

EIN EXPERIMENTELLES KULTUR- WISSENSCHAFTLICHES LABOR FÜR DAS ANALOGE IMAGINATIVE SPIEL

Konzept, Aufbau und Praxis des Bonn Lab
for Analog Games and Imaginative Play

Adrian Hermann

Abstract: An der Universität Bonn entsteht seit 2020 ein experimentelles kulturwissenschaftliches Game Lab, das seinen spezifischen Fokus auf *analog games* und *imaginative play* legt. Es möchte die in den Game Studies zu beobachtende inklusive Bewegung hin zu einer Beschäftigung mit allen Formen des Spielens stärken und hierfür in Bonn einen konkreten Ort des Ausprobierens, der spielerischen Forschung und Lehre sowie der Reflexion anbieten. Dieser Beitrag stellt das LAGIP zunächst kurz vor, skizziert einige konzeptionelle Ausgangspunkte mit Bezug zu gegenwärtigen spielphilosophischen Debatten und erläutert die Begriffswahl *imaginative play* sowie den Fokus des LAGIP auf Tabletop-Rollenspiele als eines spezifischen ästhetischen Mediums. Abschließend berichtet er über die gegenwärtigen Aktivitäten des Labors.

Keywords: Analog Game Studies, Imagination, Tabletop-Rollenspiele, Ästhetische Medien

EINLEITUNG

Als Unterhaltungsmedium wie auch als Medium künstlerischen Ausdrucks haben Brettspiele ebenso wie Tabletop-Rollenspiele (TTRPGs) in den letzten 10 Jahren einen signifikanten Boom erlebt. Parallel fassen auch die Game Studies und die Medienwissenschaft eine Beschäftigung mit analogen Spielen verstärkt als wichtigen Aspekt ihrer Forschungstätigkeit auf (vgl. Torner/Trammell/Waldron 2016; Aarseth 2017; Booth 2021), der auch für ein Verständnis der Geschichte digitaler Spiele unverzichtbar ist (vgl. King/Borland 2014, 8). Solche Formen (ursprünglich) analogen Spiel(en)s – auch unter Verwendung digitaler Kommunikationsmittel (vgl. Hedge/Grouling 2021; Post 2024) – und insbesondere das Verhältnis von Imagination und Spiel (vgl. Kapitany/Hampejs/Goldstein 2022) sind Forschungs-, Lehr- und Praxisgegenstand eines experimentellen kultur- und medienwissenschaftlichen Game Labs an der Universität Bonn.

Das *Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play* (LAGIP Bonn) macht sich, in Kooperation u.a. mit der Bonner Medienwissenschaft und dem Transfer Center enaCom der Universität, zur Aufgabe, allgemein die Game Studies und spielebezogene Lehre und Forschung sowie vielfältige Wissenstransferaktivitäten zu fördern. Es legt seinen spezifischen Fokus dabei auf *analog games* und *imaginative play*. In dieser Weise möchte es die erwähnte inklusive Bewegung hin zu einer Beschäftigung mit allen Formen des Spielens auch jenseits digitaler Spiele stärken, die in den Game Studies in den letzten Jahren zu beobachten ist. Das LAGIP etabliert hierfür in Bonn einen konkreten Ort des Ausprobierens, der spielerischen Forschung und Lehre und der Reflexion analogen Spielens. Gleichzeitig grenzt es sich nicht grundsätzlich vom Computerspiel und Formen des digitalen Spielens ab, sondern interessiert sich vielmehr gerade auch für die digitalen Zukünfte analogen Spielens (vgl. Lai/Chen 2020).

In diesem Beitrag möchte ich das LAGIP zunächst kurz vorstellen, einige konzeptionelle Ausgangspunkte mit Bezug zu gegenwärtigen philosophischen Debatten über Spiele als „art of agency“ (Nguyen 2020) skizzieren, die Begriffswahl *imaginative play* erläutern und den Fokus des

LAGIP auf Tabletop-Rollenspiele als eines spezifischen ästhetischen Mediums innerhalb der Vielfalt analoger Spiele darstellen. Abschließend berichte ich über die gegenwärtigen Aktivitäten des Labors.

1. WAS IST DAS LAGIP BONN?

Seit 2020 bauen meine Mitarbeitenden und ich an der Universität Bonn am Forum Internationale Wissenschaft ein experimentelles, primär kultur- und medienwissenschaftlich orientiertes Game Lab auf. Das LAGIP verbindet dabei unterschiedliche Aktivitäten im Bereich der Spielforschung und -lehre, wie die Durchführung von (internationalen) Tagungen und kleineren Workshops – insbesondere zu Tabletop-Rollenspielen –, kleinere und größere (Drittmittel-)Projekte, die Durchführung von Lehrveranstaltungen, die inter- und transdisziplinäre Vernetzung von Akteuren innerhalb und außerhalb der Universität (u.a. über die „Uni Bonn spielt“-Community) sowie Aktivitäten des Transfers und der Wissenschaftskommunikation (Messe- und Veranstaltungspräsenzen z.B. auf der SPIEL Essen, bei BONN-SPIELT oder dem NordCon).

Konzeptuell orientieren wir uns an der Vorstellung einer „playful university“, wobei das LAGIP als *exploratorium*, *experimentarium* und *collaboratorium* dienen will (vgl. Nørgård 2021). In seinem Laborcharakter greift es gleichzeitig die transdisziplinäre Orientierung der Exzellenzstrategie der Universität Bonn auf und bietet einen Raum für experimentelle Herangehensweisen (vgl. Klenk 2021). Als „geisteswissenschaftliches Labor“ (Ruf/Sieß 2022, 30) stellt es einen grundlegend ästhetisch strukturierten Raum zwischen wissenschaftlicher Forschung und künstlerisch-populärer Praxis zur Verfügung (vgl. ebd., 31), der zur Erforschung und Erprobung der Charakteristika und Potentiale von analogen (imaginativen) Spielen als ästhetischen Medien dient, wie ich im Folgenden skizzieren werde. Es will darüber hinaus – etwa in der Nutzung von Spiel(en) als wissenschaftlicher und didaktischer Methode, aber auch über den experimentellen Einsatz von Podcasts als Medium wissenschaftlicher Kommunikation¹ – ein Ort inter- und transdisziplinärer Experimente mit Medien der Wissenschaft sein

1 Vgl. <https://pmwk.net>.

(vgl. Ruf/Sieß 2022, 32–33). In diesem Sinne schließt sich das LAGIP der Auffassung an, dass „Geisteswissenschaft als Laborwissenschaft [...] eine Spielwissenschaft“ ist (ebd., 38). Die situierte Praxis, für die das LAGIP den Raum eröffnen möchte, und die Infrastrukturen, die es bereitstellt, zielen damit nicht nur auf eine Erforschung analoger Spiele, sondern auch auf die Frage, welches neuartige (wissenschaftliche) Wissen und welche innovativen Formen wissenschaftlicher Praxis durch den Einsatz von Brett- und Tabletop-Rollenspielen erarbeitet werden könnten (vgl. Wershler/Emerson/Parikka 2022, 9).

2. ANALOG GAMES UND IMAGINATIVE PLAY

Neben einer grundlegenden Verortung in den inter- und transdisziplinären Debatten der Game Studies schließt das LAGIP einerseits insbesondere an die *analog game studies* an und fokussiert andererseits auf die Beteiligung der menschlichen Imagination an spielerischen Phänomenen.² Dabei knüpfen wir an aktuelle Debatten in der Philosophie und Anthropologie des Spiel(en)s an und legen ein philosophisch wie kulturwissenschaftlich grundiertes Verständnis von Imagination zugrunde, das ebenfalls interdisziplinäre Anknüpfungspunkte etwa für die Psychologie, Kognitionswissenschaft oder Neurowissenschaft bietet.

