

Wiebke Waburg | Volker Mehringer |
Barbara Sterzenbach (Hrsg.)

Brett- und Gesellschaftsspiele – Aktuelle Studien und spielpädagogische Ansätze

Spielzeug und Spielen

Herausgegeben von
Volker Mehringer | Wiebke Waburg

Die Reihe bietet eine Plattform für theoretische, empirische sowie praktische Auseinandersetzungen mit Spielzeug und Spielen aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven. Spielen wird als grundlegendes menschliches Bedürfnis in allen Lebensphasen angesehen und in unterschiedlichsten Kontexten fokussiert. Die Reihe richtet sich an eine interdisziplinäre Zielgruppe aus Studierenden, Dozierenden, Wissenschaftler*innen und Praktiker*innen, die sich in Forschung, Lehre, Studium und/oder Praxis mit Spielzeug und Spielen auseinandersetzen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Beltz Verlagsgruppe behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Dieses Buch ist erhältlich als:

ISBN 978-3-7799-9292-9 Print

ISBN 978-3-7799-9293-6 E-Book (PDF)

ISBN 978-3-7799-9294-3 E-Book (ePub)

1. Auflage 2026

© 2026 Beltz Juventa

Beltz Verlagsgruppe GmbH & Co. KG

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

service@beltz.de

Alle Rechte vorbehalten

Satz: Datagrafix GSP GmbH, Berlin

Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza

Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag

(ID 15985-2104-1001)

Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung <i>Wiebke Waburg, Volker Mehringer und Barbara Sterzenbach</i>	9
I How-to: Brettspelforschung	17
„GameMood“ Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen <i>Volker Mehringer und Thomas Voit</i>	18
Brettspiel und Theater Methodische Überlegungen für eine Spielwissenschaft <i>Sarah Klöfer</i>	42
II Analysen von Brettspielen	57
Spiele im Spiel dimensionieren Zur modernen Entwicklung einer alten Spielform <i>Steffen Bogen</i>	58
Intergenerative Kommunikation und Begegnung spielend fördern Befunde einer Studie in drei Teilen <i>Petra Fuchs</i>	74
Remediation als aktuelle Tendenz in Gesellschaftsspielen? Teil-Digitalisierung von analogen Spielen wie „Adventure Games“ – Die drei??? – Das Geheimnis der Statue <i>Ann-Kathrin Günther</i>	91
Verflochten, verbündet, verzweckt? Ein diskursives Panorama der Relation von Brett- bzw. Gesellschaftsspielen zum Lernen im Erwachsenenalter <i>Nicole Hoffmann</i>	105
Gesellschaft spielen Themen, Mechaniken und Spielerlebnisse moderner Gesellschaftsspiele in historischer Perspektive <i>Valentin Köberlein</i>	121

Geschichte verpackt Brett- und Gesellschaftsspiele als Zeitzeugen Die Spielesammlung von Dieter Mensenkamp im Deutschen Spielearchiv in Nürnberg <i>Tanja Miehm</i>	135
Nur mit vereinten Kräften Kooperative Brettspiele <i>Barbara Sterzenbach</i>	151
III Spielen und Spielende forschend begleiten	165
Brettspiel und Gender Eine Analyse jenseits von Repräsentation <i>Tilman Gorenflo</i>	166
„Wir sind eine Familie“ Identitätsnarrative in der Brettspiel-Community <i>Cosima Werner</i>	178
Brett- und Gesellschaftsspiele als Dinge des Freispiels in der Kita <i>Teresa Vielstädt</i>	194
Ubongo und Co. Brettspielprojekte in Grundschulen in Tansania <i>Lars Boettger, Wiebke Waburg und Claudia Quaiser-Pohl</i>	207
IV Projekte rund um Brettspiele	227
Spiele(nd) im Museum Potenziale moderner Brettspiele für Ausstellungsdesign und Museumsdidaktik <i>Anna Klara Falke und Lukas Boch</i>	228
Komplexes Entscheiden lernen Eine sozialpädagogische Perspektive auf das Bildungspotenzial von Brettspielen <i>Udo Haaken und Selma Haupt</i>	249
Reflexion eines Serious Games im Bildungskontext zur Förderung kreativer Problemlösungskompetenz <i>Samuel T. Simon, Inga Limpinsel, Olga Neuberger, Anna-Lena Krüßmann, Leonie Lack, Anna Geers, Andrea Blome und Sandra Aßmann</i>	264
Brett- und Gruppenspiel „Polytick“ als Möglichkeit alternativer Politikdidaktik <i>Holger Müller, Peter Zehrt und Lars Uhlmann</i>	281
Autor*innenangaben	292

Vorwort

„Straßen? Wo wir hinfahren, brauchen wir keine Straßen“.

Dieses Zitat markiert nicht nur das Ende des Films *Zurück in die Zukunft Teil 1*, sondern ist gleichzeitig popkulturelles Paradebeispiel einer Generation für den Reiz von Fortsetzungen. Im Endspurt für den ersten Band unserer Reihe „Spielzeug und Spielen“ zeichnete sich ebenfalls bereits die Fortsetzung, der zweite Band der Reihe, ab: diesmal zum wunderschönen und vielfältigen Themenfeld der Brett- und Gesellschaftsspiele. Die (Vor-)Freude war also groß und sie hält bis heute an. Sie halten nun die fertige Fortsetzung in den Händen und wir sind zuversichtlich, dass wir damit dem Fluch der Fortsetzungen entgehen. Mit unserer für diesen Band gewonnenen Mitherausgeberin Barbara Sterzenbach hatten wir eine spielbegeisterte Expertin zur Seite und auf unseren Call for Papers erhielten wir viele spannende Beitragsvorschläge, aus denen sich ein vielseitiger, interdisziplinärer und interessanter Band geformt hat. Vorteil unserer Reihe ist, dass Sie nicht den ersten Teil kennen müssen, um den zweiten lesen zu können. Sollte Ihnen dieser Band allerdings gefallen, so laden wir Sie nicht nur herzlich ein, auch einen Blick in den ersten Band zu werfen, sondern wir würden uns auch sehr freuen, wenn Sie uns als Leser*innen für weitere Fortsetzungen erhalten bleiben.

In diesem Sinne: „to be continued“.

Ihre Wiebke Waburg und Ihr Volker Mehringer

Einleitung

Wiebke Waburg, Volker Mehringer und Barbara Sterzenbach

Spiele sind nicht selten Gegenstand öffentlicher Reflexion. Blogs, Zeitungen und Zeitschriften geben regelmäßige Empfehlungslisten heraus – besonders in Hinblick auf bevorstehende Feiertage im Kreis der Familie oder die Urlaubssaison. Hier werden einerseits diverse Zielgruppen, andererseits verschiedene Spielanlässe antizipiert und die besondere Eignung der Spiele für lange Autofahrten, gemütliche Abende, Partys oder thematische Interessen in den Mittelpunkt gestellt. Blogs greifen oft im Sinne einer Peer-to-peer-Beratung die Perspektive der Spielenden auf und reflektieren häufig über Immersion und Darstellungen innerhalb des Spiels. Diese Reflexionen können dabei auch kulturwissenschaftlich oder soziologisch gefärbt sein, wenn etwa historische Anknüpfungspunkte, wie Kolonialismus oder Geschlechterverhältnisse, in den Fokus rücken. Doch auch in professionellen Settings können Spiele zum Einsatz kommen: In Museen, in Fortbildungen oder in der Therapie werden Spiele als Medien bestimmter Inhalte oder Lernziele genutzt. Professionelle Einschätzungen werden daher von verschiedenen Interessengruppen nachgefragt: Eltern/Sorgerechte, Erzieher*innen, Pädagog*innen, Spielwarenhersteller*innen und Ökonom*innen fragen zum Beispiel nach Qualitätskriterien für Spiele jenseits der sicherheitsrelevanten Aspekte. Am Prozess der Spielentwicklung Beteiligte fragen nach Innovationspotenzialen in Spielmechaniken, nach kreativen Lösungen für ein besseres Flowerleben während des Spiels. Verlag und Redaktion sind stärker an Verkaufs- und Marketingstrategien interessiert. So lässt sich beobachten, dass auf Brettspielverpackungen für Kinder etwa damit geworben wird, welche Fähigkeiten mit diesem oder jenem Spiel gefördert werden (sollen).

Seit Jahren ist der positive Trend in der Brettspiel-Branche ungebrochen. Während der Corona-Pandemie gehörte diese sogar unbestritten zu den Profiteur*innen (siehe für einen Überblick Nover 2022). Viele Menschen fanden während den Lockdowns und Kontaktbeschränkungen ein neues Hobby in Brettspielen. Doch nicht nur wirtschaftlich ist das Brettspiel ein interessantes Gut. Auch im wissenschaftlichen Bereich wird Expert*innen-Wissen zum Brettspiel immer stärker nachgefragt. Zwar dominieren immer noch Publikationen über digitale Spiele und (früh-)kindliches Spiel das Feld der Spieleforschung, doch gibt es in den letzten Jahren vermehrt Bemühungen, auch Gesellschafts- und Brettspiele wissenschaftlich aufzuarbeiten. Populärwissenschaftliche Medien zur Wissenschaftskommunikation wie Podcasts, Reportagen oder Interviews, aber auch

wissenschaftliche Paper und Projekte zu dieser Form des Spielens mehren sich. 2024 erschien das „Handbuch Brettspiele“, das die 2021 in der Podcast-Reihe „Brettspielbar“ begonnene Betrachtung der Entstehung eines Brettspiels – von der Idee zum fertigen Produkt – in schriftlicher Form fortführt und 75 Beiträge von Expert*innen der Brettspielbranche enthält (vgl. Carla/Post 2024). 2025 ist ein langjähriges Bemühen zentraler Akteure auf diesem Feld endlich von Erfolg gekrönt worden, als die UNESCO das „Brettspiel-Spielen“ als immaterielles Kulturerbe anerkannt hat (vgl. UNESCO 2025). Wir sind auch tätig gewesen und haben unter anderem Beiträge zu historischen Settings von Brettspielen im Allgemeinen (Sterzenbach/Waburg 2021) und Kolonialismus im Speziellen (Waburg/Sterzenbach 2024) publiziert.

