

Call for Papers

Brett- und Gesellschaftsspiele. Aktuelle Studien und spielpädagogische Ansätze

2. Band der Reihe „Spielzeug und Spielen“

Hrsg. von Wiebke Waburg, Volker Mehringer und Barbara Sterzenbach

Beltz Juventa Verlag

Konzept des Bandes

Brett- und Gesellschaftsspiele erfreuen sich als Freizeitbeschäftigung immer größerer Beliebtheit. So ist die Spielebranche seit Jahren ein wachsender Markt und hat sich während der weltweiten Corona-Pandemie nicht nur als krisensicher sondern sogar als Profiteurin herausgestellt. Auch die Besucher*innenzahlen der Internationalen Spieletage in Essen – kurz SPIEL; die weltweitgrößte Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele – zeigen das steigende Interesse an Neuheiten auf dem Brettspielmarkt (vor Corona 2019: 209.000 Menschen¹; nach Corona 2022: 147.000 Menschen²). Seit 2019 gibt es im Rahmen der Messe einen Educators' Day, der sich insbesondere an Lehrende und Erzieher*innen in pädagogischen Einrichtungen richtet und Spiele als Materialien für Schule und KiTa vorstellt. Im Jahr 2022 hat sich mit dem Research Day eine weitere professionelle, wissenschaftlich ausgerichtete Reflexions- und Diskussionsplattform dem allgemeinen Messeangebot angeschlossen. Es zeigen sich somit Professionalisierungsstrategien.

Spiele sind nicht selten Gegenstand von (pädagogischer) Reflexion. Diese wird von verschiedenen Interessengruppen nachgefragt: Eltern/Sorgeberechtigte, Erzieher*innen, Pädagog*innen, Spielwarenhersteller und Ökonom*innen fragen nach Qualitätskriterien für Spiele jenseits der sicherheitsrelevanten Aspekte. So lässt sich beobachten, dass auf Brettspielverpackungen für Kinder etwa damit geworben wird, welche Fähigkeiten mit diesem oder jenem Spiel gefördert werden (sollen). Denn bereits in der frühkindlichen Förderung werden Gesellschaftsspiele genutzt, um bspw. Farbkennnisse, Zählen aber auch die Einhaltung im Vorhinein verabredeter Regeln einzuüben; Beobachtungsgabe, Konzentrationsfähigkeit, Feinmotorik, Wortschatz werden trainiert. Es gibt empirische Hinweise darauf, dass Brettspiele bzw. Bildungsprogramme, in denen Brettspiele eingesetzt werden, positive Auswirkungen u.a. auf kognitive Funktionen und körperliche Aktivierung haben. Außerdem tragen diese dazu bei, die Qualität zwischenmenschlicher Interaktionen und die Motivation der Teilnehmenden zu steigern; Lernen, Kreativität sowie Teamfähigkeit werden gefördert. Wenngleich zum Förderpotenzial entsprechende Forschungsergebnisse vorliegen, ist die empirische Grundlage noch relativ schmal. Vor allem im Jugend- und Erwachsenenspielebereich fällt auf, dass Brett- und Gesellschaftsspiele nur selten forschend und meistens einseitig betrachtet werden – dabei wären neben Lern- auch andere Aspekte in den Blick zu nehmen, z.B. soziale Prozesse (etwa Manipulation und Verhandlung) sowie Entscheidungs- und Evaluationsprozesse (etwa der eigenen Strategie und Anpassung an andere bei kooperativen Spielen) im Spiel und in der Spielgruppe.

Vor diesem Hintergrund zielt der Band darauf, Zugänge und Ergebnisse der (anwendungsorientierten) Brett- und Gesellschaftsspielforschung vorzustellen, die aus unterschiedlichen Blickwinkeln und in disziplinspezifischen sowie interdisziplinären Beiträgen diskutiert werden können. Gesucht werden Beiträge, die

¹ <https://www.reich-der-spiele.de/specials/Spielemesse-Essen-2019-Pressekonferenz-0000344>

² <https://spielpunkt.net/spiel22-in-essen-voller-erfolg-auch-ohne-besucherrekord/>

... **Brett- und Gesellschaftsspiele als Artefakte** reflektieren: etwa in Analysen des gewählten Spielthemas und der Darstellungen der Spielwelt, des Regelwerkes und der damit einhergehenden Spielmechanik als Abstraktion (realer) lebensweltlicher Ursache-Wirkungs-Gefüge.

... das **Spielen mit Brett- und Gesellschaftsspielen** erkunden: Wer spielt wie mit welchen Spielen? Welche Spielerlebnisse können gemacht und beobachtet werden? Wie beschreiben Kinder, Jugendliche und Erwachsene ihr Erleben? Wie sehen die Spielbiografien von viel- und wenig-spielenden Menschen aus?

... die **mediale Aufbereitung von bzw. Beschäftigung mit Brett- und Gesellschaftsspielen** analysieren: z. B. Untersuchung von How-to-play-Videos, Spielblogs, Spielezeitschriften oder auch der literarischen und filmischen Bearbeitung des Themas.

... die **Entwicklung von Brett- und Gesellschaftsspielen** exemplarisch vorstellen.

... **Brettspiele als Medium in Lern- und Bildungsangeboten** reflektieren: didaktische Überlegungen etwa in Grund- und Weiterbildung, Konzeptionen von Spielangeboten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, Erwachsenenbildung, der Altenbildung oder in intergenerationalen Settings.

... **Brett- und Gesellschaftsspiele als Forschungsgegenstand** reflektieren: Überlegungen zu Potenzialen und Grenzen unterschiedlicher methodischer Ansätze der empirischen Spielforschung, Forschungsdesiderate sowie Vorschläge, diese zu bearbeiten, und Metaanalysen.

Beiträge

Wir laden Sie herzlich ein, sich mit einem Beitrag an unserem Sammelband zu beteiligen. Die Veröffentlichung des Bandes ist für das Frühjahr 2025 im Verlag Beltz Juventa als Teil der Reihe „Spielzeug und Spielen“ geplant.

Wenn Sie Interesse an der Anfertigung eines Beitrags haben, senden Sie bitte per Email bis zum 10. Dezember 2023 ein Abstract von ca. einer Seite an die Herausgeber*innen. Sie erhalten von uns Anfang Januar 2024 Rückmeldung, ob Ihr Vorschlag in den Band angenommen wird. Die Zusendung der Beiträge, die einschließlich Literaturverzeichnis 30.000 bis 50.000 Zeichen (mit Leerzeichen) umfassen sollen, ist bis zum 31. Mai 2024 erbeten.

Wenn Sie Fragen zur inhaltlichen und formalen Gestaltung der Beiträge haben, wenden Sie sich gerne jederzeit an uns.

Kontakt Daten des Herausgebers und der Herausgeberinnen

Prof. Dr. Wiebke Waburg Tel. 0261-287-1856 waburg@uni-koblenz.de

Dr. Volker Mehringer Tel. 0821-598-5269 volker.mehringer@phil.uni-augsburg.de

Barbara Sterzenbach, M.A. bsterzenbach@uni-koblenz.de