2 Der Begriff des *analogen Spiels* ist ebenso schwer einzugrenzen wie die Begriffe des Spiels und Spielens selbst. Als Ausgangspunkt für die Arbeit des LAGIP kann eine Bestimmung von Evan Torner dienen, die sich unter anderem auf Überlegungen Ian Bellomys stützt. Torner beschreibt analoge Spiele als „a type of game that requires (A) humans to serve as the computational platform (Bellomy 2017) and (B) physical materials to perform the primary work of representation and game-state-tracking“ (Torner 2021, 220). Dieses Verständnis kann erweitert werden um ein besonderes Interesse für diejenigen analogen Spiele, die (C) die menschliche Vorstellungskraft (*imagination*) ins Zentrum stellen bzw. deren „Aktivität des Spielens“ (vgl. Stenros/Waern 2011) ohne aktive Beteiligung der (gemeinsamen) Imagination nicht (oder nur eingeschränkt) funktioniert. Eine solche Bestimmung hat auch den Vorteil, dass sich das Labor flexibel in gleicher Weise mit Spielen beschäftigen kann, für welche die Merkmale (A), (B) und (C) unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Zur Bedeutung der Beschäftigung mit analogen Spielen für die Game Studies siehe Torner/Trammell/Waldron 2016; Aarseth 2017; Torner 2018; Booth 2021; Torner 2021; Boch/Falke 2024; zum „Analogen“ und der begrifflichen Problematik, alles nicht-Digitale als Analoges zu verstehen, siehe Sterne 2016.

2.1 SPIEL UND HANDLUNGSMACHT (AGENCY)

In seinem breit rezipierten Buch *Games: Agency as Art* (2020) beschreibt der Philosoph C. Thi Nguyen Spiele als eine „unique social technology“, welche es uns ermöglichen, uns in „alternate agencies designed by another“ hineinzubegeben (Nguyen 2020, 1). Während eine solche konkrete Bestimmung von Spiel(en) nicht als trennscharfe Definition verstanden werden sollte – und auch aus Sicht des LAGIP viel für ein Verständnis von *game studies* spricht, die sich in möglichst breiter Form aus einer „game-as-perspective perspective“ mit allem beschäftigen, was analytisch als ‚ludisch interessant‘ angesehen werden kann (Aarseth 2017) –, ist Nguyens Fokus auf Spiele als diejenige Kunstform, die Formen im Medium von Handlungsmacht (*agency*) bildet (vgl. 2020, 14–19), für das LAGIP besonders interessant (vgl. ausführlicher auch Hermann 2023). Er schlägt in Weiterentwicklung der Begrifflichkeiten von Bernard Suits (1978) vor, die Aufmerksamkeit auf die Art und Weise zu richten, wie das Design eines Spiels ein „practical environment and the agential skeletons that will inhabit that environment“ entwirft (Nguyen 2020, 101). Als ‚Material‘ bzw. ‚künstlerisches Medium‘ dient der Spieledesigner*in dabei die menschliche Handlungsmacht (*agency*). Spieledesigner*innen gestalten nicht nur Welten (vgl. ebd., 17) und legen Einschränkungen und Rahmenbedingungen (*constraints*) fest, sondern gestalten Fähigkeiten³ und Motivationen. In diesem Sinne definiert ein Spiel eine bestimmte Form praktischer Aktivität, welche die Spielenden sich zu eigen machen (vgl. ebd., 101). Aus den ‚Materialien‘ von Zielen, Regeln und einer handlungspraktisch orientierten künstlichen Umwelt entwerfen Spieledesigner*innen eine mögliche, in der

3 Zu einer innovativen Theorie von Fähigkeit (*ability*) im Horizont der *disability studies* siehe Reynolds 2022. Nach seinem relationalen Verständnis „abilities articulate avenues of access“, sie lassen sich also verstehen als „repeatable mediations of interrelation“ (ebd., 129, 134; Herv. entfernt). Fähigkeiten sind somit eingebettet in eine unterstützende Umgebung (*supporting environment*) (ebd., 133). Spieldesign kann also mit Reynolds und Nguyen als ein Explizitmachen und kreatives Gestalten derjenigen praktischen Umgebungen verstanden werden, in die wir bereits immer schon eingebunden sind. Dies bietet auch Anknüpfungspunkte an Forschung zu Zugänglichkeit/*accessibility* sowie an die Interface Studies (siehe dazu Hermann 2024).

Aktivität des Spielens aktualisierbare Erfahrung. Als künstlerisches Medium, so fasst Nguyen seine Perspektive zusammen, nutzen sie somit „agency itself“. Spiele lassen sich daher als „the art of agency“ verstehen (ebd., 158, 17). Mehr noch, im Nachdenken über Spiele sei erkennbar, dass wir Menschen unsere Handlungsmacht aktiv modulieren und die Fähigkeit haben „to submerge ourselves in a temporary agency, and thereby create layers of motivational states“ (ebd., 56). Handlungsmacht zeige sich als „moderately fluid“ (ebd., 28) und kann somit als Material für das bzw. als Medium des Spieldesigns dienen.

2.2 (ANALOG) GAMES ALS „LIBRARIES OF AGENCY“

Auf der Grundlage der von Nguyen vorgeschlagenen Bestimmung von Spielen als „art of agency“ interessiert sich das LAGIP insbesondere für Formen analogen Spielens. Da Spiele „a medium for storing and communicating forms of agency“ (Nguyen 2020, 78) darstellen, können sie – wie Malerei, Dichtung oder Fotografie – als eine der Kulturtechniken betrachtet werden, durch die wir Teile menschlicher Erfahrungen aufzeichnen und für gesellschaftliche Kommunikation zur Verfügung stellen (ebd., 18). Speziell gestaltete Formen der Handlungsmacht lassen sich so unter Menschen weitergeben. Die Spielegeschichte stellt in diesem Sinne eine „vast library of agency“ dar, die es uns ermöglicht, „different ways of being an agent“ auszuprobieren und zu erleben (ebd., 19). Gleichzeitig lassen sich einzelne Spiele daraufhin analysieren, welche konkreten Gestaltungen von Handlungsmacht in sie eingeschrieben sind. Als praktische Handlungsumgebungen stellen Spiele so ein einzigartiges Medium für das aktive Experimentieren mit historischen, gegenwärtigen und zukünftigen Formen des Handelns dar. Sie lassen sich als eine Art Training für unsere grundlegende Fähigkeit verstehen, uns wechselnde Formen von Handlungsmacht anzueignen (ebd., 81). Für das LAGIP verweist dies auf den möglichen Beitrag von Spielen zur Förderung von kritischem Denken, Kreativität, Kollaboration und Kommunikationskompetenz als ‚Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert‘ (vgl. Contreras-Espinosa/Eguia-Gomez 2022).