Brettspiele können in Anlehnung an Michael Renner (2008, S. 187) als Spielzeuge beschrieben werden – Dinge, die zum Zwecke des Spielens geschaffen wurden. Sie werden meistens in einer mitgelieferten besonders gestalteten Box aufbewahrt, in der alle Materialien sowie die Anleitung Platz finden. Das Spielmaterial kann aus Karten, Würfeln, Plättchen usw. bestehen, die durch die Anleitung in eine bestimmte Ordnung gebracht werden und in Beziehung zueinander stehen, die sich ohne die Anleitung nur schwer erkennen lässt. Gesellschaftsspiele können daher aus ganz unterschiedlichen Perspektiven zum Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzung werden. Häufig lassen die Gestaltung der Box und des Materials bereits Assoziationen auf Thema und Mechanik zu und wecken damit Erwartungen bei Betrachtenden. Nicht selten hängt die Kaufentscheidung von der gewählten Thematik ab, unabhängig von Spielmechanik und Qualität des Spielmaterials.

Auch die ästhetische Gestaltung spielt eine große Rolle für Spielinteressierte. Damit sind Brettspiele auch kulturelle Artefakte, deren Gestaltung Rückschlüsse auf Kunstfertigkeiten, interessante Erzählungen und angenommene Vorlieben innerhalb einer Zielgruppe, einer Spielkultur zulassen. In dieser kulturwissenschaftlichen Deutung kann beispielsweise gefragt werden, welche Themen relevant gesetzt und auf welche Weise sie im Spiel erlebbar gemacht werden. Aus pädagogischer Perspektive finden sich häufiger Publikationen über Spiele in didaktischen (Unterrichts-)Settings sowie zu potenziellen Lerninhalten von Brettspielen.

Der Sammelband zielt darauf ab, Zugänge und Ergebnisse der (anwendungsorientierten) Brett- und Gesellschaftsspielforschung zusammenzutragen, die aus unterschiedlichen Blickwinkeln und in disziplinspezifischen sowie interdisziplinären Beiträgen diskutiert werden können. Damit wird ein wichtiger Beitrag zu einem aktuellen, sich entwickelnden Forschungsfeld geleistet.

Die Artikel sind in vier inhaltliche Themenblöcke gruppiert, die sich ausgehend von Überlegungen zur Umsetzung von Forschung zum Spielen von Brettspielen (I), über konkrete Forschungsberichte zur Analyse von Brettspielen (II) und der konkreten Spielpraxis (III) hin zur Vorstellung von (pädagogischen) Projekten rund um Brettspiele (IV) bewegen.

1. How-to: Brettspielforschung

Der Beitrag „GameMood. Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen“ von Volker Mehringer und Thomas Voit stellt mit GameMood einen innovativen empirischen Forschungsansatz vor, der emotionale Verläufe beim Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen analysiert. Im Fokus stehen die subjektiv erlebten Emotionen der Spielenden, die im zeitlichen Verlauf einer Spielpartie erfasst und mit spielimmanennten Mechaniken in Beziehung gesetzt werden. Theoretisch fundiert durch Heckhausens Aktivierungszirkel und das Circumplex-Modell von Russell, kombiniert die Studie videogestützte Beobachtung mit digitaler Selbsteinschätzung. Erste Ergebnisse deuten an, dass Spiele distinkte emotionale Signaturen aufweisen können. Der im Beitrag geschilderte Forschungsansatz ist vielseitig einsetzbar, beispielsweise im Kontext von Spielentwicklung und Gamification.

Sarah Klöfer untersucht in ihrem Beitrag „Brettspiel und Theater. Methodische Überlegungen für eine Spielwissenschaft“ die Parallelen und Unterschiede zwischen Brettspielen und Theater aus einer theaterwissenschaftlichen Perspektive. Sie schlägt vor, theaterwissenschaftliche Methoden auf die Analyse von Brettspielen zu übertragen, um eine neue spielwissenschaftliche Methode zu entwickeln. Der Beitrag beleuchtet zentrale Konzepte wie Inszenierung und Aufführung im Theater sowie *game* und *play* im Brettspiel und zeigt, wie beide Medien durch ihre transitorische Natur und die aktive Beteiligung der Zuschauerinnen bzw. Spielerinnen verbunden sind. Klöfer diskutiert die Wahrnehmungsordnungen von Präsenz und Repräsentation und zieht Parallelen zum immersiven Theater, um die Involvierung und Handlungsmöglichkeiten der Beteiligten zu verdeutlichen. Der Beitrag bietet methodische Überlegungen und Ansätze für eine umfassende Analyse von Brettspielen und trägt zur Etablierung einer Spielwissenschaft bei.

2. Analysen von Brettspielen

Steffen Bogen analysiert in seinem Beitrag „Spiele im Spiel dimensionieren. Zur modernen Entwicklung einer alten Spielform“ die Transformation analoger Brettspiele aus der Perspektive des modernen Gamedesigns. Im Zentrum steht die Unterscheidung von *Input* und *Output Randomness* als zentrale Kategorien zur Beschreibung spielmechanischer Innovationen. Anhand eines Vergleichs von *Monopoly* und *Catan* zeigt der Beitrag, wie sich Spielarchitekturen von deterministischen Gewinnpfaden hin zu offenen, partizipativen und dynamisch balancierten Spielräumen entwickelt haben. Der Text verbindet spieltheoretische, stochastische und kulturwissenschaftliche Ansätze und leistet damit einen Beitrag zur Erweiterung der Game Studies um die Analyse analoger Spiele.

Petra Fuchs untersucht in ihrem Beitrag „Intergenerative Kommunikation und Begegnung spielend fördern. Befunde einer Studie in drei Teilen“ das Potenzial analoger Gesellschaftsspiele zur Förderung generationenübergreifender Begegnungen. Im Zentrum steht eine dreiteilige empirische Studie, die sowohl Spielemente als auch soziale Rahmenbedingungen analysiert, um Kriterien für sogenannte „generationentaugliche“ Spiele zu identifizieren. Der Beitrag verortet sich im Forschungsfeld der Intergenerativen Sozialen Arbeit und verbindet spieltheoretische, sozialpädagogische und kommunikationstheoretische Perspektiven. Fuchs zeigt auf, wie Spiele als Medium der Kommunikation und Beziehungsgestaltung genutzt werden können – insbesondere im Kontext von Einigkeit, demografischem Wandel und veränderten Familienstrukturen.

Ann-Kathrin Günther untersucht in ihrem Beitrag „Remediation als aktuelle Tendenz in Gesellschaftsspielen?“ die Transformation analoger Spiele im Spannungsfeld zwischen traditionellen Spielmechaniken und digitalen Erweiterungen. Ausgehend von der Theorie der Remediation (nach Bolter/Grusin) und deren Weiterentwicklung durch Irina Rajewsky analysiert sie, wie Gesellschaftsspiele Inhalte, Strukturen und Ästhetiken anderer Medien – insbesondere von Romanen und Videospielen – aufnehmen und umgestalten. Im Zentrum steht das Spiel „Adventure Games – Die drei??? – Das Geheimnis der Statue“, das exemplarisch zeigt, wie Medienwechsel, Medienkombination und intermediale Bezugnahmen ineinander greifen. Der Beitrag verortet sich im Schnittfeld von Game Studies, Medienwissenschaft und Populärkulturforschung und liefert einen differenzierteren Beitrag zur Diskussion um analoge Spiele im digitalen Zeitalter.

Nicole Hoffmann untersucht in ihrem Beitrag „Verflochten, verbündet, verweckt? Ein diskursives Panorama der Relation von Brett- bzw. Gesellschaftsspielen zum Lernen im Erwachsenenalter“ die vielfältigen Verbindungen zwischen Spielen und Lernen im Erwachsenenalter. Der Beitrag bietet ein diskursives Panorama, das verschiedene Sprechpositionen aus der aktuellen Spiel- und Bildungspraxis im deutschsprachigen Raum zusammenstellt. Hoffmann analysiert, wie Brett- und Gesellschaftsspiele als Freizeitbeschäftigung und Lernmedium genutzt werden, und diskutiert die Spannungsfelder zwischen spielerischer Freiheit und pädagogischer Zwecksetzung. Der Beitrag beleuchtet sowohl die Perspektiven des Spielemarktes als auch die der Bildungseinrichtungen und zeigt auf, wie Spiele als Bildungsmedium fungieren können, ohne ihren spielerischen Charakter zu verlieren.

Valentin Köberlein untersucht in seinem Beitrag „Gesellschaft spielen. Themen, Mechaniken und Spielerlebnisse moderner Gesellschaftsspiele in historischer Perspektive“ die Entwicklung und Bedeutung moderner Gesellschaftsspiele. Ausgehend von der historischen und kulturellen Einordnung von Spielen als Kulturgut, analysiert er die Wechselwirkungen zwischen Spielmechaniken, Themen und Spielerlebnissen. Der Beitrag beleuchtet, wie Gesellschaftsspiele gesellschaftliche und kulturelle Kontexte ihrer Entstehungszeit widerspiegeln und

gleichzeitig die Spieler*innen und deren Umwelt beeinflussen. Anhand der Spiele *Sauerbaum* und *Pandemie* zeigt Köberlein, wie kooperative Spielmechaniken spezifische gesellschaftliche Themen wie Umweltschutz und globale Gesundheitskrisen aufgreifen und zur Reflexion und Diskussion anregen. Der Beitrag verbindet historische Analyse mit kulturwissenschaftlichen Ansätzen und trägt zur interdisziplinären Erforschung von Gesellschaftsspielen bei.

Tanja Miehm widmet sich in ihrem Beitrag „Geschichte verpackt. Brett- und Gesellschaftsspiele als Zeitzeugen“ der kulturhistorischen Bedeutung der Spielesammlung von Dieter Mensenkamp im Deutschen Spielearchiv Nürnberg. Anhand ausgewählter Exponate und deren Verpackungen zeigt sie, wie Brett- und Gesellschaftsspiele als materielle Zeitzeugen gesellschaftliche, politische und technologische Entwicklungen vom 18. bis ins 20. Jahrhundert widerspiegeln. Der Beitrag beleuchtet die Entwicklung vom Spielbogen zur Spieleschachtel, diskutiert die Rolle von Gestaltung, Materialität und Marketing und analysiert Spiele als Spiegel von Alltagskultur, Propaganda und Erinnerung. Miehm plädiert für eine interdisziplinäre Erforschung von Spielen als kultur- und alltagsgeschichtliche Quellen und hebt die Bedeutung systematischer Sammlungsarbeit für die Forschung hervor.

