

Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Call for Blogposts anlässlich der SPIEL 2021 (14.-17.10.2021)



Abstract:

In the past few years, analogue games have experienced a boom in popularity, yet the medium is still largely absent from academic discourse. The project Boardgame Historian aims to change this. In connection with the upcoming SPIEL 2021, we are looking for short academic contributions with research perspectives on analogue games. The texts will be published on the blog <https://bghistorian.hypotheses.org/> at the start of the fair, where they will be accessible to the general public.

Aufruf:

Seit 1983 findet jährlich die **SPIEL**, die größte Messe für analoge Spiele, in Essen statt. Auch dieses Jahr werden wieder Spielebegeisterte aus der ganzen Welt vom 14. bis zum 17.10. nach Deutschland reisen, um ihrem Hobby nachzugehen. Schon seit vielen Jahren ist ein starkes Wachstum der Branche zu verzeichnen. 2019 wurden erstmals über 200 000 Besucher:innen auf der SPIEL gezählt und über 1 500 Neuerscheinungen präsentiert. Diese hohe Verbreitung

sowie eine knapp 5000 Jahre alte Geschichte wären nur zwei Gründe, um eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit analogen Spielen zu rechtfertigen. Vor allem als postmodernes und populärkulturelles Medium bietet der Gegenstand eine Fülle an Forschungsfragen. Während zu digitalen Spielen in Deutschland schon seit einigen Jahren eine stetig wachsende Forschung zu beobachten ist, bilden Auseinandersetzungen mit analogen Spielen weiterhin die Ausnahme.

Das Projekt [Boardgame Historian](#) hat sich zum Ziel gesetzt, diesen Umstand zu ändern. Die hier versammelten Wissenschaftler*innen möchte sich dabei vor allem aus einer geschichts- und kulturwissenschaftlichen Perspektive dem Gegenstand nähern. Ausgehend von der Theorie der Geschichtskultur teilen wir die Überzeugung, dass Geschichtsdarstellungen in populärkulturellen Medien einen Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein der Rezipient:innen haben können. Dabei geht es nicht bloß darum, zu prüfen, ob die Darstellungen dem Stand der historischen Forschung entsprechen, sondern vielmehr welche Vorstellungen dadurch transportiert werden.

Um das Thema analoge Spiele und Wissenschaft einem größeren Publikum zugänglich zu machen, möchten wir kurze essayistische Beiträge (8000 bis 10 000 Zeichen) sammeln, in denen Wissenschaftler:innen, ausgehend von ihrem eigenen Forschungsfeld, ihre Perspektiven auf analoge Spiele vorstellen. Das Spektrum soll sich nicht auf historische Themen und Fragen aus angrenzenden Geistes- und Kulturwissenschaften beschränken, sondern es sind auch Beiträge aus anderen Fachbereichen willkommen. Dabei können einzelne Spiele im Detail behandelt werden, aber auch übergreifende Fragestellungen thematisiert werden.

Unter analogen Spielen werden in diesem Kontext nicht nur Brett-, Karten- und Würfelspiele verstanden: Vielmehr sind auch Beiträge zu Pen & Paper, Tabletop Games und Sammelkartenspielen ausdrücklich erwünscht. Voraussetzung ist lediglich, dass es sich um analoge Spiele mit einem festen Regelwerk handeln muss. Zu Beginn der *SPIEL (14.10.2021)* sollen die Texte schließlich als Sammlung inklusive eines einleitenden Beitrages auf dem Blog ***Boardgame Historian – Über Geschichte in und von Brettspielen*** veröffentlicht und so einem interessierten Publikum zugänglich gemacht werden.

Mögliche Fragen und Untersuchungspunkte (hierbei handelt es sich lediglich um Vorschläge!):

- Welche analogen Spiele passen zu Ihrem Fachbereich und warum?
- Welche Potenziale bieten analoge Spiele für Ihre Forschung?
- Welche historischen Aspekte finden sich in analogen Spielen?
- Welche historischen Aspekte werden ausgespart?
- Wie wichtig ist Ihnen der historische Hintergrund in einem analogen Spiel und warum?
- Erzeugung von Authentizität im modernen analogen Spiel
- Genredefinitionen von analogen Spielen
- Gender im modernen, analogen Spiel
- Game-Design Aspekte
- Analoge Spiele und Wirtschaft
- Analoge Spiele, Statistik und Wahrscheinlichkeit
- Inwiefern können analoge Spiele als Quelle dienen?
- Ethische Bedenken und analoge Spiele, gibt es Grenzen beim Thema?
- Analoge Spiele in der Bildung/Schule

Formalia:

Unsere Zitierrichtlinien können Sie hier einsehen:

<https://bghistorian.hypotheses.org/hinweise-fuer-autoren>

Organisation:

Alle Beiträge werden vom Redaktionsteam des *Boardgame Historian* geprüft und redaktionell betreut.

Einsendeschluss ist der 14.09.2021. Bitte senden Sie ihre Beiträge inklusive möglicher Abbildungen und einer Kurzvita an: lukasboch@uni-muenster.de.

Wir freuen uns über zahlreiche spannende Beiträge. Sollten Sie noch Fragen haben, scheuen Sie sich nicht uns zu kontaktieren.