2.3 IMAGINATIVE PLAY ALS FOKUS DES LAGIP

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit der *Imagination* (Fantasie, Einbildungs- oder Vorstellungskraft) stellt eine notorisch komplexe Herausforderung dar (vgl. Abraham 2020; Stevenson 2003), da der Begriff eine Vielzahl mentaler Prozesse beschreibt und in seiner Heterogenität vielleicht das Verständnis eher behindert als befördert (vgl. Kind 2013; Langland-Hassan 2020). Historisch und gegenwärtig finden sich Forschungen zu Fantasie, Vorstellungskraft oder Imagination in zahlreichen Disziplinen. Für die *analog game studies* im hier vertretenen Sinn sind dabei insbesondere philosophische, (entwicklungs)psychologische und kulturwissenschaftliche Perspektiven von Bedeutung. Während philosophische Reflexionen den Imaginationsbegriff in seiner Komplexität analysieren und versuchen, taxonomisch unterschiedliche Bestandteile oder Typen von Imaginationen zu unterscheiden (Kind 2016, 4–7), zeigt die neuere Entwicklungspsychologie entgegen der früheren Forschung, dass das kindliche Fantasienspiel gerade kein Ausdruck eines frühen prä-rationalen Weltbezugs ist, dessen Bedeutung mit dem Älterwerden notwendig abnimmt, sondern dass es als Aspekt einer durchaus realitätsgebundenen Fähigkeit des kreativen Umgangs mit realweltlichen Möglichkeitsräumen verstanden werden kann (Harris 2022, 56–59). Kulturwissenschaftliche Ansätze skizzieren Imagination als wichtigen Schlüsselbegriff für die Analyse von Vorstellungs- und Sinneswelten (vgl. Traut/Wilke 2015), der insbesondere auch in politischen Theorien gegenwärtig stark rezipiert wird (vgl. kritisch weiterführend Marchart 2023). Aber auch kognitionswissenschaftliche und neurowissenschaftliche Forschung, die evolutionäre Hintergründe sowie kognitive Grundlagen und Mechanismen von Imagination beschreibt und auf dieser Basis versucht, eine integrative Rahmentheorie anzubieten, ist von Interesse (vgl. Roth 2007; Raffaelli/Wilcox/Andrews-Hanna 2020). Aus interdisziplinärer Perspektive wird die Imagination so etwa als Fähigkeit des Menschen beschrieben, „to mentally transcend time, place, and/or circumstance“ (Taylor 2013, 3) und „to fabricate alternative realities and fictional realms“ (Abraham 2020, 3). Dabei stellen solche Arbeiten grund-

legende (philosophische) Unterscheidungen – etwa zwischen „propositional imagining“ und „sensory imagining“ (Kind 2022, 3–12) – zur Verfügung. Ersteres sind Vorstellungen konkret imaginierten Gehalts (wie es wäre, im Lotto gewonnen zu haben), die sich analog zu Überzeugungen verstehen lassen, während Letzteres analog zu Wahrnehmungen auf eine Imagination von Sinneserfahrungen verweist (wie sich ein bestimmtes Kleidungsstück anfühlen würde). Ebenfalls werden (neurowissenschaftliche) Modelle vorgeschlagen, die beispielsweise zwischen „mental imagery-based imagination“, „intentionality-based imagination“, „novel combinatorial-based imagination“, „phenomenology-based imagination“ und „altered states of imagination“ differenzieren (Abraham 2016) und damit die Möglichkeit eröffnen, wahrnehmungsbezogene, vergangenheits- und zukunftsbezogene, kreative, ästhetische und außeralltägliche Aspekte des Einsatzes der menschlichen Vorstellungskraft zu unterscheiden.

Ziel einer Beschäftigung mit der interdisziplinären Forschung zur Imagination im Rahmen des LAGIP ist ein Beitrag zum Verständnis von *imaginative play* als Aspekt von *shared fantasy* (Fine 1983) bzw. *pretensive shared reality* (Kapitany/Hampejs/Goldstein 2022), wobei auch die in den letzten Jahren insbesondere im Bereich der TTRPGs an Bedeutung gewinnenden Formen des Solo-Spiels (vgl. Hammer/Czege 2024) ihre Berücksichtigung finden.

Dabei steht im LAGIP – anders als dies in der Literatur zu *imaginative play* oftmals der Fall ist – zwar nicht ausschließlich, aber doch vorrangig das Spielen im Jugend- und Erwachsenenalter im Zentrum. Zumeist wird unter Fantasiespiel oder imaginativem Spiel (*imaginative play*) in der Forschung das kindliche Spiel behandelt (vgl. Russ/Zyga 2016; Drick 2024), das in der englischen Forschung oft auch als *pretend play* bezeichnet wird (siehe Weisberg 2015; Hakkarainen/Bredikyte/Safarov 2017). Allerdings geht manche neuere Forschung auch von einer Kontinuität imaginativen Spielens über den Lebensverlauf aus und betont die Breite kultureller Kontexte, in denen Formen solchen imaginationsbasierten Spiels auch unter Erwachsenen von Bedeutung sind (vgl. Vadeboncoeur/Göncü 2019). Unter dem Stichwort „adult imaginative play“ werden dabei TTRPGs als paradigmatischer Fall behandelt (vgl. Kapitany/Hampejs/Goldstein 2022). Sehr

allgemein kann *imaginative play* als eine Form des Spiels verstanden werden, in der die drei Elemente a) einer imaginierten Situation, b) mehr oder weniger klar definierter Rollen und c) expliziter wie impliziter Verhaltensregeln zusammenkommen (vgl. Vadeboncoeur/Göncü 2019, 259). Die Kombination dieser Elemente bringt eine flexible narrative Struktur hervor, in welcher die Beteiligten eine Rolle übernehmen und ausspielen können. Als (entwicklungspsychologische) Grundlage des *imaginative play* wurde im Anschluss an den sowjetischen Psychologen Lew Wygotski „the separation of meaning from objects and actions“ (ebd., 266) vorgeschlagen, also die über die Imagination vermittelte Fähigkeit und Praxis, Bedeutungen von Objekten und Handlungen abzulösen bzw. diese neu zu kontextualisieren. Diese Trennung erscheint als „necessary for thinking, feeling, and acting beyond the given to create the new“ (ebd.).

Von besonderem Interesse ist für das LAGIP darüber hinaus das Verhältnis von *imaginative play* und den unterschiedlichen Materialisierungen wie materiellen Voraussetzungen dieser Spielpraktiken, die insbesondere im Blick auf TTRPGs erforscht werden sollen (vgl. hierzu als wichtige Vorarbeit Bienia 2016 zu „role playing materials“). Ebenso könnte beispielsweise anhand eines Vergleichs zwischen dem Single- und Multiplayer-Spielen von Computer-Rollenspielen wie *BALDURS GATE 3* (2023) und dem Spielen von TTRPGs wie *IRONSWORN* (2018) in den drei Modi „Guided“ (in der Gruppe mit Spielleitung), „Co-Op“ (in der Gruppe ohne Spielleitung) und „Solo“ (alleine) die Frage nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten dieser Formen von *imaginative play* gestellt werden und können diese Formen interdisziplinär (medienkulturwissenschaftlich, philosophisch, psychologisch) analysiert werden.

2.4 TABLETOP-ROLLENSPIELE ALS ÄSTHETISCHES MEDIUM

Wie bereits betont, liegt ein besonderer Fokus der Forschungs- und Lehraktivitäten des LAGIP auf der Beschäftigung mit Tabletop-Rollenspielen – oftmals auch Pen & Paper-Rollenspiele genannt.⁴ Die Entstehung solcher

4 Als breite Einführung in die gegenwärtige Vielfalt von TTRPGs siehe Horvath 2023, auch wenn diese nur in eingeschränktem Maße auch Entwicklungen jenseits des

analoger, gesprächsbasierter Spiele wird häufig auf die 1970er Jahre und die Erfindung des ersten ‚kanonischen‘ Spiels dieser Art zurückgeführt: DUNGEONS & DRAGONS (D&D), das erstmals 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson im Mittleren Westen der USA veröffentlicht wurde (vgl. Peterson 2012 für eine ausführliche Darstellung der Vorgeschichte dieser Entwicklung).