Barbara Sterzenbach untersucht in ihrem Beitrag „Nur mit vereinten Kräften. Kooperative Brettspiele“ die Spielmechanik und soziale Dynamik kooperativer Brettspiele aus spielpädagogischer Perspektive. Auf Basis einer explorativen Analyse von Spielanleitungen und Expert*innengesprächen identifiziert sie zentrale Merkmale wie bedrohliche Narrationen, Wir-Gefühl, Kommunikationsregeln und erhöhte Aufmerksamkeit. Der Beitrag zeigt, wie Kooperation im Spiel konstruiert und durch spezifische Regeln, Rollen und narrative Settings inszeniert wird. Der Beitrag verbindet spieltheoretische Analyse mit Grounded-Theory-Methodologie und leistet einen wichtigen Beitrag zur Erforschung kooperativer Spielmechaniken.

3. Spielen und Spielende forschend begleiten

Tilman Gorenflo analysiert in seinem Beitrag „Brettspiel und Gender. Eine Analyse jenseits von Repräsentation“ die Ursachen für das Geschlechterungleichgewicht in der Brettspielszene. Ausgehend von der verbreiteten These, mangelnde Repräsentation weiblicher Charaktere sei der Hauptgrund für die männliche Dominanz im Hobby, entwickelt er eine differenzierte Perspektive: Auf Basis qualitativer Feldforschung mit Interviews und teilnehmender Beobachtung zeigt der Beitrag, dass soziale Praktiken, Spielkulturen, Habitus und gesellschaftliche Rollenzuschreibungen eine zentrale Rolle spielen. Der Autor plädiert dafür, Brettspiele nicht isoliert, sondern als Teil kultureller und sozialer Kontexte zu verstehen – und damit auch Genderdynamiken im Spielverhalten, in Spielräumen und in der Szene kritisch zu reflektieren.

Cosima Werner untersucht in ihrem Beitrag „Wir sind eine Familie“. Identitätsnarrative in der Brettspiel-Community“ die sozialen Dynamiken und Zugehörigkeitspraktiken innerhalb der deutschsprachigen Brettspielszene. Auf Grundlage ethnografischer Feldforschung und narrativer Interviews analysiert sie, wie Familiarität, affektive Bindungen und geteilte Rituale zur Konstruktion einer kollektiven Identität beitragen. Dabei wird das Bild der „Brettspelfamilie“ als zentrales Narrativ herausgearbeitet – ein Symbol für Nähe, Vertrauen und Zugehörigkeit. Werner zeigt jedoch auch die Ambivalenz dieses Familiaritätsnarrativen, indem sie auf Exklusionsmechanismen, Machtverhältnisse und die Grenzen der Szene hinweist – etwa in Bezug auf Gender, Race und soziale Herkunft. Der Beitrag verbindet soziologische Theoriebildung mit kulturwissenschaftlicher Analyse und leistet einen wichtigen Beitrag zur Erforschung von Hobbygemeinschaften als soziale Mikrosphären.

Teresa Vielstädte untersucht in ihrem Beitrag „Brett- und Gesellschaftsspiele als Dinge des Freispiels in der Kita“ die Rolle von Spielen im Alltag fröhlpädagogischer Einrichtungen aus praxistheoretischer Perspektive. Anhand ethnografischer Beobachtungen zeigt sie, wie Brett- und Gesellschaftsspiele im Freispiel nicht nur als Lernmedien, sondern als materielle Akteure in kindlichen Aushandlungsprozessen fungieren. Vielstädte analysiert, wie Kinder Spiele umnutzen, zur Legitimation von Beschäftigung einsetzen oder in peerkulturelle Praktiken integrieren. Der Beitrag leistet einen wichtigen Beitrag zur Materialitätsforschung in der Fröhlpädagogik und eröffnet neue Perspektiven auf das Verhältnis von Spiel, Ordnung und kindlicher Agency im institutionellen Alltag.

Lars Boettger, Wiebke Waburg und Claudia Quaiser-Pohl legen den Beitrag „Ubongo und Co. Brettspielprojekte in Grundschulen in Tansania“ vor. Im Spielprojekt wurden westlich geprägte Brettspiele wie *Ubongo* oder *Vier Gewinnt* gezielt zur Förderung kognitiver und sozialer Kompetenzen eingesetzt. In einer Grundschule in Tansania wurde ein sechswöchiges Spielangebot mit wissenschaftlicher Begleitforschung umgesetzt, mit dem die Entwicklung strategischen und räumlichen Denkens sowie Veränderungen im sozialen Miteinander unterstützt und dokumentiert werden sollten. Mittels qualitativer Inhaltsanalyse von 360°-Videoaufnahmen untersuchten die Autor*innen das Spielverhalten, Interaktionsmuster und die Entwicklung von Spielpräferenzen. Die Ergebnisse zeigen eine deutliche Zunahme von Spielkompetenzen und unterstreichen das Potenzial spielpädagogischer Ansätze im ostafrikanischen Schulkontext.

4. Projekte rund um Brettspiele

Anna Klara Falke und Lukas Boch widmen sich in ihrem Beitrag „Spiele(nd) im Museum. Potenziale moderner Brettspiele für Ausstellungsdesign und Museumsdidaktik“ dem bislang wenig erforschten Einsatz moderner analoger Brettspiele

in musealen Kontexten. Am Schnittpunkt von Public History und Game Studies untersuchen sie, wie Brettspiele als populärkulturelle Medien historische Narrative transportieren und zur Reflexion über Geschichtsbilder anregen können. Anhand der Ausstellung „Mönch ärgere dich nicht“ im Museum Abtei Liesborn analysieren die Autor*innen exemplarisch, wie Spiele sowohl als Exponate als auch als Vermittlungsinstrumente genutzt werden können. Der Beitrag zeigt auf, wie analoge Spiele neue Zielgruppen erschließen, partizipative Formate fördern und Museen als „dritte Orte“ stärken können.

Udo Haaken und Selma Haupt beleuchten in ihrem Beitrag „Komplexes Entscheiden lernen. Eine sozialpädagogische Perspektive auf das Bildungspotenzial von Brettspielen“ das Zusammenspiel von Spielmechanik, Entscheidungsfindung und Bildungserfahrungen in modernen analogen Brettspielen. Ausgehend von einer Analyse zentraler Spielmechanismen und Entscheidungsprozesse in Spielen wie *Quacksalber*, *Heat* und *e-Mission* zeigen sie auf, wie Brettspiele Lernräume eröffnen, in denen komplexes Entscheiden geübt werden kann. Der Beitrag verbindet spieltheoretische Analyse mit einer sozialpädagogischen Perspektive und diskutiert das Bildungspotenzial moderner Brettspiele insbesondere für Kinder und Jugendliche – jenseits didaktischer Zwecksetzungen, im Sinne eines unverfügbaren, gemeinschaftlichen Spielerlebnisses.

Samuel T. Simon, Inga Limpinsel, Olga Neuberger, Anna-Lena Krüßmann, Leonie Lack, Anna Geers, Andrea Blome und Sandra Aßmann analysieren in ihrem Beitrag „Reflexion eines Serious Games im Bildungskontext zur Förderung kreativer Problemlösungskompetenz“ das Spiel *Moonshot^{EDU}* im Hinblick auf seine Wirksamkeit zur Förderung kreativen Denkens bei Schüler*innen. Anhand einer videobasierten Interaktionsanalyse von fünf Spieldurchläufen untersuchen die Autor*innen, wie kreative Problemlösungsprozesse im Spielverlauf entstehen und welche Rolle Lehrkräfte als Facilitators einnehmen. Der Beitrag zeigt, dass eine neutrale, prozessorientierte Spieleleitung kreative Kollaboration begünstigt, während Rollenkonflikte zwischen Lehrkraft und Facilitator die Kreativität hemmen können. Die Studie liefert wertvolle Erkenntnisse für den Einsatz von Serious Games zur Förderung von Kreativität und Teamarbeit im schulischen Kontext.

Holger Müller, Peter Zehrt und Lars Uhlmann stellen in ihrem Beitrag „Brett- und Gruppenspiel „Polytick“ als Möglichkeit alternativer Politikdidaktik“ das eigens entwickelte Spiel *Polytick* vor – ein interaktives Lernspiel, das politische Bildung durch die Simulation eines Wahlkampfs spielerisch vermittelt. Der Beitrag beleuchtet die Konzeption, die Umsetzung und die didaktischen Potenziale des Spiels, das auf Wissensfragen, rhetorischen Aufgaben und strategischen Entscheidungen basiert. Ziel ist es, politische Kompetenzen, Urteilsfähigkeit und Motivation zur Partizipation insbesondere bei Jugendlichen zu fördern. Die Autoren argumentieren für eine spielerische Erweiterung der Politikdidaktik, die kognitive, soziale und emotionale Lernprozesse gleichermaßen anspricht und auch in großen Gruppen effektiv einsetzbar ist.

5. Dank an die Mitspielenden

Ein Sammelband lebt nur durch die Beiträge, die das von den Herausgeber*innen eröffnete Themenspektrum mit ihren je spezifischen Perspektiven füllen. Auf unseren Call zum Thema Brett- und Gesellschaftsspiele haben viele Kolleg*innen reagiert – worüber wir uns sehr gefreut haben. Wir danken allen Autor*innen ganz herzlich für ihre erkenntnisreichen und anregenden Beiträge. Ihre Perspektiven und Forschungsergebnisse bereichern das Wissen über Brett- und Gesellschaftsspiele und leisten einen wichtigen Beitrag zum interdisziplinären Diskurs. Unser besonderer Dank gilt Lars Boettger für die sorgfältige redaktionelle Überarbeitung der Texte und die Erstellung des Manuskripts, ohne ihn würde es das Buch nicht geben.

Literatur

- Geiß, Ralf (2024): Brettspiele seit Corona-Boom dauerhaft sehr beliebt. MDR Aktuell. www.mdr.de/nachrichten/deutschland/panorama/brettspiele-verkaufe-corona-boom-messe-100.html (Abfrage: 25.07.2025).
- Karla, Jürgen/Post, Christoph (2024): Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Heidelberg: Springer.
- Nover, Christina (2022): Quarantäne & Quartett. Die Pandemie als Booster für Gesellschaftsspiele. In: Indes 10, H. 3–4, S. 204–209.
- Renner, Michael (2008): Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. 3., neu bearbeitete Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- SPIEL Essen (o. J.): SPIEL Essen 2024 erstmalig ausverkauft und mit Rekordfläche. www.spiel-essen.de/de/presse?view=article&id=221&catid=12 (Abfrage: 25.07.2025).
- UNSECO (2025): Brettspiele spielen – Brettspielkultur in Deutschland. <https://www.unesco.de/staette/brettspiele-spielen-brettspielkultur-in-deutschland> (Abfrage: 05.08.2025).

