

Call for Articles:

Theorien und Analysemethoden für die analoge Spielforschung

Spiel, Kultur und Kontext – Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung (ISSN: 2751-0018), <https://majournals.bib.uni-mannheim.de/skk/index>

[See below for the [English version](#)]

In den *Game Studies* ist die Auseinandersetzung mit Theorien und Ansätzen zur Analyse von digitalen Spielen, darunter auch mit jenen über das Medium und seine Geschichte, ein wichtiger Bestandteil des Fachs. Zahlreiche ‘Einführungen in die Games Studies’ (allein im deutschsprachigen Raum vgl. u.a. Sachs-Hombach 2015, Freyermuth 2015, Beil/Hensel/Rauscher 2017) und in deren Teilbereiche, z.B. die ‘Historical Game Studies’ (cf. Chapman/Foka/Westin 2017), belegen einerseits die systematische und disziplinenübergreifende Beschäftigung mit dem Gegenstand. Andererseits verweisen sie auf den Status der *Game Studies* als eigenständiges Fach, unter dessen Dach sich die Disziplinen mit ihrer jeweils eigenen Perspektive auf digitale Spiele begegnen. Dass die *Game Studies* als Fach anerkannt sind, lässt sich auch an den “Staatlichen Studienangeboten im Bereich digitaler Spiele” erkennen, die Bartholdy et al. in *Games studieren - was, wie, wo?* (2018) für Deutschland zusammengetragen haben.

Die **analoge Spielforschung** verzeichnet weder eine solch differenzierte Theorielandschaft noch hat sich ein integratives Fach herausgebildet. Nichtsdestotrotz finden sich Studien, die theoretische Konzepte für die Analyse von analogen Spielen erarbeiten oder bereits existierende Ansätze, z.B. aus der digitalen Spielforschung oder den Medien- und Kulturwissenschaften, auf ihre Anwendbarkeit auf das Medium ‘analoges Spiel’ hin überprüfen (cf. u.a. Gonzalo 2016, Begy 2017, Borit et. al. 2018). In einem ersten Versuch einer umfassenden Einführung hat Paul Booth *Board Games as Media* (2021) in den Blick genommen und führt eine Reihe an theoretischen und methodischen Zugängen zu Brettspielen auf. Darunter findet sich auch eine “(auto-)ethnographische” Herangehensweise, die mit Hilfe von Selbst- und Fremdbeobachtung zur Analyse des grundlegend interaktiven Charakters der Spiele beitragen kann. Auch zu spezifischen Aspekten wie dem *Storytelling in the Modern Board Game* (Arnaudo 2018) oder zu bestimmten Genres, wie etwa Eurogames (cf. Woods 2012) oder insbesondere Wargames und Konfliktsimulationen (cf. u.v.m. Perla 1990, Dunnigan 1997, Sabin 2012), wurden umfassende Studien vorgelegt. Zudem tragen

Journals wie *Analog Game Studies* (seit 2014) oder Blogs wie *Boardgame Historian – Geschichte und Gesellschaft in Brettspielen* zur Institutionalisierung der Brettspielforschung bei.

Die bereits vorliegenden und hier nur exemplarisch aufgeführten Zugriffe auf analoge Spiele lassen sich zweifelsohne durch viele weitere aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen ergänzen, wodurch ein jeweils differenziertes Erkenntnisinteresse gestützt werden kann. Sie zusammenzutragen ist das Ziel der nächsten Ausgabe "Theorien und Analysemethoden für die analoge Spielforschung" von *Spiel, Kultur & Kontext*. Neben Ansätzen aus der quantitativen Medien- und Kommunikationsforschung, der Entscheidungstheorie, der Medienpsychologie und den Bildungswissenschaften, können vor allem die Geistes-, Kunst- und Kulturwissenschaften besondere Zugänge ermöglichen. Darunter lassen sich beispielsweise traditionelle medien- und literaturwissenschaftliche Herangehensweisen oder Konzepte der Theaterwissenschaften und anderer Performanzforschung fassen. Als Teil der Medienkultur sind Spiele jedoch auch Teil gesellschaftlicher diskursiver Praktiken, was sie zu lohnenden Gegenständen der Diskursanalyse werden lässt. Des Weiteren bieten unterschiedlichste Zugriffe aus der Rassismusforschung, den Gender oder Postcolonial Studies Möglichkeiten, um z.B. die Rolle, die Spiele in der Genese von Vorstellungswelten und Weltanschauungen einnehmen, kritisch zu betrachten.

Folgende Fragestellungen dienen als Leitlinien der Ausgabe:

- Welche Fragen und Probleme des theoretischen und methodischen Zugriffs werfen analoge Spiele auf?
(Bsp.: Wie können Ansätze der Narratologie, die mehrheitlich auf Wort, Bild und Sound fokussieren, die besondere Haptik und Mechaniken von Brettspielen in die Analyse von Erzählmustern integrieren?)
- Wie konstituieren sich die Spiele in unterschiedlichen Disziplinen als Untersuchungsgegenstände?
(Bsp.: In der Geschichtswissenschaft können Spiele auf ihre Inhalte hin untersucht werden, um so in ihnen erzeugte Geschichtsbilder zu ergründen. Sie können aber auch als historische Quellen Gegenstand der Disziplin sein.)
- Welche "großen" epochen- und kulturumspannenden Theorien lassen sich wie auf analoge Spiele anwenden und welches Erkenntnisinteresse kann damit geleitet werden?
- Usw.