Nach einer wechselhaften Geschichte bis in die frühen 2010er Jahre (vgl. White et al. 2024), erlebt diese Form des Spiels seit ca. 10–15 Jahren einen erneuten massiven Zuwachs an Popularität. Zumindest drei Veränderungen haben zu dieser Entwicklung beigetragen und lassen sich mit den Stichworten *Digitalisierung*, *Diversifizierung* und *Globalisierung* beschreiben:

1. *Digitalisierungseffekte* sorgen für die zunehmende Beliebtheit des Spielens von TTRPGs (als ursprünglich analogen Spielen) über Online-Kommunikationskanäle wie Google Meet, Discord oder Zoom – oftmals unter Verwendung von sogenannten Virtual Table-Tops (VTTs) – sowie für die Popularität von sogenannten „Actual Play“-Videos (d.h. von amateurhaft oder professionell produzierten Videos, bei denen anderen Spielenden beim Spielen etwa von D&D zugesehen wird und die wie Fernsehserien rezipiert werden). Beides hat tiefgreifenden Einfluss auf gegenwärtige Spiel- wie Designpraxis (vgl. Hedge/Grouling 2021; Jones 2021).
2. Das Feld der TTRPGs *diversifiziert* sich rasant, insbesondere durch die zunehmende Bedeutung einer Indie-Designszene. In deren Kontext treten zahlreiche, von erfolgreichen klein(er)en Verlagen, im Selbstverlag oder über Plattformen wie itch.io vertriebene Spiele neben Mainstreamprodukte wie D&D, DAS SCHWARZE AUGE (seit 1984) oder das bekannte Horror-Rollenspiel CALL OF CTHULHU (seit 1981) (vgl. White et al. 2024, 82–83; White 2020; Horvath 2023). Als Spieledesigner*innen sind dabei Menschen sehr unter-

westlichen englischen Sprachraums im Blick hat. Einen detaillierten Überblick über den Stand der *role-playing game studies* gibt das *Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies* (Zagal/Deterding 2024).

schiedlicher Herkunft, sexueller Orientierung und Geschlechtsidentität aktiv, was etwa zu Debatten über „queeres Spieldesign“ und zu zahlreichen Design-Innovationen (etwa vielfältigen spielungslosen TTRPGs) führt (vgl. Alder 2019).

3. Ein weiterer Aspekt dieser Diversifizierung lässt sich auch als *Globalisierung* verstehen. Gemeint ist die steigende Bedeutung von Designer*innen (wie auch von Vertriebsmärkten) auch jenseits des Westens⁵, welche zu einer größeren Themenbreite im Spieldesign, zu u.a. vom Postkolonialismus inspirierten Debatten sowie einer intensiven Repräsentationskritik führt, auf die beispielsweise auch Mainstreamproduzenten wie *Wizards of the Coast* mit Überarbeitungen von D&D reagieren (vgl. Burton et al. 2024; Wee 2024). (Indie-)TTRPGs, die oftmals nur als PDFs verteilt werden, stellen dabei für marginalisierte Designer*innen einen verhältnismäßig leicht zugänglichen Markt dar.

Das Spielen von TTRPGs findet primär als Gespräch zwischen den Mitspielenden statt. Sie verbinden ein spezifisches Setting (eine mehr oder weniger detaillierte, oft fantastische Welt, in der das Spiel stattfindet), individuelle Spielercharaktere (zumeist verkörpert jede*r Spieler*in eine individuelle fiktive Persona) und ein Regelsystem (welches das Erleben von Abenteuern und das Erzählen interaktiver, kollaborativer Geschichten unterstützt) (vgl. Peterson 2012, xvii). Als kollaborative und transmediale „Story-Engines“ (Merwin/Sniezak 2018) liefern TTRPGs somit keine lineare Erzählung, sondern stellen die ‚Bausteine‘ bzw. „role playing materials“ (Bienia 2016) bereit, aus denen eine große Zahl von Geschichten entwickelt werden kann. In Anlehnung an neuere Selbstverständnisse, wie sie von Indie-TTRPGs formuliert werden, lässt sich die Aktivität des Spielens von TTRPGs somit als Gespräch beschreiben:

5 Regionale Netzwerke und Szenen, die sich dabei herausgebildet haben, sind etwa die über die Hashtags #rpgsea oder #rpglatam auf sozialen Plattformen versammelten Designer*innen aus Südostasien bzw. Lateinamerika. Eine kuratierte Sammlung südostasiatischer TTRPGs findet sich unter <https://across-rpgsea.com/>.

„[R]oleplaying is a conversation. You and the other players go back and forth, talking about these fictional characters in their fictional circumstances doing whatever it is that they do. [...] Sometimes you talk over each other, interrupt, build on each others' ideas, monopolize. All fine. All these rules do is mediate the conversation. They kick in when someone says some particular things, and they impose constraints on what everyone should say after.“ (APOCALYPSE WORLD, 11)

In diesem Sinne ist das zentrale „medium of play“ im Falle von TTRPGs das *Gespräch* zwischen den Spielenden (Baker/Baker 2023), ähnlich wie ein Spielbrett und Spielsteine, ein Kartendeck oder eine Play Station 5 und ein TV-Bildschirm als Spielmedien für andere Formen analoger und digitaler Spiele dienen.

Zusätzlich zu dieser Frage nach den Medien, in welchen sich TTRPGs realisieren, will das LAGIP in einer etwas anders gelagerten Perspektive und mit einem anderen Medienbegriff das Tabletop-Rollenspiel – wie auch das Computerspiel, das Brettspiel, oder den Spielfilm – als ein spezifisches *ästhetisches Medium* verstehen (vgl. ähnlich zum Computerspiel Feige 2015, 81–132). Hier knüpfen wir an den Philosophen Daniel Martin Feige an, der vorschlägt, ästhetische Medien nicht als „feststehende Möglichkeitsräume“ (Feige 2020, 85) zu beschreiben, deren „Ausdrucksmöglichkeiten [...] schon vor den Praktiken ihrer Verwendung in Produktion und Rezeption feststehen“ (ebd., 84), sondern diese so zu verstehen, dass sie „im Lichte ihrer zukünftigen Verwendungsweisen unbestimmt sind, sodass sie mit den einzelnen ästhetischen Gegenständen weiterentwickelt und neubestimmt werden“ (ebd., 82). Vorgängig gegeben sind somit nicht die Ausdrucksmöglichkeiten eines bestimmten ästhetischen Materials, sondern „vielmehr früheres Erarbeiten entsprechender Materialien im Sinne von Traditionen von Praktiken und Gegenständen“ (ebd., 85). Im Rahmen einer „praxeologischen Theorie ästhetischer Medien“ (ebd., 82) stellt dieser Ansatz einerseits einen „negativen Essentialismus“ (ebd., 79) ins Zentrum, sodass – analog dazu wie Feige dies für das Computerspiel ausführt – ‚das Tabletop-Rollenspiel‘ in ästhetischer Perspektive die „nicht homogene und nicht abgeschlossene Gesamtheit“ der in der Geschichte dieser Spielform bislang hervorgebrachten TTRPGs bezeichnet (ebd., 91). Sein „Wesen“ ist damit „Prozess und Produkt und nicht primordial gegebene Norm“ (ebd.;

Herv. entfernt). Es lässt sich nicht theoretisch, sondern nur praktisch erkennen (ebd., 87).

Darüber hinaus betont Feige, dass sich verschiedene ästhetische Medien aber durchaus kategorial voneinander unterscheiden (ebd.). So ist das Tabletop-Rollenspiel vom Computerspiel, aber auch von der Literatur unterschieden. Dieser Unterschied ist allerdings nicht inhaltlich bestimmt, sondern wird mit jedem neuen („ästhetisch markante[n]“, ebd., 92) TTRPG erneut verhandelt: sowohl in Bezug auf das, was *das* TTRPG ist, als auch in Bezug darauf, was es von anderen ästhetischen Medien abgrenzt. So lässt sich „kategoriale Unterschiedenheit“ im Einklang mit „Hybridisierung“ wie „Intermedialisierung“ denken, denn jedes TTRPG, wie auch „jedes Computerspiel und jeder literarische Gegenstand ist ästhetisch betrachtet eine Neuverhandlung der Grenzen seiner Medien“ (ebd., 92; Herv. entfernt). Jeder ästhetische Gegenstand verhandelt „nicht allein das jeweils eigene Medium“ neu, „sondern negativ auch alle anderen Medi[en]“ (ebd.). In der Beschäftigung mit TTRPGs aus den letzten zwei Jahrzehnten kommt so etwa die starke Rezeption ästhetischer Kategorien aus dem Kontext von Fernsehserien („Episoden“, „Staffeln“, etc.) in den Blick, welche bereits vorhandene Anlehnungen an den Spielfilm ergänzen (vgl. bspw. *BLADES IN THE DARK* [2017], aber auch den neuen *D&D DUNGEON MASTER'S GUIDE* [2024]).