I How-to: Brettspielforschung

„GameMood“

Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen

Volker Mehringer und Thomas Voit

Das im Beitrag vorgestellte Projekt „GameMood“ geht aus einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Wirtschaftsinformatik und Erziehungswissenschaft hervor. Forschung zum regelbezogenen Design in Brettspielen trifft auf Forschung zur Auswahl und Bewertung von Spielzeug. Schnittpunkt dieser beiden Forschungsinteressen ist vor allem die Frage: Welche Emotionen lösen bestimmte Spieltätigkeiten in uns aus?

1. Einleitung

Emotionen sind ein konstituierender Bestandteil aller Spielsituationen und meist kaum zu übersehen: Vom Lachen und Schreien tobender Kinder, über die tiefen und konzentrierten Kontemplation beim Puzzeln, bis hin zur emotionalen Immersion in sozialen Rollenspielen, um nur ein paar wenige Beispiele zu nennen. Emotionen bzw. die Erwartung bestimmter Emotionen können Menschen motivieren, eine Spieltätigkeit zu beginnen, diese über längere Zeit aufrechtzuerhalten oder aber auch sie spontan wieder zu unterbrechen oder abzubrechen, wenn der Verlauf des Spielens ungewollte emotionale Wendungen nimmt. Letzteres lässt sich gerade bei Brettspielen sehr gut beobachten, wenn Mitspielende vorzeitig aus Frust und Wut aus der Partie ausscheiden oder sogar das ganze Spielbrett vom Tisch wischen, um ihrem Ärger Luft zu machen.

So zentral Emotionen für das Spielen auch sind, bislang gibt es nur wenig empirische Forschung zu Emotionen beim Spielen. Eine kleine Trendwende ist im letzten Jahrzehnt zu erkennen, doch diese bleibt vor allem auf eine spezifische Form des Spielens, das digitale Spielen, beschränkt (vgl. als Übersicht Cheah/Shimul/Phau 2021, S. 94 f.). In diesem Beitrag möchten wir uns hingegen einer der ältesten Formen des Spielens¹ zuwenden, dem Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen. Diese erfreuen sich mehr denn je großer Beliebtheit. Auf dem Markt findet sich eine schwer überschaubare Vielfalt an Spielformaten, -mechaniken und -thematiken, die sich an unterschiedliche Zielgruppen wie beispielsweise

1 An dieser Stelle sei exemplarisch verwiesen auf die Ausführungen Kobberts (2018, S. 11 f.) zum altägyptischen Spiel *Senet*.

Kinder, Familien oder erfahrene Spiel-Kenner*innen und Expert*innen richtet.² Zudem werden Brett- und Gesellschaftsspiele zunehmend als Blaupause zur Motivierung und zur Initiierung von Lern- und Bildungsprozessen angesehen (vgl. Zinger/Wester/Bröker 2025). Gerade im Rahmen von Gamification-Ansätzen werden zu diesen Zwecken häufig Spielmechaniken und Spieldesigns aus Brett- und Gesellschaftsspielen extrahiert (vgl. Voit/Schneider/Kriegbaum 2020; Schneider 2022) und auf spielfremde Kontexte übertragen (vgl. Hofmann/Löhner/Voit 2020; Löhner/Höllen 2022; Voit 2025).

Wer sich den Verlauf einer Spielpartie genauer ansieht, wird nicht nur schnell erkennen, dass Emotionen hier eine tragende Rolle haben, sondern auch, dass emotionale Zustände zwischen den Mitspielenden und über den zeitlichen Verlauf einer Spielpartie hinweg in Abhängigkeit vom Spieldesign und den Spielmechaniken variieren. In wettbewerbsorientierten Spielen geht der Erfolg einer*eines Mitspielenden beispielsweise meist mit dem Misserfolg für andere Mitspielende einher. Der gleiche Spielzug kann also unterschiedliche emotionale Zustände bei den Spielenden auslösen. In kooperativen Spielen hingegen kann der Spielzug eines*einer Spielenden zum Erfolg und somit zu positiven Emotionen für alle Mitspielenden führen. Diese unterschiedlichen und vielgestaltigen Bedingungsgefüge aus Spieldesign/-mechaniken, Emotionen der Spielenden und Zeit sind es, die wir mit dem hier vorzustellenden empirischen Forschungsansatz systematisch zu erfassen und nachvollziehbar zu machen suchen. Denn ein besseres Verständnis emotionaler Verläufe beim Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen und der sie bedingenden Faktoren, kann unter anderem einen wesentlichen und konstruktiven Beitrag sowohl zur Spielentwicklung als auch zum Einsatz von Spielen und ihren Mechaniken in spielfremden Kontexten leisten.

Zu Beginn des Beitrags werden spieltheoretische Annahmen zum Zusammenhang von Emotionen und Spielen vorgestellt. Es folgt der theoretische Rahmen, innerhalb dessen sich unser Forschungsdesign bewegt. Den Mittelpunkt des Beitrags bilden die Vorstellung des Forschungsansatzes, erste Ergebnisse aus den bisherigen Testeinsätzen und eine darauf fußende Methodenkritik. Im Ausblick wird genauer auf die potenziellen Einsatzzwecke des Forschungsansatzes und die damit verbundenen Nutzenerwartungen eingegangen.

2 In diesem Zusammenhang lohnt ein Blick auf die sehr beliebte Online-Datenbank BoardGameGeek, die in den letzten Jahren zur zentralen Anlaufstelle für alle Brett- und Gesellschaftsspielbegeisterten avanciert und die einen hilfreichen Überblick und Bewertungen für die Vielzahl an Brett- und Gesellschaftsspielen bietet.

2. Emotionen im Spiel: Spieltheoretische Überlegungen

In der langen Geschichte der Spielforschung wurden viele Versuche unternommen, das Phänomen des Spielens in einer verbindlichen Definition festzuhalten. Alle bisherigen Versuche scheitern zum einen an der Vielgestaltigkeit des Spielens und zum anderen an phänomenologischen Überschneidungen zu anderen ähnlichen Tätigkeiten. Wolfgang Einsiedler (1999, S. 15 f.) kommt daher zu dem Schluss, dass es kaum möglich ist, das Spielen in klassisch wissenschaftlicher Weise zu definieren, sondern dem Phänomen des Spielens sollte man sich seines Erachtens nach explizierend annähern. Daraus ist abzuleiten, dass sich mit jedem Definitionskriterium, das auf eine Situation bzw. eine Tätigkeit zutrifft, die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass es sich auch wirklich um eine Spieltätigkeit handelt. Sowohl das Zutreffen aller Kriterien einer Spieldefinition als auch das Nicht-Zutreffen einzelner Kriterien bedeuten jedoch nicht, dass es sich eindeutig um eine bzw. um keine Spielsituation/-tätigkeit handelt.

Ungeachtet dieser definitorischen Schwierigkeiten zeichnet sich in der Gesamtschau der verschiedenen Definitionen ein Wesenskern des Spielens ab. Dieser lässt sich an den definitionsübergreifend geteilten Kriterien fest machen (vgl. hierzu den Definitionsvergleich und die Definitionssynthese bei Kluge 1981, S. 37). Eines dieser sich überschneidenden Kriterien ist die emotionale Seite des Spielens. Bereits Huizinga stellt in seiner viel beachteten Spieldefinition aus dem ‚Homo Ludens‘ heraus: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die [...] begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude“ (Huizinga 1956, S. 34). Auch Norbert Kluge (1981, S. 37) nennt als eines der sich überschneidenden Merkmale in Spieldefinitionen die Emotionen „Spaß, Freude und Vergnügen“. Nicht zuletzt sei noch auf die Spieldefinition Einsiedlers (1999, S. 15) verwiesen, in der die emotionale Seite des Spielens zweifache Erwähnung findet:

„Wir verstehen unter Kinderspiel eine Handlung oder eine Geschehniskette oder eine Empfindung, die intrinsisch motiviert ist/durch freie Wahl Zustände kommt, die stärker auf den Spielprozess als auf ein Spielergebnis gerichtet ist (Mittel-vor-Zweck), die von positiven Emotionen begleitet ist und die im Sinne eines So-tun-als-ob von realen Lebensvollzügen abgesetzt ist“ (Einsiedler 1999, S. 15).

Einsiedler führt Emotionen nicht nur als eines von mehreren Definitionsmerkmalen auf, er geht noch einen Schritt weiter, indem er herausstellt, die Empfindung sei eine der zentralen Erscheinungsformen des (Kinder-)Spiels.

Den Thematisierungen von Emotionen in Spieldefinitionen ist meist eines gemeinsam: Sie gehen von positiven Emotionen aus, wie beispielsweise von Spaß und Freude. Dem ist grundlegend nicht zu widersprechen und dennoch muss unseres Erachtens an dieser Stelle noch weiter differenziert werden. Die Annahme ist naheliegend, dass eine Spieltätigkeit nur dann als solche empfunden wird,

wenn sich in ihrem Verlauf positive Emotionen einstellen. Vermutlich gilt dies sogar für die überwiegende Dauer der Spieltätigkeit und ist wahrscheinlich auch von der Intensität der (positiven) Emotionen abhängig. Ansonsten ist mit dem Abbruch der Spieltätigkeit und gegebenenfalls mit der Suche einer alternativen (Spiel-)Tätigkeit zu rechnen. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber nicht, dass eine Spieltätigkeit frei sein muss von ‚negativen‘ Emotionen wie beispielsweise Stress und Ärger (vgl. dazu auch die Überlegungen Wygotskis 1978, S. 441). Im Gegenteil. Für viele Spieltätigkeiten, so eine der zentralen Annahmen unseres Forschungsansatzes, ist es kennzeichnend, dass im Spielverlauf teils auch als negativ und unangenehm bewertete Emotionen auftreten können. Das trifft ebenso auf Regelspiele zu. Spannung, wie sie Johan Huizinga (1956, S. 18) als ein emotionales Kernmerkmal beschreibt, kann in diesem Sinne als ein Wechsel emotionaler Zustände, beispielsweise zwischen Gefühlen der An- und Entspannung, gedeutet werden. Für diese Art von Spieltätigkeiten ist es also von zentraler Bedeutung, dass sie ihren Spielenden ein ‚Wechselbad der Gefühle‘ bereiten. In diesem Zusammenhang wäre es nicht nur von großem Interesse herauszufinden, wie diese emotionalen Wechsel hinsichtlich Abfolge, Frequenz und Dauer in konkreten Spielsituationen erfolgen, sondern auch wann diese von den Spielenden als gut balanciert und wann als unausgeglichen wahrgenommen werden. Daraus könnten wichtige Schlüsse über den Spielwert eines Spiels/einer Spieltätigkeit und dessen interindividuelle Varianz gezogen werden.