Beitragsvorschläge (max. 300 Wörter) und eine kurze Bio-bibliographie werden bis zum **28.02.2023** an Daniela Kuschel (daniela.kuschel@uni-mannheim.de) und Bernd Schmid-Ruhe (schmid-ruhe@hdm-stuttgart.de) erbeten. Die fertigen Beiträge werden bis zum **31.08.2023** erwartet. Die Ausgabe wird von Valentin Köberlein und Sarah Klöfer (beide Universität Konstanz) co-editiert.

English Version

In Game Studies, the examination of theories and approaches to the analysis of digital games, including those about the medium and its history, is an important component of the subject. Numerous 'introductions to Game Studies' (in the German-speaking world alone, cf. e.g. Sachs-Hombach 2015, Freyermuth 2015, Beil/Hensel/Rauscher 2017) and their subfields, e.g. 'Historical Game Studies' (cf. Chapman/Foka/Westin 2017), prove on the one hand the systematic and cross-disciplinary engagement with the subject. On the other hand, they point to the status of Game Studies as a subject in its own right, under whose umbrella the disciplines meet with their own respective perspectives on digital games. The term 'Game Studies' is widely recognized as a subject within the Universities and is used in descriptions of study programmes and syllables like in the "Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele", that Bartholdy et al. have compiled for Germany in *Games studieren - was, wie, wo?* (2018).

Analog game research does not register such a differentiated theoretical landscape, nor has an integrative subject emerged. Nevertheless, studies can be found that elaborate theoretical concepts for the analysis of analog games or review already existing approaches, e.g. from digital game research or media and cultural studies, for their applicability to the medium 'analog game' (cf. among others Gonzalo 2016, Begy 2017, Borit et. al. 2018). In a first attempt at a comprehensive introduction, Paul Booth has focused on *Board Games as Media* (2021) and lists a number of theoretical and methodological approaches to board games. Among these is an "(auto-)ethnographic" approach that can use self-observation and observation of others to help analyze the fundamentally interactive nature of games. Extensive studies have also been presented on specific aspects such as *Storytelling in the Modern Board Game* (Arnaudo 2018) or on particular genres, such as 'Eurogames' (cf. Woods 2012) or especially wargames and conflict simulations (cf. among others Perla 1990, Dunnigan 1997, Sabin 2012). In addition, journals such as 'Analog Game Studies' (since 2014) contribute to the institutionalization of board game research.

The approaches to analog games already available and listed here as examples can undoubtedly be supplemented by many others from different scientific disciplines, whereby a differentiated interest in knowledge can be supported in each case. To bring them together is the aim of the next issue "Theories and Methods of Analysis for Analog Game Research" of *Spiel, Kultur & Kontext*. In addition to approaches from quantitative media and communication research, decision theory, media psychology, and educational sciences, the humanities, arts, and cultural studies in particular can provide special approaches. These include, for example, traditional approaches from media and literary studies or concepts from theatre studies and other performance research. As part of media culture, however, games are also part of social discursive practices, which makes them worthwhile objects of discourse analysis. Furthermore, a wide variety of approaches from racism studies, gender studies, or postcolonial studies offer possibilities for critically examining, for example, the role that games play in the genesis of imaginary worlds and worldviews.

The following questions serve as guidelines for the issue:

- What questions and problems of theoretical and methodological access do analog games raise? (Ex: How can approaches to narratology, the majority of which focus on words, images, and sound, integrate the particular haptics and mechanics of board games into the analysis of narrative patterns?)
- How are games constituted as objects of study in different disciplines? (Ex.: In the study of history, games can be examined in terms of their content in order to fathom historical images generated in them. But they can also be the subject of the discipline as historical sources).
- Which "big" epoch- and culture-spanning theories can be applied to analogous games and how, and which epistemological interest can be guided by them?
- Etc.

Proposals for papers (max. 300 words) and a short bio-bibliography are requested to Daniela Kuschel (daniela.kuschel@uni-mannheim.de) and Bernd Schmid-Ruhe (schmid-ruhe@hdm-stuttgart.de) **by Feb. 28, 2023**. Finished papers are expected **by Aug. 31, 2023**. The issue will be co-edited by Valentin Köberlein and Sarah Klöfer (both University of Konstanz).

References

- Arnaudo, Marco: *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. Jefferson, NC: McFarland, 2018.
- Bartholdy, Björn et al.: *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*. Bielefeld: transcript Verlag 2018.

- Begy, Jason: *Board Games and the Construction of Cultural Memory*. In: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738.
- Beil, Benjamin/Hensel, Tobias/Rauscher, Andreas: *Game Studies*. Berlin: Springer 2017.
- Booth, Paul: *Board Games as Media*. London: Bloomsbury 2021.
- Borit, Cornel/Borit, Melania/Olsen, Petter: "Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: *Puerto Rico*, *Struggle of Empires*, and *Archipelago*". In: *Open Library of Humanities* 4.1 (2018), 1–40, DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.211>.
- Chapman, Adam/Foka, Anna/Westin, Jonathan: "Introduction: what is historical game studies?". In: *Rethinking History* 21.3 (2017), 358-371, DOI: [10.1080/13642529.2016.1256638](https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638).
- Dunnigan, James F.: *The Complete Wargames Handbook: How to Play, Design and Find Them*. New York: Quill 1997.
- Feyermuth, Gundolf S. (Hg.): *Games | Game Design | Game Studies: An Introduction*. Bielefeld: transcript Verlag 2015.
- Gonzalo Iglesia, Juan Luis: "Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War". In: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 8.1 (2016), 143–158, DOI: https://doi.org/10.1386/cjcs.8.1.143_1.
- Perla, Peter: *The Art of Wargaming*. Annapolis, MD: Naval Institute Press 1990.
- Sabin, Philip: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum 2012.
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan Noël: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert-von-Halem Verlag 2015.
- Woods, Stewart: *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, NC: McFarland 2012.