In diesem Sinne lässt sich die Forschungsaufgabe des LAGIP als eine Beschäftigung mit der *Ästhetik analoger Spiele*, insbesondere von Tabletop-Rollenspielen und anderen Formen von *imaginative play* beschreiben. Anschließend können wir dabei auch an weitere ästhetische Perspektiven auf Spiele, die auf das Zusammenspiel aller Designelemente in der Spielerfahrung fokussieren („how it plays, as a function of the various design choices of the developers“, Egenfeldt-Nielsen/Smith/Pajares Tosca 2020, 121) oder die *audiovisuellen* (bzw. in einer Übertragung auf analoge Spiele: ‚gestalterischen‘), *ludischen* und *narrativen* Ästhetiken von Spielen in den Blick nehmen (Thon 2022).

4. GEGENWÄRTIGE AKTIVITÄTEN DES LAGIP

Der Aufbau des LAGIP begann mit Aktivitäten in der Lehre innerhalb der medienwissenschaftlichen Studiengänge in Bonn, in denen ich 2020 ein medientheoretisch orientiertes Seminar zur Geschichte des Tabletop-Rollenspiels unterrichtet und seit 2021 wiederholt ein Seminar zur „Einführung in die Game Studies“ angeboten habe, welches Computerspiele, Brettspiele und TTRPGs in den Blick nimmt. Seitdem hat das Team des LAGIP internationale Konferenzen und Workshops durchgeführt, arbeitet gegenwärtig an unterschiedlichen (zum Teil drittmittelgeförderten) Projekten und ist bestrebt, Aspekte der (analogen) Game Studies in unterschiedliche Kontexte der Lehre und Forschung an der Universität Bonn einzuspeisen.

4.1 INTERNATIONALE EXPERIMENTELLE KONFERENZEN ZUM TABLETOP-ROLLENSPIEL

Im Sommer 2023 und 2024 hat das LAGIP in Bonn zwei größere experimentelle internationale Konferenzen zum Tabletop-Rollenspiel durchgeführt. Unter den Titeln „Tabletop Role-Playing Games as Medium and Media“ sowie „Agency, Analog Tabletop Role-Playing Games, and Asymmetrical Dependency“ haben diese in Kooperation mit Evan Torner (University of Cincinnati) und Emily Friedman (Auburn University) durchgeführten Veranstaltungen Formen des spielerischen Austauschs zwischen Game Designer*innen und Wissenschaftler*innen exploriert, in deren Zentrum die Diskussion und Reflexion von Spielerfahrungen sowie eine Bestandsaufnahme gegenwärtiger Entwicklungen im Bereich der Tabletop-Rollenspiele und der Forschung in diesem Bereich stand.

Die Konferenz „Tabletop Role-Playing Games as Medium and Media“ (23.–26. Juni 2023) fokussierte entlang des oben skizzierten ästhetischen Ansatzes in mehrfacher Hinsicht auf TTRPGs: als spezifisches ästhetisches (und künstlerisches) Medium, als Unterhaltungsmedium (insbesondere in der Rezeption von audiovisuellen Aufzeichnungen von Spielrunden als *actual play*) sowie, wie im Laufe der Konferenz ergänzt wurde, als edukatives

Medium (seiner therapeutischen, didaktischen und pädagogischen Nutzung). Eingeladen waren sowohl Forschende als auch an analytischen und theoretischen Perspektiven interessierte Spieledesigner*innen aus Europa, den USA und Asien. Grundgedanke des Konferenzformats war, dass die kritische Auseinandersetzung mit TTRPGs stark davon profitiert, gemeinsam konkrete Spielerfahrungen zu sammeln, bevor über einzelne Spiele diskutiert wird. Ähnlich einem filmwissenschaftlichen Symposium, bei dem ein bestimmter Film vor der Diskussion (noch einmal) gezeigt wird, gingen dem akademischen Austausch kurze Spielrunden voran, die auf eine bestimmte Spielerfahrung (etwa das Ausprobieren einer spezifischen Mechanik) fokussiert waren (vgl. zu didaktischen Überlegungen auch Torner 2016). An die Stelle von langen Vorträgen und kurzen Diskussionen trat so eine praktische Auseinandersetzung mit einzelnen Spielen in kleineren Gruppen gefolgt von langen Diskussionsrunden im Plenum. Zwischen den Sitzungen sowie in Mittagspausen und abends wurde eine kuratierte Auswahl von *actual play* Ausschnitten gezeigt, die ebenfalls in eine Diskussion dieses medialen Formats mündete.

Vom 24. bis 27. Mai 2024 fand die zweite Konferenz dieser Art statt unter dem Titel „Agency, Analog Tabletop Role-Playing Games, and Asymmetrical Dependency“. Veranstaltet vom LAGIP mit signifikanter Unterstützung des Bonn Center for Dependency and Slavery Studies (BCDSS) lag der Veranstaltung das oben skizzierte Verständnis von Spiel als „art of agency“ zugrunde. Die Überzeugung, dass sich die Spielegeschichte als „vast library of agency“ verstehen lässt (Nguyen 2020, 19), ließ sich produktiv an die theoretischen Grundlagen der Bonner Abhängigkeitsforschung (vgl. Winnebeck et al. 2023) anschließen. (Analoge) Spiele erscheinen so als relevantes und bislang stark vernachlässigtes Quellenmaterial für das BCDSS.

TTRPGs sind hier besonders interessant. Traditionell zeichnen sie sich durch stark asymmetrische Strukturen in ihrem Design aus, da eine Gruppe von Spielenden von einer fast allmächtigen Spielleitung durch das Spiel geführt wird, die für den Aufbau der fiktiven Welt und den Rahmen der Erzählung verantwortlich ist (vgl. Dashiell 2022; White et al. 2022). Im Ge-

gensatz dazu experimentieren aktuelle Avantgarden des Tabletop-Rollenspieldesigns mit einer symmetrischen Verteilung der kreativen und narrativen Handlungsmacht und Erzählautorität (vgl. Hammer 2007) unter den Spielenden (Bisogno 2022; Stein 2021). Forschungen zu symmetrischen und asymmetrischen sozialen Konstellationen, welche die Geschichte und Gegenwart von TTRPGs in den Blick nehmen, lassen intersektionale und postkoloniale Perspektiven als von besonderer Relevanz erscheinen. Dies gilt sowohl historisch in der Frage nach weiß und männlich geprägten Spielkulturen (vgl. Trammell 2023) wie auch in der Beschäftigung mit der globalen Vielfalt von TTRPGs und der Art und Weise, wie aktuelle Designinnovationen von feministischen, queeren, migrantischen und indigenen Designer*innen, vor allem aus dem globalen Süden (z.B. Brasilien, Malaysia, Philippinen), geprägt werden (vgl. Berge 2021). In ihren Spielen – z.B. DREAM ASKEW (2019), BRINDLEWOOD BAY (2022), KARANDUUN (2020), AN ALTOGETHER DIFFERENT RIVER (2021), BALIKBAYAN: RETURNING HOME (2019) – werden asymmetrische Abhängigkeitsverhältnisse, vielfältige Konstellationen von Handlungsmacht und komplexe (post-)koloniale Hinterlassenschaften reflektiert und im Medium von *analog imaginative play* kreativ aufgearbeitet.