Nicht zuletzt gilt es aus spieltheoretischer Sicht die übergeordnete Bedeutung von Emotionen für Spieltätigkeiten hervorzuheben. Auch wenn Emotionen meist auf einer Ebene mit anderen Definitionsmerkmalen des Spielens aufgeführt werden, so stellen sie die zentrale Haupttriebfeder des Spielens dar. Geht man vom Spielen als einer zweckfreien bzw. zweckunbewussten Handlung aus, so kann der Grund zur Aufnahme einer freien Spieltätigkeit vor allem in ihr selbst und letzten Endes bei den von der Tätigkeit implizit erwarteten Emotionen zu finden sein. Auch die intrinsische Motivation, als ein weiteres zentrales Definitionsmerkmal des Spielens (vgl. Ryan/Bigby/Przybylski 2006), weist eine sie konstituierende emotionale bzw. affektive Seite auf und ist demnach als von den Emotionen abhängig bzw. ihnen untergeordnet anzusehen. Wie bereits herausgestellt, beschränkt sich die Funktion von Emotionen nicht nur auf die Aufnahme einer Spieltätigkeit, sondern sowohl die Aufrechterhaltung als auch die Beendigung von Spielsituationen sind, so ist zu vermuten, maßgeblich von den sich im Spiel einstellenden bzw. ausbleibenden Emotionen abhängig. Empirische Erkenntnisse zu diesen angenommenen Zusammenhängen liegen allerdings bislang nicht bzw. nur sehr punktuell vor.

Der geschilderten emotionalen Seite des Spielens kann in allen Spieltätigkeiten und -formen begegnet werden. Wir richten unseren Blick in diesem Beitrag auf eine spezifische Spielform, das Regelspiel, und legen hierbei den Fokus auf das Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen. Regelspiele können nach

Einsiedler (1999, S. 124) in einer bewusst weiten und nicht ganz trennscharf gefassten Definition als Spiele bestimmt werden,

„die durch ein mehr oder weniger komplexes Regelwerk organisiert sind, wobei die Regeln entweder einen Wettbewerb mit einem Zielzustand normieren oder einen Spielablauf ohne Wettbewerb sichern und meist das Zusammenspiel mehrerer Spieler, in gesonderten Fällen das Spiel eines einzelnen, festlegen“ (Einsiedler 1999, S. 124).

Das Regelspiel markiert die ‚letzte‘ Stufe in der Spielentwicklung. In der Spielforschung wird davon ausgegangen, dass in der mittleren Kindheit das Regelspiel stärker in den Vordergrund der Spielentwicklung tritt (vgl. Einsiedler 1999, S. 122–132; Heimlich 2001, S. 38 f.).³ Ab diesem Zeitpunkt kann es Menschen über die gesamte Lebensspanne hinweg begleiten. Dies liegt vor allem an der Vielgestaltigkeit dieser Spielform, die in vielen unterschiedlichen Varianten vom sportlichen Wettkampfspiel, über das digitale Spiel, bis hin zu den hier betrachteten Brett- und Gesellschaftsspielen reicht, und daran, dass das Regelspiel nur selten in seiner ‚Reinform‘, sondern meist in Kombination mit anderen Spielformen in Erscheinung tritt und so weitere Spielvariationen erhält. Gerade im Bereich der Brett- und Gesellschaftsspiele finden sich beispielsweise häufig Kombinationen aus Fantasie-, Rollen- und Regelspiel.

Der Definition von Marco Arnaudo (2018, S. 195) folgend handelt es sich bei einem Brettspiel um ein analoges Spiel mit überwiegend oder vollständig physischen und haptischen Komponenten, dessen Spielbereich in diskrete Abschnitte unterteilt ist und oft – allerdings keineswegs immer – durch ein physisches Spielbrett dargestellt wird. Der Spielbereich „kann auch als Raum angesehen werden, auf den die Spielenden gemeinsam zugreifen“ (Boch 2023, S. 72). Daher lassen sich auch Kartenspiele, die ohne Spielbrett auskommen, zu den Brettspielen zählen.

Für die Untersuchung von Emotionen im Spiel eignen sich Brettspiele in besonderer Weise. Durch ihr über die Spielpartien hinweg meist gleiches Regelwerk geben sie den Spieltätigkeiten eine situationsübergreifende Grundstruktur, was beispielsweise die Abläufe der Spielpartien und die Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Spielzüge anbelangt. Diese Grundstruktur erhöht nicht nur die Vergleichbarkeit zwischen den Spielsituationen und -partien, sie erleichtert auch die situationsübergreifende Analyse der emotionalen Auswirkungen einzelner feststehender Spielmechaniken und Spieldesignelemente. Gleichzeitig bieten sie durch die Möglichkeit, (Mit-)Spielende gezielt auszuwählen und zusammenzustellen, ein hohes Maß an Variabilität in der Stichprobenzusammenstellung und zum Vergleich verschiedener Personengruppen.

3 Beachtenswert sind in diesem Zusammenhang Wygotskis (1978, S. 447–450) Ausführungen zur Spielentwicklung, der davon ausgeht, dass Regeln ein grundlegender Bestandteil aller Spieltätigkeit und nicht nur des Regelspiels sind.

3. Theoretischer Rahmen: Aktivierungszirkel und Circumplex-Modell

Anknüpfend an die geschilderten spieltheoretischen Überlegungen wird in diesem Abschnitt die konkrete theoretische Rahmung unseres Forschungsansatzes vorgestellt. Diese setzt sich zusammen aus zwei Modellen, die zum einen Ideengeber für die Untersuchung emotionaler Verläufe sind und die zum anderen das für die Operationalisierung herangezogene Emotionsverständnis festlegen. Dabei handelt es sich um den Aktivierungszirkel Heinz Heckhausens (1978) und das Circumplex-Modell von James A. Russell (1980).

Die Beschäftigung mit dem Phänomen des Spielens ist für Forschende im Bereich der Motivationsforschung sicher nichts Ungewöhnliches, stellen Spieldefinitionen doch durchgängig die intrinsische Motivation als ein Kernmerkmal von Spieltätigkeiten heraus.⁴ So fügt sich Heckhausens Exkurs in die Spielforschung gut in den Hauptkorpus seiner Forschungstätigkeit als Motivationsforscher. In seiner „Psychologie des Spielens“ geht er der aus Motivationsperspektive naheliegenden Frage nach, worin der „Grundzug“ des Spielens bzw. der „Beweggrund“ zum Spielen besteht (vgl. Heckhausen 1978, S. 139). Diese Frage gewinnt zusätzlich an Reiz, geht man vom Spielen als einer (vermeintlich) zweckfreien und somit nicht vorrangig extrinsisch motivierten Tätigkeit aus. Als Antwort auf diese Frage entwickelt er eine neue theoretische Perspektive (ebd., S. 140), in deren Mittelpunkt das Modell des sogenannten Aktivierungszirkels steht. Der Aktivierungszirkel beschreibt einen Tätigkeitshabitus, der für das Spielen aber auch für andere zweckfreie Tätigkeiten charakteristisch ist (ebd., S. 141). In diesem Habitus wird

„eine psychische Spannung von gewissem Grade aufgesucht [...], die nach mehr oder weniger kurzer Frist, und zwar möglichst plötzlich, abfällt, sich wieder auflädt, abfällt ... und dies in ständiger Wiederholungsfolge. Der Begriff des ‚Zirkels‘ hebt den sich wiederholenden Ablauf, aber nicht die genaue Verlaufsform des Spannungsgeschehens hervor. Diese braucht nicht kreis- bzw. sinusförmig zu sein, eher ist sie zackenförmig im Sinne einer Kippschwingung, mit langsamem Anstieg und schnellem Abfall oder auch mit schnellem Anstieg und langsamem Abfall“ (Heckhausen 1978, S. 141).

Spielen ist für Heckhausen demnach angetrieben und geleitet von einer kontinuierlichen Suchbewegung nach dem (individuell) richtigen Maß an psychischer Spannung bzw. Aktivierung. Er geht davon aus, dass sich diese Suchbewegung meist in einem mittleren Spannungsbereich einpendelt. Weicht die Spannung

4 Exemplarisch sei hier auf die einschlägigen Arbeiten Csikszentmihalyis zum Flow-Erlebnis (2010) sowie auf die Arbeit von Ryan, Rigby und Przybylski (2006) verwiesen, die untersucht haben, welche Bedürfnisse nach intrinsischer Motivation (Video-)Spiele bei den Spielenden befriedigen.

in einer Spieltätigkeit zu weit nach unten oder nach oben ab, drohen, in Heckhausens Worten, „matte Langeweile oder überwältigender Affekt“ (ebd., S. 142). Kurzzeitige Spannungsspitzen können das Spiel allerdings besonders anregend machen. Jedoch dürfen die Spannungsspitzen nicht zu lange andauern. Für Heckhausen ist es der „baldige Spannungsabfall“ nach einer Spannungsspitze, der die Spielenden im Verlauf der Spieltätigkeit immer wieder entspannt und erleichtert (ebd.). Die daraus resultierende Kombination, „mittlerer Aktivierungsgrad und [...] rascher Aktivierungszirkel [,] werden als ausgesprochen angenehm, unterhaltsam, ja lustvoll erregend empfunden“ (ebd., S. 143). Die Veränderungen im Aktivierungsgrad werden Heckhausen zufolge durch verschiedene Formen von Diskrepanzen ausgelöst. Zu diesen zählen die Neuigkeit und der Wechsel, die Überraschung, die Verwickeltheit und die Ungewissheit bzw. der Konflikt (ebd., S. 143 ff.).

