moderner Brettspiele nur in Zusammenarbeit mit Spielenden und Spieleschaffenden gelingen kann. Alle Interessierten sind daher herzlich eingeladen, aktiv teilzunehmen. Im Anschluss an die Panels gibt es Zeit für Fragen und Diskussionen mit den Expert:innen.

**Lukas Boch, Anna Klara Falke
and Toni Janosch Krause** sind
verantwortlich für die Organisation

**Für die Teilnahme
wird kein extra
Ticket benötigt!**

Kontakt

 lukasboch@uni-muenster.de

 www.boardgamehistorian.de

 [@boardgame_historian](https://www.instagram.com/boardgame_historian)

 [@boardgamehisto](https://twitter.com/boardgamehisto)

Programm

11:00 Uhr

Eröffnung/Grußworte

Dominique Metzler (SPIEL)
Christoph Schlewinski (Game of the Year)
Herman Hutter (Spieleverlage e.V.)
Mikaël Le Bourhis (GameInLab)
Organisation (Boardgame Historian)

11:45 - 13:15 Uhr

Panel 1 : Geschichte in Brettspielen

Geschichte ist eines der beliebtesten Themen in modernen Brettspielen. Das macht Brettspiele zu einem relevanten Teil der Geschichtskultur, denn Brettspiele spiegeln Vorstellungen über die Vergangenheit wider und verändern sie zugleich. Doch was fasziniert die Spieleszene so sehr an der Geschichte und warum wählen die Autoren ausgerechnet diesen Themenbereich? Dieser Frage gehen Forscher:innen seit 2020 im Projekt Boardgame Historian auf den Grund. Historiker **Lukas Boch** hat die Spieleautoren **Stefan Feld** und **Matthias Cramer**, den Redakteur und Verleger **Ulrich Blenneman (Spielworxx)** sowie die Spiel-des- Jahres-Jurorin und Podcasterin **Martina Fuchs** eingeladen, um über Geschichte im modernen Brettspiel zu diskutieren. Im Anschluss an die Diskussion gibt es die Möglichkeit, Fragen an die Podiumsteilnehmer:Innen zu stellen.

13:30 - 15:00 Uhr

Panel 2 : Brettspielsammlungen

Um Brettspiele adäquat erforschen zu können, braucht es Orte, an denen dies direkt am Objekt geschehen kann. Gemeinsam mit Vertretern verschiedener Museen und Brettspielsammlungen in Deutschland möchten wir über die Chancen und Herausforderungen von Brettspielsammlungen und Archiven diskutieren und Einblicke in den Alltag von Sammlungen geben. Was kann eine solche Sammlung bieten/erreichen? Welche Ansprüche hat das Medium? Wie kann eine gute Vernetzung aussehen? **Toni Janosch Krause** (Spielkartenmuseum Altenburg) moderiert das Panel, an dem **Stefanie Kuschill** (Haus des Spiels), **Dr. Eberhard Neumann** (Deutsches SPIELEmuseum), **Tom Werneck** (Bayerisches Spielearchiv) und **Cynthia Kempe-Schönfeld** (Europäische Spielesammler Gilde) teilnehmen.

15:15 - 16:45 Uhr

Panel 3 : Repräsentation und Diversity

Dass wir heute in einer von Vielfalt geprägten Gesellschaft leben und diese auch mit sozialer Ungleichheit verbunden ist, wird zunehmend diskutiert. Auch die Brettspiel-Community prüft und bewertet zunehmend, ob soziale Vielfalt im Spieldesign aufgegriffen und kritisch berücksichtigt wird. Im Panel greifen **Barbara Sterzenbach** und **Prof. Dr. Wiebke Waburg** mit **Sam Schwickert** (Spielköpfe), den Spieldesignerinnen **Rita Modl** und **Talita Rhein** sowie **Rosa Layer** (frostedgames) diese aktuelle Entwicklung auf und diskutieren, was Brettspiele zu diesem Thema beitragen können.

17:00 - 18:30 Uhr

Panel 4 : Brettspielforschung in Deutschland - aktueller Stand und Perspektiven

Deutschland ist Brettspielnation. Auf der weltgrößten Messe für analoge Spiele, der SPIEL in Essen, treffen sich jedes Jahr hunderttausende von Brettspielbegeisterten. Hinzu kommt die Auszeichnung «Spiel des Jahres», die international als Preis für herausragende Spiele anerkannt ist. Auch die Spielebranche verzeichnet steigende Gewinne und Autor:innen organisieren sich in der Spieleautorenzunft. Nur die Forschung zu analogen Spielen steckt noch in den Kinderschuhen und hinkt dem Trend hinterher. In diesem von **Prof. Dr. Jürgen Karla (spielbar.com)** moderierten Panel soll diskutiert werden, welches Potenzial in der Forschung zu Brettspielen steckt und wie diese vorangetrieben werden kann. Auf dem Podium diskutieren Historiker **Lukas Boch** (Boardgame Historian/WWU Münster), Autor **Paul Schulz** (Spieleautorenzunft), Redakteur **Wolfgang Lüdtk**e (Spieleverlage e.V.) und **Prof. Dr. Steffen Bogen** (Universität Konstanz).