4.2 SPIELEDIDAKTIK IM RAHMEN DES PROJEKTS „PRAKTISCHE WEGE IN DIE RELIGIONSWISSENSCHAFT“

Im Rahmen einer Förderung durch den Strategiefonds Studium und Lehre der Universität Bonn führt das LAGIP in Zusammenarbeit mit der Abteilung für Religionswissenschaft des Instituts für Orient- und Asienwissenschaften an der Philosophischen Fakultät das Projekt „Praktische Wege in die Religionswissenschaft: Vielfältige Spieledidaktik, nachhaltige Begegnungen und digital-gestützte Fachorientierung in der Studieneingangsphase“ durch. Einer der drei Teilbereiche des Projekts betrifft Experimente im Bereich Spieledidaktik. Für religionswissenschaftliche Lehrveranstaltungen im Studieneingangsjahr wie auch für die Vor- und Nachbereitung von Exkursionen an religionswissenschaftlich interessante Orte werden (im An-

schluss an eigene Vorarbeiten, vgl. Tillessen 2019, 2021; Hermann/Tillessen 2021) spielbasierte Lehr-Lernszenarien (*game-based teaching*) als praktische Lernangebote entwickelt und ausprobiert. Dies soll über das Regelcurriculum hinausgehende Kompetenzniveaus (Anwendung) und -bereiche (Methodenkompetenz) fördern. Im Verlauf des Projekts wollen wir die entwickelten Spiele als OER veröffentlichen, um den methodischen Transfer in andere Studiengänge zu ermöglichen.

Zentrales didaktisches Instrument sind analoge Spiele (primär Erzähl- und Rollenspiele sowie Simulationsspiele) als bewusst gewählte Alternative zum Einsatz digitaler Lehr-Lern-Spiele. Sie stellen methodisch Gespräche und direkte, persönliche Interaktion ins Zentrum, eröffnen im spielerischen Probedenken Räume für kritische Auseinandersetzung und lassen sich sowohl im Seminarraum in Präsenz spielen wie auch vermittelt über digitale Medien (Videokonferenzen, Chat-Plattformen), was einen kreativ-spielerischen Umgang mit digitalen Plattformen ermöglicht (vgl. Reininghaus/Hermann 2021). Gesprächsbasierte analoge Spiele erscheinen aufgrund ihrer haptischen, offenen Materialität und Sprachzentriertheit – primär bestehend aus Text mit unterstützenden Materialien wie Spielkarten, Handouts, Diagrammen etc. (vgl. Bienia 2016) – als ein fruchtbares Medium für kreativ-aneignendes ‚Hacking‘ im Rahmen von Game Jams (vgl. Preston et al. 2021) wie auch für reflexives ‚Remixing‘ (vgl. Horton/Beard 2021).

Trotz breiter interdisziplinärer Forschung zu Planspielen und *serious games* zur Verbindung von Theorie und Praxis in der Lehre (vgl. Becker 2021) ist das hochschuldidaktische Potential von analogen Spielen beispielsweise in der Religionswissenschaft noch weitgehend ungenutzt (vgl. aber Koch/Tillessen/Wilkens 2013). Dabei können Spiele als studierenden-zentriertes, aktivierendes und handlungsorientiertes Mittel des Kompetenzerwerbs dienen und transformative wie Empathie fördernde Potentiale entfalten (vgl. Meßner/Schedelik/Engartner 2018). Der Fokus des LAGIP liegt hier auf einer ‚spielerischen Lehrgestaltung‘, die weniger Gamification-Anwendungen (vgl. Löhner/Höllen 2022) im Blick hat, sondern vielmehr imaginativ-experimentelle Potentiale des Spielens fokussiert (vgl. Forbes/Thomas 2022). Die im Projektverlauf bislang und zukünftig

entwickelten, *imaginative play* ins Zentrum stellenden Lehr-Lernszenarien schaffen ‚geschützte Zwischenräume‘ für eine kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Herausforderungen zwischen abstrakter akademischer Reflexion und der Ebene persönlicher Überzeugungen. Hierbei kann das Spielen Selbstverständlichkeiten sicht- und diskutierbar machen und eigene (auch unreflektierte) Überzeugungen sowie emotionale Verflechtungen können auf der Diskursoberfläche des Spiels als Ergebnis von Rollenhandeln zu Tage treten, ohne direkt auf die eigene Person bezogen zu werden. In der Dokumentation, Reflexion und Analyse des Spiels wird die Kompetenz erworben, Erfahrungen und Beobachtungen von Interaktionsdynamiken zu beschreiben, zu abstrahieren und mit Bezug auf wissenschaftliche Theoriesprachen zu interpretieren. Dies dient der Einübung und nachhaltigen Sicherung kritischer Beobachtungs- und Analysefähigkeiten sowie der Erarbeitung fachbezogenen Übungswissens (vgl. Tillessen 2021).

4.3 TABLETOP-ROLLENSPIELE IN DER BILDUNGSARBEIT

Die edukative Nutzung von TTRPGs bietet auch in der Bildungsarbeit jenseits des Hochschulkontextes zahlreiche, bislang nicht ausgeschöpfte Potentiale zur Förderung von kritischem Denken, Kreativität, Kollaboration und Kommunikation (vgl. Robertz/Fischer i.E.). In vielen Fällen stützt sich ihr Einsatz jedoch auf ein veraltetes Verständnis dieser Form des Spiels oder beschränkt sich auf die Etablierung von „Rollenspielklubs“ und Durchführung von Veranstaltungen in Schulen und Bildungseinrichtungen auf der Basis etablierter großer Regelsysteme wie D&D oder DAS SCHWARZE AUG. Im Rahmen des vom BMBF in der Förderlinie DATIpilot als 18-monatiger „Innovationssprint“ geförderten Projekts „Zukunft erspielen: Das Innovationspotential von Tabletop-Rollenspielen in der Bildungsarbeit“ möchte das LAGIP im Anschluss an Design-Innovationen von Tabletop-Rollenspielen seit 2010 einige Forschungsergebnisse aus den *analog game studies* sowie Spieleentwürfe queerer und migrantischer Designer*innen in die Bildungsarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen einbringen. Dazu entwickeln und testen wir ab Frühjahr 2025 gemeinsam mit führen-

den Indie-Tabletop-Rollenspieldesigner*innen wie D. Vincent und Meguey Baker und Alex Roberts den Prototypen eines ‚Experimentierkastens‘ für Tabletop-Rollenspiele, der die Breite gegenwärtigen Spieledesigns repräsentieren, wie auch zum experimentellen Umgang mit diesem Medium und zu eigenen Designaktivitäten anregen möchte. In der Entwicklung und im Testen des Prototyps arbeitet das LAGIP mit EduTale⁶ zusammen, das in den letzten Jahren mit ABENTEUER IM MÄRCHENWALD (2023) ein Spiel dieser Art schon erfolgreich entwickeln und als Methode in der Bildungsarbeit einsetzen konnte. Zum Ende des Projekts wird das LAGIP das Projekt wissenschaftlich und hinsichtlich wirtschaftlicher Verwertungsmöglichkeiten auswerten.

4.4 BRETTSPIELE ALS KULTURGUT

In einem weiteren kleinen Projekt, gefördert vom Verein Spiel des Jahres e.V., steht am LAGIP das Brettspiel im Zentrum. Unter dem Titel „Bretter, die die Welt bedeuten: Imaginationswelten des Brettspiels als Kulturgut“ führen wir 2024–2026 ein studierendenzentriertes, integratives und brettspielwissenschaftliches Projekt durch (vgl. Booth 2021; Karla/Post 2024), u.a. in Kooperation mit „Boardgame Historian“⁷. Dies nimmt die Vorarbeit einzelner früherer Wissenschaftskommunikations-Veranstaltungen wie eines im Sommer 2022 und 2023 in Kooperation mit dem Käte Hamburger Kollegs für Apokalyptische und Postapokalyptische Studien (CAPAS) durchgeführten „Apokalyptischen Spieletags“ im Spieladen Fantasy-Kolosseum in Heidelberg auf. In Bonn bieten wir nun – zunächst am Institut für Orient- und Asienwissenschaften und später für die gesamte Universität – als öffentliche Aktivität des LAGIP regelmäßige Brettspielabende an. Diese sollen den Studierenden der Universität Bonn das Brettspiel als Kulturgut vermitteln und das Brettspiel als Methode in der Integrationsarbeit in Einsatz bringen. Die Projektarbeit wird in jedem Semester von einer öffentlichen brettspielwissenschaftlichen Veranstaltung begleitet.