Heckhausens Modell des Aktivierungszirkels hat bislang noch keine empirische Umsetzung erfahren. Seine diesbezüglichen Erläuterungen beziehen sich ausschließlich retrospektiv und exemplarisch auf anekdotenhafte Spielsituationen. Doch wird in seinen Ausführungen deutlich, dass es sich um einen Ansatz handelt, der so eng an der Spielpraxis bzw. Spielerfahrung entwickelt wurde, dass er sich als Blaupause für entsprechende empirische Untersuchungen eignen würde. Für den vorliegenden Kontext bietet er eine Reihe vielversprechender Anknüpfungspunkte: Erstens konzipiert er Spieltätigkeiten als einen zeitlichen (Spannungs-)Verlauf; ein Ansatz, der sich auch sehr gut auf den Verlauf einer Spielpartie übertragen lässt. Zweitens geht aus seinen Ausführungen hervor, dass Spieltätigkeiten einen charakteristischen Aktivierungsverlauf aufweisen können, der sich vor allem an der Höhe des Aktivierungspegels, an den Größenunterschieden der Amplituden des Zirkels, an der Frequenz und Wiederholungsregelmäßigkeit und an der besonderen Verlaufsform von Spannungsanstieg- und -abstieg festmachen lässt.⁵

Wir gehen von der Annahme aus, dass gerade durch die bei Brett- und Gesellschaftsspielen im Vorhinein festgelegten Regeln eine partieübergreifende Grundstruktur der Spielhandlungen entsteht, die einen entsprechend charakteristischen Spannungsverlauf besonders begünstigt und den Vergleich verschiedener Partien des gleichen Spiels hinsichtlich ähnlicher Aktivierungsmuster, aber auch hinsichtlich Unterschieden im Spannungsverlauf nahelegt. Er selbst schreibt dazu, bezugnehmend auf den Regelspieltypus des Glücksspiels: „Im Glücksspiel ist diese heftige Spannungsbewegung unter Spielregeln gebracht, ritualisiert, um in potenziell endloser Wiederholungsfolge abzurollen“ (ebd., S. 142). Drittens sind die von Heckhausen benannten Diskrepanzen, aus denen eine Spannungsveränderung resultiert, allesamt grundlegende Gestaltungsprinzipien, die häufig

5 Dieser charakteristische Verlauf lässt sich besonders an Heckhausen Beispiel der zufälligen Spielsituation mit seiner Tochter nachvollziehen (vgl. Heckhausen 1978, S. 141 f.).

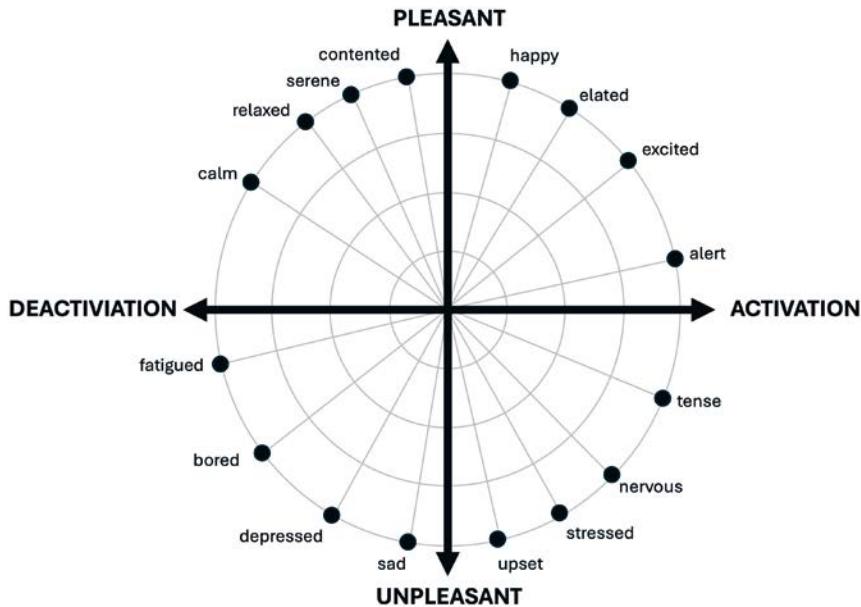
in Brett- und Gesellschaftsspielen zum Einsatz kommen, wie beispielsweise die Neuigkeit bzw. der Wechsel in der Abfolge unterschiedlicher Spielphasen, die Überraschung in Zufallsmechanismen wie dem Würfelwurf oder dem Ziehen von Karten, die Verwickeltheit in Form strategisch kniffliger Planungsaufgaben oder im Lösen von Rätseln und die Ungewissheit bzw. der Konflikt im Risiko besonders gewagter Spielzüge.

Heckhausens Modell des Aktivierungszirkels bietet also einen konzeptionellen Ansatz, mit dem das Anregungspotenzial eines konkreten Brett- und Gesellschaftsspiels sowohl theoretisch als auch empirisch nachgezeichnet und nachvollzogen werden kann. Probleme bereitet der Ansatz allerdings im vorliegenden Verwendungskontext durch die Verbindung von Spannung bzw. Aktivierung und deren emotionaler Valenz. Spannung bewegt sich innerhalb eines Spektrums von niedrig bis hoch. Allerdings beinhalten die unterschiedlichen Spannungsniveaus zunächst keine einheitliche emotionale Valenz im Sinne von positiv oder negativ bzw. angenehm oder unangenehm (vgl. Lehne/Koelsch 2015, S. 6). Erst durch die Hinzunahme des emotionalen Erwartungshorizonts erhält die Spannung eine positive oder negative Konnotation (vgl. ebd., S. 6), so beispielsweise angenehme Spannung als Vorfreude auf ein positives Ereignis oder unangenehme Anspannung in Form der Erwartung eines schlechten Ereignisses. Heckhausen umgeht das Problem der fehlenden Valenz, indem er Spannung und Valenz, wie bereits beschrieben, kombiniert. Er geht zum einen von einem Optimalpegel an Spannung aus, der im Bereich mittlerer Aktivierung bzw. Spannung liegt. Zudem schreibt er auch schnellen Spannungsabfällen, die Entspannung bringen, eine positive Valenz zu. Die empirische Umsetzung dieses Spannungsverständnisses sehen wir zum einen als problematisch an, da durch die Zusammenführung zweier, konzeptionell unterschiedlicher Dimensionen Differenzierungs- und Variationsmöglichkeiten verloren gehen. Zum anderen bleibt unklar, wo in der Operationalisierung beispielsweise die Grenzen zwischen niedriger, mittlerer und hoher Spannung und damit zwischen angenehmem Optimalpegel und unangenehmen Randbereichen zu ziehen sind. Erschwert wird dies zusätzlich durch die naheliegende Annahme, dass die Grenzen und die dadurch markierten Bereiche vermutlich interindividuell variieren und daher nicht einheitlich festgelegt werden können. Man stelle sich in diesem Zusammenhang beispielsweise eine risikoliebende Vielspielerin und deren emotionalen Erwartungshorizont im Vergleich zu einem Kind mit geringer Frustrationstoleranz vor.

Aus diesen Gründen haben wir uns dazu entschieden, anstelle des Konstrukts Spannung die Emotionen in den Mittelpunkt unserer Betrachtung zu rücken. Beibehalten möchten wir dabei Heckhausens Verständnis, dass Spieltätigkeiten als emotionale Suchbewegungen zu beschreiben sind, die in Form zeitlich-dynamischer Emotionsverläufe erfasst werden und die eine charakteristische Verlaufsform bzw. charakteristische Verlaufsmuster aufweisen können. Auch seinen Gedanken, dass spielinhärente Strukturmomente wie beispielsweise die von ihm

benannten Diskrepanzen zu Veränderungen in der Spannungs- bzw. Emotionswahrnehmung führen können, möchten wir beibehalten.

Abb. 1: Circumplex-Modell des Affekts (Feldman-Barrett/Russell 1998, S. 970)⁶



Unser theoretisches und empirisch umzusetzendes Emotionsverständnis gründet auf dem „Circumplex Model of Affect“ von Russell (1980). Das Circumplex-Modell zählt zu den dimensionalen Emotionsmodellen und ist vor allem von diskreten Emotionsmodellen wie beispielsweise dem bekannten Modell der Basisemotionen nach Ekman abzugrenzen (vgl. Bak 2019, S. 148 f.). Im Gegensatz zu diskreten Emotionsmodellen, geht das Circumplex-Modell nicht von einzelnen, voneinander unabhängigen Emotionen aus (vgl. Russell 1980, S. 1161). Ihm liegt die Annahme zugrunde, dass verschiedene emotionale Zustände in enger und systematischer Wechselbeziehung zueinanderstehen. Um diese abilden zu

6 Die Positionierung der Emotionen auf dem äußeren Kreis wurden zu Veranschaulichungszwecken direkt aus der Quelle (Feldman-Barrett/Russell 1998, S. 970) übernommen. In der empirischen Anwendung dieses Modells zeigen sich diese Positionierungen in Abhängigkeit vom Untersuchungsgegenstand, von situationalen und kontextuellen Faktoren und von der untersuchten Population als sehr dynamisch. Für den vorliegenden Forschungsansatz ist daraus abzuleiten, dass es eigener Untersuchungen und Validierungsstudien bedarf, um die Positionierungen der Emotionen für das Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen festlegen zu können. In den nachfolgenden Analysen sind diesbezügliche Ergebnisse also nur als beispielhafte Veranschaulichung perspektivisch möglicher Auswertungen anzusehen.

können, werden zwei bipolare Dimensionen in einem Koordinatensystem als Achsen eingetragen (siehe Abb. 1). Bei den beiden Dimensionen handelt es sich zum einen um die Valenz der Emotion (im Original: *valence*), die ein Kontinuum von angenehm bis unangenehm abbildet (vgl. Posner/Russell/Peterson 2005, S. 716). Die zweite Dimension bildet die Aktivierung (im Original: *arousal/alertness*) ab, die ein Spektrum von aktiviert bis deaktiviert umfasst (vgl. ebd.). Letztere Dimension weist große inhaltliche Überschneidungen zur Spannung/Aktivierung in Heckhausens Modell auf.

