

Vorwort

Setzt man sich zum Ziel, über Kriege und Konflikte in Brettspielen nachzudenken, so wird schnell klar, dass sowohl die unterschiedlichen Ausprägungen der Thematik als auch die der Brettspiele in ihrer Vielfalt eine schier unerschöpfliche Fülle an Untersuchungsgegenständen hervorbringen. Für eine erste Orientierung sind wir daher experimentell vorgegangen und haben das Format einer Gesprächsrunde mit Kenner:innen auf dem Gebiet des Brettspiels gewählt. Diese Gesprächsrunde, die im März 2021 virtuell stattgefunden hat, lässt sich als explorativer Auftakt zu einer systematischen Beschäftigung mit dieser Vielfalt betrachten. In der Gesprächsrunde sollten nicht nur die Unterschiede der Untersuchungsgegenstände zum Ausdruck kommen, sondern auch die sehr heterogenen Herangehensweisen und Erkenntnisinteressen, mit denen die Teilnehmer:innen die vorgestellten Spiele betrachtet haben. Die unterschiedlichen Bereiche aus denen die Teilnehmer:innen stammen und ihre jeweilige Sozialisierung im Umfeld des Brettspiels trägt zur Pluralität der Perspektiven maßgeblich bei: Spieler:innen, Spieleautor:innen, Spieleforscher:innen (in allen erdenklichen Kombinationen: forschende Spieler:innen, spielende Forscher:innen und forschende Spieleautor:innen) mit akademischem und nicht-akademischem Hintergrund, aus dem universitären Bereich oder anderen Berufsfeldern, mit unterschiedlicher Qualifikation, Berufs- und Lebenserfahrung.

Ihnen gilt unser Dank für ihre Offenheit und Diskussionsfreudigkeit. Denn mit Hilfe dieser Diversität konnte ein unvoreingenommener Blick auf die Vielfalt und das Bedeutungsspektrum von Krieg und Konflikt im Brettspiel geworfen werden, der in den hier versammelten Beiträgen festgehalten wurde. Sie spiegeln die große thematische und gestalterische Vielfalt von Brettspielen, die Kriege und Konflikte verhandeln und zeigen auch, wie groß das Spektrum im Bereich der historischen Auseinandersetzung ist. Darüber hinaus erweist sich an ihnen, wie vielfältig die (wissenschaftlichen) Zugänge zu den Spielen, ihren Kulturen und Kontexten sein können und sogar müssen, um dem Gegenstand gerecht zu werden. Die Gestaltung der Spiele im Sinne des Spielmaterials, die Mechanik und das Regelwerk, die Story, aber auch die dazugehörigen Paratexte und Kontexte propagieren höchst unterschiedliche und häufig ambivalente Vorstellungen über Kriege und Konflikte, die die Beiträge exemplarisch zutage fördern.

Bei diesem Auftakt soll es freilich nicht bleiben. Das Ausloten neuer und innovativer Herangehensweisen, die kultur-, literatur-, medien- und geschichtswissenschaftliche Methoden und Fragestellungen mit solchen der Sozialwissenschaften, Psychologie und auch der Ethnographie verknüpfen, soll neue Erkenntnisse über (Brett-)Spiele als kultur-konstituierende Artefakte hervorbringen. Dabei sind Krieg und Konflikt nur zwei von vielen möglichen Themen, die im Kontext von Spielen in den Fokus rücken können. Die Zeitschrift *Spiel, Kultur & Kontext* (SKK), deren erster Band diese „Tischgespräche“ über Krieg und Konflikt im Brettspiel sind, will dazu beitragen, das Verständnis des Bedeutungsspektrums von (Brett-)Spielen sowohl theoretisch als auch phänomenologisch zu erfassen. Sie will als Plattform fungieren, die Austausch und Perspektivenvielfalt fördert und die unterschiedlichen Interessensgruppen buchstäblich an einen Tisch bringt.

Mannheim, im Januar 2022.