6 <http://www.edutale.de>.

7 <https://bghistorian.hypotheses.org/>.

Neben einer grundsätzlichen Heranführung der vom Projekt adressierten Menschen an die Thematik „Kulturgut Brettspiel“ ist auch hier die Integration von Brettspielen in die universitäre Lehre ein wichtiger Aspekt. Wir orientieren uns auch hier an zukunftsgerichteten Visionen einer „playful university“ (Nørgård 2021; Hanney 2023), die das Spiel(en) als Methode des Unterrichtens, forschenden Suchens und heuristischen Denkens ins Zentrum stellt. Als Elemente des Projekts bietet das LAGIP seit dem WiSe 2024/25 zunächst einen regelmäßigen europäischen-asiatischen Spieleabend an, an dem von Spiel des Jahres ausgezeichnete sowie ausgewählte Brettspiele der asiatischen Spielegeschichte vorgestellt und mit Studierenden gespielt werden. Darüber hinaus werden wir Workshops mit Studierenden durchführen, die regelmäßig an den Spieleabenden teilgenommen haben. Sie sollen das Brettspiel als Kulturgut und Methode der Integrationsarbeit reflektieren und gemeinsam mit Integrations-Expert*innen des Bonner Bildungswerks interKultur zu ‚Brettspielbotschafter*innen‘ fortgebildet werden. Ab Herbst 2025 werden wir in Kooperation mit interKultur in deren Räumen alle zwei Wochen ein integratives Brettspiel-Café als Begegnungsort veranstalten. Hier sollen die Studierenden als Brettspielbotschafter*innen sowie die Integrations-Expert*innen ein niedrigschwelliges Angebot schaffen für die Menschen, die bei interKultur zu diesem Zeitpunkt einen Integrationskurs besuchen. Dies soll auf spielerische Weise noch einmal eine Gelegenheit bieten, Deutsch zu sprechen, miteinander zu interagieren und das Brettspiel als einen Aspekt deutscher Kultur kennenzulernen. Die Studierenden sammeln umgekehrt praktische Erfahrung im Kontext der Integrationsarbeit. Begleitend führen wir Brettspielwissenschaftliche Workshops in Verbindung mit öffentlichen Veranstaltungen der Wissenschaftskommunikation unter dem Titel „Spielen und reden: Brettspiele verstehen“ durch, die Aufmerksamkeit für das Brettspiel als Kulturgut in der Universität Bonn und der Stadtöffentlichkeit erzeugen. Hierzu laden wir akademischen Expert*innen aus der Brettspielforschung sowie prominente Brettspieldesigner*innen ein. Die Diskussionen werden aufgezeichnet und als Podcasts des LAGIP zur Verfügung gestellt.

4.5 SPIEL ALS KOLLABORATIVE METHODE IN DER WISSENSCHAFT UND ALS ASPEKT VON WISSENSCHAFTSKOMMUNIKATION

Für eine mögliche zweite Förderperiode des Bonner Exzellenzclusters „Beyond Slavery and Freedom“ am BCDSS hat das LAGIP die Einrichtung eines „Play-Centric Conversation Lab for Dependency Studies“ zur Nutzung von *serious analog play* als Forschungs- und Lehrmethode sowie experimentelle Methode der Wissenschaftskommunikation in den Clusterantrag eingebracht. Der Einsatz von TTRPGs als gesprächsbasierter Form des Spielens (vgl. Baker/Baker 2023) und als *serious games* (vgl. Dörner et al. 2016) ermöglicht einen Umgang mit Wissensproduktion, der *partizipative* Aspekte (die Aktivierung aller Spielenden), *perspektivische* Aspekte (die Reflexion sozialer Positionalität und a/symmetrischer Beziehungen) und *praktische* Aspekte (die Orientierung an realen Anwendungen) ins Zentrum stellt. Durch die Nutzung bestehender TTRPGs und den Entwurf neuer analoger Spiele⁸ können verschiedene Formen asymmetrischer und symmetrischer Konversations- und Kollaborationsarrangements zwischen Forschern, Studierenden, nicht-akademischen Partnern und der Öffentlichkeit in einem „real-world laboratory“ (Kofler 2023) praktisch umgesetzt und spielerisch erkundet werden. Das gesprächsbasierte Spiel kann dabei sowohl als heuristische Methode für Forschung und Lehre in der Abhängigkeitsforschung wie auch als praktisches Instrument zur Vermittlung und Reflexion wissenschaftlicher Erkenntnisse dienen. Ein vom LAGIP betriebenes kleineres ‚Lab‘ kann für den Exzellenzcluster somit ebenfalls als *exploratorium*, *experimentarium* und *collaboratorium* (Nørgård 2021) dienen. Als Ort, in dem „impossibilities can be imagined, boundaries crossed, and the world turned upside down“, eröffnet es einen „safe place to take risks“ (Hanney 2023).

8 Vgl. bspw. <https://anitchang.itch.io/open-spaces-closed-spaces>.

4.6 GAME STUDIES IM KONTEXT EINES LEHR-LERN-LABORS BARRIEREFREIHEIT

Ebenfalls im Umfeld des LAGIP am Forum Internationale Wissenschaft angesiedelt ist das Projekt „Lehr-Lern-Labor Barrierefreiheit: Ein transdisziplinäres *Interface*-Labor für Studium und Lehre“, welches 2025–2027 durch den Strategiefonds Studium und Lehre der Universität Bonn finanziert wird. *Barrierefreiheit* – das Menschenrecht zugänglicher Gestaltung der Gesellschaft – soll hier als geisteswissenschaftliches wie transdisziplinäres Zukunftsthema dauerhaft an einem Ort experimenteller, forschender Lehre etabliert werden.

Verbunden werden in diesem Thema aus kultur- und medienwissenschaftlicher Sicht v.a. die inter- und transdisziplinären Felder der Disability Studies und Interface Studies. Im Hintergrund steht die Idee, in analogen und digitalen Interfaces und der inklusiven bzw. universal orientierten Gestaltung von Zugänglichkeit einen zentralen Aushandlungsort für Mensch-/Technologie-/Gesellschaft-Verhältnisse in einer zunehmend globalisierten digitalen Medienkultur zu sehen (vgl. Gilbert 2019). Gleichzeitig kommt, im Anschluss an die „critical access studies“ (Hamraie 2017), Barrierefreiheit bzw. die Perspektive der Zugänglichkeit nicht allein als lösungsorientierte Inklusionspraxis, sondern als grundlegendes, transdisziplinäres Instrument der Reflexion in den Blick (vgl. Lajoie 2022; Hermann 2024).