Konkrete Emotionen, wie sie in diskreten Emotionsmodellen vorzufinden sind, ergeben sich innerhalb des Circumplex-Modells „als lineare Kombination dieser beiden Dimensionen oder als variierende Grade aus Valenz und Aktivierung“ (freie Übersetzung nach Posner/Russell/Peterson 2005, S. 716) und weisen fließende Übergänge untereinander auf. Der emotionale Zustand *happy* ist demnach beispielsweise eine Kombination aus hoher positiver Valenz und mittlerer Aktivierung, während *sad* den Gegenpol bildet, bestehend aus ebenfalls mittlerer Aktivierung, aber in diesem Fall hoher negativer Valenz. Weitere entsprechende Gegensatzpaare sind Abbildung 1 zu entnehmen. Aus der kreisförmigen Anordnung der emotionalen Gegensatzpaare im Koordinatensystem ergibt sich die für das Circumplex namensgebende Struktur und es zeigt sich, dass die Übergänge zwischen den jeweils benachbarten emotionalen Zuständen fließend sind.

Das Circumplex-Modell wurde seit den 1980er Jahren bereits vielfach empirisch untersucht, validiert und in vielen Studien als Emotionsmodell eingesetzt (vgl. bspw. Feldman 1995a, 1995b; Feldman-Barrett/Russell 1998; Remington/Fabrigar/Fisser 2000; Knez/Hygge 2001). In dieser intensiven und vielseitigen empirischen Nutzung hat sich das Modell als verlässlicher und robuster Ansatz zur Operationalisierung von Emotionen erwiesen. Der vorliegende Forschungsansatz profitiert insbesondere in seiner methodischen Anlage und mit Blick auf seine perspektivische Weiterentwicklung von dieser umfangreichen Forschungsgrundlage. Das Circumplex-Modell lässt sich nicht zuletzt durch seine inhaltliche Überscheidung in der Dimension der Aktivierung sehr gut mit dem Aktivierungszirkel kombinieren. Es bietet zudem durch die explizite Differenzierung von Aktivierung und Valenz eine Möglichkeit die bereits angesprochene Maßstabs- und die sich daraus ergebende Operationalisierungsproblematik des Aktivierungszirkels aufzulösen.

4. Empirischer Forschungsansatz

Das zentrale Ziel des hier vorzustellenden Forschungsansatzes besteht, wie bereits herausgestellt, darin, die subjektive emotionale Wahrnehmung bei Brett- und Gesellschaftsspielen im zeitlichen Verlauf und in Abhängigkeit vom Spielgeschehen zu erfassen. Zugrundeliegende Annahmen sind zum einen, dass Brett- und

Gesellschaftsspiele charakteristische emotionale Muster aufweisen können und dass diese unter gleichzeitiger Betrachtung der Spielregeln und des sich daraus ergebenden Spielgeschehens rekonstruierbar sind. Zum anderen wird davon ausgegangen, dass es maßgeblich von dieser interindividuell variierenden emotionalen Wahrnehmung abhängt, inwieweit ein Brett- und Gesellschaftsspiel bzw. eine -partie als positives oder negatives Erlebnis bewertet wird.

Die methodische Grundidee des Forschungsansatzes ist es, den Verlauf einer konkreten Spielpartie längsschnittlich hinsichtlich des Spielgeschehens und hinsichtlich der emotionalen Wahrnehmung der Spielenden zu erfassen. Von zentraler Bedeutung ist dabei, die Spielsituation möglichst natürlich und authentisch zu gestalten, um methodisch induzierte Verzerrungen der Daten so gering wie möglich zu halten. Das Forschungsdesign setzt sich aus zwei Erhebungsmethoden zusammen: einer Videobeobachtung⁷ und einer schriftlichen bzw. digitalen Selbsteinschätzung. Die Videobeobachtung dient weniger der Erfassung der emotionalen Zustände, sondern vor allem der Dokumentierung des Spielgeschehens. Mit dem Grundaufbau der Videobeobachtung wird versucht eine herkömmliche Spielsituation zu adaptieren: Die Spielenden sitzen gemeinsam an einem Tisch und spielen zusammen ein vorab ausgewähltes Brettspiel. Dabei werden sie über den Verlauf der gesamten Spielpartie gefilmt.⁸ Um mögliche externe Störfaktoren zu reduzieren und um die Tonqualität⁹ der Aufnahmen zu verbessern, wird in einem separaten Raum gespielt, in dem sich nur die Spielenden und gegebenenfalls die Untersuchungsleitung aufhalten. Die Kameraanzahl und deren Positionierung sind so gestaltet, dass eine differenzierte Erfassung der Spielaktionen der einzelnen SpielerInnen möglich ist. In den bislang durchgeführten Probeerhebungen wurden jeweils zwei Stativkameras eingesetzt, die an gegenüberliegenden Seiten des Tisches hinter den Spielenden aufgestellt wurden. Die Stativen und die Kameras wurden so ausgerichtet, dass sie sowohl das Spielgeschehen am Tisch als auch die Gesichter und Handlungen der Spielenden erfassen.¹⁰ Idealerweise erfassen die Kameras auch die Karten bzw. Spielsteine „auf der Hand“ der Spielenden, um deren Spielzüge und Spielplanung besser nachvollziehen zu können. Um die

7 Um ein umfassendes Bild von unserem Forschungsansatz zu zeichnen, wird in der Beschreibung der methodischen Grundaufgabe auch ausführlich auf die Videobeobachtung eingegangen. In der nachfolgenden Auswertung wird hingegen der Schwerpunkt auf die ersten Ergebnisse aus der Selbsteinschätzung gelegt. Eine systematische Analyse der aufgezeichneten Videos wurde zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht durchgeführt.

8 Es bieten sich hier verschiedene Variationsmöglichkeiten an, sodass beispielsweise auch die Phase der Regelerklärung oder die Phase nach Abschluss des Spiels, in der oft die Spielpartie nachbesprochen und aufgearbeitet wird, mitaufgezeichnet werden können.

9 Bislang kamen in unseren Erhebungen nur die in den Kameras verbauten Mikros mit zufriedenstellenden Ergebnissen zum Einsatz. Dennoch wäre der Einsatz von Tisch- oder Sendemikros zur Verbesserung der Tonaufzeichnung in Betracht zu ziehen.

10 Alternativ wäre auch der Einsatz von Decken-/Dokumentenkameras zur Erfassung des Spielfeldes und von Konferenz-/Tischkameras zur Erfassung der Mitspielenden denkbar.

Platzierung der Spielmaterialien am Spieltisch so zu gestalten, dass die Kameras sie gut erfassen, kann auch mit Markierungen am Tisch gearbeitet werden. Die Videoaufzeichnungen werden gleichzeitig mit Beginn der Spielpartie gestartet und am Ende der Spielpartie gestoppt. In der Analyse können die zwei Kamera-perspektiven separat, im Wechsel oder simultan betrachtet werden. Hierfür bietet sich der Einsatz eines spezifischen Videoanalyseprogramms mit der Möglichkeit zur synchronen Betrachtung mehrerer Aufnahmen (z.B. Videograph) oder das Zusammenschneiden bzw. Zusammenfügen der Aufnahmen zu einem Video an.

Zur Erfassung der emotionalen Wahrnehmung wurde auf der Grundlage des Circumplex-Modells ein Selbsteinschätzungsboegen entwickelt. Selbsteinschätzungsinstrumente eignen sich innerhalb der Emotionsforschung besonders zur Erfassung dimensionaler Modelle. Iris B. Mauss und Michael D. Robinson (2009, S. 212 f.) stellen in ihrem Forschungsüberblick zur Messung von Emotionen heraus, dass durch die Selbsteinschätzung von Emotionsdimensionen wie der Valenz und der Aktivierung ein Großteil der Varianz in den emotionalen Erfahrungen erfasst und erklärt werden kann (ebd., S. 213). Sie betonen allerdings, dass Selbsteinschätzungen anfällig gegenüber Effekten sozialer Erwünschtheit sind und genaue und valide Ergebnisse vor allem dann zu erzielen sind, wenn aktuelle und nicht weit zurückliegende emotionale Erfahrungen abgefragt werden (vgl. ebd., S. 213). Bei der Erforschung der emotionalen Wahrnehmung von Spielsituationen handelt es sich vermutlich um ein Forschungsfeld, in dem soziale Erwünschtheit eine vergleichsweise kleine Rolle spielt. So sind in der Forschung auf diesem Feld bislang keine kategorischen sozialen Erwartungs- und Werthaltungen vergleichbar mit beispielsweise politischen Grundhaltungen bekannt, die das Antwortverhalten maßgeblich verzerrn könnten. Denkbar wäre allerdings, dass ein generelles Bemühen vieler Spielenden, nicht als „Spielverderber*in“ aufzutreten, dazu führt, dass negative Emotionen systematisch nach oben korrigiert werden. Inwieweit daraus eine Verzerrung der Daten entstehen kann, muss eigens untersucht werden. Die durch die individuelle Spielsozialisation geprägten Werthaltungen gegenüber Brett- und Gesellschaftsspielen bzw. gegenüber bestimmten Kategorien von Brettspielen sind hingegen nicht als Varianten sozialer Erwünschtheit anzusehen, sondern könnten relevante Einflussgrößen für die emotionale Wahrnehmung und somit von zentraler Bedeutung für das verfolgte Erkenntnisinteresse sein.

Die Unmittelbarkeit der Emotionserfassung soll dadurch gewährleistet werden, dass in enger zeitlicher Frequenz um eine Einschätzung der aktuellen, subjektiven Emotionswahrnehmung gebeten wird. In der ersten empirischen Erprobung des Forschungsansatzes mussten die Spielenden kurz vor Spielbeginn eine erste emotionale Einschätzung vornehmen, um den emotionalen Ausgangspunkt festlegen zu können. Im Anschluss wurden die Spielenden im zeitlichen Abstand von jeweils zwei Minuten um eine aktuelle Selbsteinschätzung gebeten. Diese Selbsteinschätzungen wurden bis zum Ende der Spielpartie fortgeführt. Die

Erinnerung an die Messzeitpunkt erfolgte mithilfe eines automatischen digitalen Timers, der einen Gong abspielte, sobald die Spielenden Werte abgeben mussten. Durch diese Form der automatisierten Erinnerung sollte ermöglicht werden, dass die Spielparty ohne die eventuelle störende Anwesenheit einer Testleitung gespielt werden kann.

