



# 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 diskutieren und Einblicke in den Alltag von Sammlungen an verschiedenen Orten 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 SPIEMuseum)** 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 **Lukas Boch (Boardgame Historian/ WWU Münster)**, **Paul Schulz (Spieleautorenzunft)**, **Wolfgang Lüdtker (Spieleverlage e.V.)** und **Prof. Dr. Steffen Bogen (Universität Konstanz)**.