Die konkrete Selbsteinschätzung erfolgt in Form zweier 9-stufiger Einschätzskalen. Die Skala-Valenz reicht von -4 (unangenehm) bis zu +4 (angenehm). Der Wert 0 steht auf der Valenzskala für einen neutralen emotionalen Zustand, der weder eindeutig angenehm noch unangenehm ist. Die Skala Aktivierung reicht ebenfalls von -4 (geringe Aktivierung/Deaktivierung) bis +4 (hohe Aktivierung). Der Wert 0 repräsentiert hier allerdings nicht wie bei der Valenz eine neutrale Position, sondern eine mittlere Aktivierung. Da es gerade bei einer langen Spielzeit in Kombination mit der hohen Frequenz an Selbsteinschätzungen zu vielen Messzeitpunkten kommen kann, wird auf eine papierbasierte Abfrage verzichtet und anstatt dessen eine Online-Befragung durchgeführt. Für die Erprobung wurde die Abfrage mithilfe eines Online-Befragungstools umgesetzt und für mobile Geräte optimiert. Vor Beginn der Test-Spielparty erhielten die Teilnehmenden einen QR-Code, durch den sie mit ihrem eigenen Smartphone oder Tablet auf die Befragungsseite gelangten. Dort mussten sie vor Beginn der eigentlichen Erhebung einen persönlichen Identifikationscode vergeben. Dieser hilft dabei, die Daten von Personen, die an mehreren Spielpartien teilnehmen, in der Analyse einander zuordnen zu können. Zudem erhielten die Spielenden eine kurze anschauliche Einführung in die beiden Dimensionen des Circumplex-Modells und die verwendete Skalierung, um ein gemeinsames Verständnis für die Auslegung und Verwendung der Skalen zu schaffen.

Die Onlinebefragung bietet neben der Erfassung der emotionalen Wahrnehmung auch die Möglichkeit, vor oder nach der Spielparty weitere relevante Fragen zum Spielverlauf und zu den Spielenden zu berücksichtigen. In der Erprobung wurde am Ende der Spielparty die wahrgenommene Gesamtstimmung in Form emotionaler Gegensatzpaare, wie beispielsweise streitlustig vs. harmonisch, abgefragt. Zudem wurden individuelle Präferenzen bei Brett- und Gesellschaftsspielen sowie persönliche Daten wie das Alter und das Geschlecht der Spielenden erfragt.

5. Erprobung des Forschungsdesigns und erste Analyseergebnisse

Die bereits angesprochene erste Erprobung des Forschungsdesigns fand im Sommer 2023 statt. Zu diesem Zweck wurden Studierende der Erziehungswissenschaft (Universität Augsburg) und Studierende der Informatik (Technische Hochschule Nürnberg) im Rahmen von Seminaren zur Spielpädagogik bzw. zum Thema Gamification dazu eingeladen, freiwillig an entsprechenden Spielrunden

teilzunehmen. Insgesamt haben sich 31 Studierende bereit erklärt, an den Testläufen mitzuwirken, darunter 16 Studierende der Erziehungswissenschaft und 15 Studierende der Informatik. Das Durchschnittsalter der Studierenden lag bei 23 Jahren (SD 1,45). Die Geschlechterverteilung war nahezu ausgeglichen (16 Teilnehmer und 14 Teilnehmerinnen).

Das Ziel der Erprobung bestand darin, das Design auf seine Anwendbarkeit und auf die Aussagekraft und den Erkenntniswert der erhobenen Daten hin zu testen. Um überprüfen zu können, inwieweit der Forschungsansatz in der Lage ist, Spiele entlang emotionaler Verläufe und Verlaufsmuster zu differenzieren, wurden in der Erprobung zwei unterschiedliche Spiele getestet. Dabei handelt es sich zum einen um das Spiel *Qwirkle*, ein kompetitives Kombinationsspiel, und zum anderen um das Spiel *Just One*, ein kooperatives Partyspiel. Beide Spiele haben die Auszeichnung zum „Spiel des Jahres“. Die Auswahl der beiden Spiele gründet zum einen auf der Überlegung, Spiele zu untersuchen, die sich auf einem vergleichbar guten Qualitätsniveau bewegen, anhand derer also ein Bild der emotionalen Wahrnehmung eines ‚guten Spiels‘ nachgezeichnet werden kann. Zum anderen sollten die Spiele aber auch spielerische Varianz untereinander aufweisen, sich also im Typus des Spielgehens deutlich voneinander unterscheiden. Daher fiel die Auswahl auf ein kooperatives vs. ein kompetitives Spiel. Insgesamt wurden sieben Partien des Spiels *Qwirkle* und neun Partien des Spiels *Just One* gespielt und erfasst.

Im Folgenden werden erste Ergebnisse aus der Analyse dieser Daten vorgestellt. Es handelt sich dabei gleichzeitig um erste konzeptionelle Ideen, wie die emotionale Wahrnehmung von Brett- und Gesellschaftsspielen in Form von anschaulichen, prägnanten und gegenstandsangemessenen Kennzahlen abgebildet werden kann.

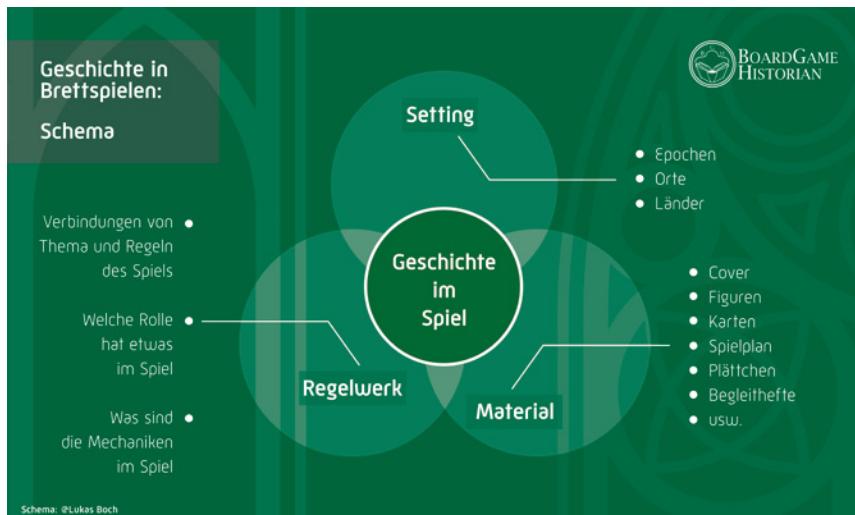
Emotionale Grundstimmung: Wo liegt der emotionale Schwerpunkt in beiden Spielen?

Mittelt man alle Valenz- und Aktivierungswerte über die gesamten Spielpartien und Messzeitpunkte, lässt sich eine Art emotionaler Schwerpunkt errechnen. Dies verdichtet das emotionale Erleben rechnerisch auf eine emotionale Grundstimmung, die das jeweilige Spiel in Summe charakterisiert. Abbildung 2 zeigt, dass der emotionale Schwerpunkt beider Spiele im ersten Quadranten liegt, der sich durch eine positive Valenz und eine positive Aktivierung auszeichnet.

Beide Schwerpunkte liegen zudem nahe beieinander sowie auf demselben Vektor, der auf dieselbe Emotion „excited“ zeigt. Der einzige Unterschied, der sichtbar wird, ist der Abstand zum emotionalen Nullpunkt gemessen als Betrag des Vektors. Diesen Beitrag kann man als Stärke der erlebten Emotion interpretieren. Diese liegt bei *Just One* bei 1,775 und resultiert aus einer mittleren Valenz von 1,14 und einer mittleren Aktivierung von 1,36. *Qwirkle* hingegen weist mit

eines Spiels, sei es analog oder digital, selbst zu den Handelnden und nehmen damit eine aktive Rolle ein. Zum anderen weisen Brettspiele eine hohe Materialität auf, die sie in besonderem Ausmaß für Ausstellungskontexte prädestiniert. Dies unterscheidet sie von digitalen Spielen. Im Folgenden werden praktische Beispiele zur Nutzung von Brettspielen in musealen Ausstellungen und zur Wissenschaftskommunikation gegeben.

Abb. 1: Geschichte in Brettspielen als drei einander überlappende Sphären (Boch 2023b, S. 74)



3. Moderne Brettspiele als Exponate – Die Ausstellung „Mönch ärgere dich nicht“

Die Ausstellung „Mönch ärgere dich nicht – Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel“ fand vom 28. August bis zum 20. November 2022 im Museum Abtei Liesborn (Kreis Warendorf) statt (vgl. Boch et al. 2023; Falke/Boch 2024). Konzipiert wurde diese von Lukas Boch, Anna Klar Falke und dem Museumsleiter Sebastian Steinbach zusammen mit der damaligen Volontärin Yvonne Püttmann. Die ehemalige Abtei Liesborn wurde 815 als Damenstift gegründet. Dieses wurde 1131 jedoch aufgehoben und das Gebäude wurde als Benediktinerabtei weitergenutzt, bis es 1803 säkularisiert wurde (vgl. Bücker 2022). Das heutige Museum vermittelt die Kunst und Kultur des Kreises Warendorf vom Mittelalter bis in die moderne Zeit, zudem beherbergt es das Liesborner Evangeliar als ein Prachtstück der Sammlung.

Abb. 5: Spielplan von *Das Geheimnis der Abtei* (2003) (Days of Wonder; Foto: Lukas Boch)



Derartige Krimi-Spiele nutzen Klöster als Setting, da diese eben aufgrund der Abgeschiedenheit und der hohen Mauern eine geheimnisvolle Atmosphäre ausstrahlen und sich so gut anbieten. Hier ist vor allem auch die Rezeption der Populärkultur ein spannendes Forschungsfeld. Populärkulturelle Bilder und Darstellungen sind derartig weit verbreitet und bekannt, dass diese in weiteren Produkten der Populärkultur wieder aufgenommen werden, um an die Sehgewohnheiten der Spielenden anzuschließen

Die stereotypen Erzählungen, die sich in den Brettspielen fassen lassen, entsprechen generellen Vorstellungen von mittelalterlicher Klosterkultur und sind zusätzlich geprägt von der Populärkultur. Diese Geschichtsbilder sind jedoch nicht frei erfunden, sondern beruhen darauf, dass Klöster tatsächlich Wirtschaftsbetriebe waren. Die Auswahl der Beispiele zeigt, dass das mittelalterliche Klosterleben ganz unterschiedlich wahrgenommen und aufgefasst werden kann