Im Blick auf digitale Spiele, aber eben auch hinsichtlich von Brettspielen und TTRPGs hat sich dabei in den letzten Jahren ein reger Forschungsdiskurs etabliert, auf dessen Grundlage die Thematik der ‚Zugänglichkeit‘ für das LAGIP noch einmal eine Vielzahl neuer Perspektiven eröffnen kann. Anknüpfen lässt sich dabei sowohl an zahlreiche (medien-)wissenschaftliche Arbeiten zu „digital gaming as a unique media constellation with characteristic constitutive and transfigurative potentials [...] for co-producing dis/abled subjectivities, dis/ability fictions, dis-/enabling modes of play as well as dis/ableist power relations“ (Spöhrer/Ochsner 2024, 6) wie auch an Vorarbeiten zu Barrierefreiheit im Bereich Brettspiele. Möglicherweise könnten Brettspiele sogar – aufgrund ihrer radikal vielfältigen ‚User-Interfaces‘ – als „the single most interesting usability problem domain that

exists“ (Heron 2024, 7) verstanden werden. Ähnlich gilt dies für TTRPGs, deren Design-Charakteristika und Tendenz zum „remixing“ (vgl. Horton/Beard 2021; Björk/Zagal 2024) sich möglicherweise besonders anbieten, „naturalized boundaries of play“ herauszufordern und eine kritische Auseinandersetzung mit der Frage zu ermöglichen „who is left out of play, how and why“ (Kamm/Freudenthal 2024, 2e–3e).

5. DAS LAGIP 2035

Die hier beschriebenen theoretisch-konzeptuellen Grundlagen sowie die bisherigen und gegenwärtigen Aktivitäten des LAGIP entfalten eine Vision, in deren Umsetzung an der Universität Bonn – die bislang keine umfangreichen Forschungs- oder Lehraktivitäten in den Game Studies vorweisen kann – ein neuer spielwissenschaftlicher Schwerpunkt etabliert wird, der im Vergleich zu anderen Game Labs im deutschsprachigen Raum über seinen Fokus auf analoge Spiele ein Alleinstellungsmerkmal aufweist. Gleichzeitig können die hier präsentierten Überlegungen zu analogem Spiel, *imaginative play* und Tabletop-Rollenspielen als ästhetischem Medium nur erste Denkanstöße sein für die in den nächsten Jahren zu leistenden Forschungsanstrengungen. Es ist zu hoffen, dass es uns gelingt, die institutionelle Aufbauarbeit fortzusetzen und längerfristige Strukturen zu schaffen, den theoretischen und konzeptuellen Rahmen weiter auszuarbeiten sowie konkrete Aktivitäten wie die hier beschriebenen fortzusetzen und auszubauen. So können wir hoffentlich als ein Game Lab unter den unterschiedlichen auch in dieser Ausgabe beschriebenen Laboren einen spezifischen Beitrag zur Auseinandersetzung mit Spiel und Spielen an Universitäten und Hochschulen leisten.

LITERATUR

- Aarseth, Espen (2017): Just Games. In: *Game Studies*, Jg. 17, H. 1.
<https://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.
- Abraham, Anna (2016): The Imaginative Mind. In: *Human Brain Mapping*, Jg. 37, S. 4197–4211.
- Abraham, Anna (2020): Surveying the Imagination Landscape. In: Anna Abraham (Hrsg.): *The Cambridge Handbook of the Imagination*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 1–10.
- Alder, Avery (2019): Queeres Spieldesign. In: Aşkin-Hayat Doğan/Frank Reiss/Judith Vogt (Hrsg.): *Roll Inclusive: Diversity und Repräsentation im Rollenspiel*. Köln: Feder & Schwert, S. 262–278.
- Baker, Meguey/Baker, D. Vincent (2023): [AW SRD]: A System Reference Document & Creators' Guide: First Preview (unpublished, available through <https://www.patreon.com> at <http://lumpley.com/index.php/window/installment/219>).
- Becker, Katrin (2021): What's the Difference Between Gamification, Serious Games, Educational Games, and Game-Based Learning?. In: *Academia Letters*, Article 209. DOI: 10.20935/AL209.
- Bellomy, Ian (2017): What Counts: Configuring the Human in Platform Studies. In: *Analog Game Studies*, Jg. 4, H. 2, Online: <https://analog-gamestudies.org/2017/03/what-counts/> [Zugriff 15.01.2025].
- Berge, PS (2021): Monster Power. Rebel Heart. Gay Sword: Queer Structures and Narrative Possibility in PbtA Tabletop Roleplaying Games. In: Alex Mitchell/Mirjam Vosmeer (Hrsg.): *Interactive Storytelling: ICIDS 2021*. Cham: Springer, S. 179–192.
- Bienia, Rafael P. (2016): *Role Playing Materials*. Braunschweig: Zauberfeder. DOI: 10.26481/dis.20160428rb.
- Bisogno, Ben (2022): No Gods, No Masters: An Overview of Unfacilitated „GMless“ Design Frameworks. In: *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, Jg. 3, S. 70e–81e. DOI: 10.14989/jarps_3_70e.

- Björk, Staffan/Zagal, José P. (2024): Game Design and Role-Playing Games. In: José P. Zagal/Sebastian Deterding (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge, S. 211–226.
- Boch, Lukas/Falke, Anna Klara (2024): Brettspielforschung made in Germany – aktueller Stand und Perspektiven. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.): *Handbuch Brettspiele*. Berlin: Springer, S. 729–741.
- Booth, Paul (2021): *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury.
- Burton, Adrianna/Trammell, Aaron/Castiello Jones, Katherine (2024): Diversity, Equity, and Inclusion in Role-Playing Games. In: José P. Zagal/Sebastian Deterding (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge, S. 456–469.
- Contreras-Espinosa, Ruth S./Eguia-Gomez, Jose Luis (2022): Game Jams as Valuable Tools for the Development of 21st-Century Skills. In: *Sustainability*, Jg. 14, H. 4, 2246.
- Dashiell, Steven (2022): DM Habitus: The Social Dispositions of Game Mastering in Dungeons & Dragons. In: *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, Jg. 3, 03–13. DOI: 10.14989/jarps_3_03.
- Dörner, Ralf et al. (Hrsg.) (2016): *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. Basel: Springer.
- Drick, Astrid-Elisabeth (2024): Das Fantasienspiel im Vorschulalter. In: Rahel Dreyer (Hrsg.), *Kita-Fachtexte 3*. Online: <https://nbn-resolving.org/html/urn:nbn:de:kobv:b1533-opus-6338> [Zugriff: 15.01.2025].
- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Pajares Tosca, Susana (2020): *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4. Auflage). New York: Routledge.
- Feige, Daniel Martin (2015): *Computerspiele: Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.
- Feige, Daniel Martin (2020): Was ist das Computerspiel? Bausteine eines negativen Essentialismus ästhetischer Medien. In: Markus Spöhrer/Harald Waldrich (Hrsg.): *Einspielungen: Prozesse und Situationen digitalen Spielens*. Wiesbaden: Springer, S. 79–93.

- Fine, Gary Alam (1983): *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Forbes, Lisa/Thomas, David (Hrsg.) (2022): *Professors at Play: Real-World Techniques From a More Playful Higher Education Classroom*. Carnegie Mellon Univ.: ETC. DOI: 10.57862/appf-kp25.
- Gilbert, Regine M. (2019): *Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind*. NewYork: aPress.
- Hakkarainen, Pentti/Bredikyte, Milda/Safarov, Ildar (2017): Pretend Play and Child Development. In: Tina Bruce/Pentti Hakkarainen/Milda Bredikyte (Hrsg.): *The Routledge International Handbook of Early Childhood Play*. Oxon: Routledge, S. 70–84.
- Hammer, Jessica (2007): Agency and Authority in Role-Playing „Texts“. In: Michele Knobel/Colin Lankshear (Hrsg.): *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang, S. 67–93.
- Hammer, Jessica/Czege, Paul (2024): Text-Based Role-Playing Games. In: José P. Zagal/Sebastian Deterding (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge, S. 171–184.
- Hamraie, Aimi (2017): *Universal Design and the Politics of Disability*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.
- Hanney, Roy (2023): Play Not Tell: Agency and Becoming in the Playful University. In: Wendy Garnham/Isobel Gowers (Hrsg.): *Active Learning in Higher Education: Theoretical Considerations and Perspectives*. Oxon: Routledge, S. 19–26.
- Harris, Paul L. (2022): *Children's Imagination*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Hedge, Stephanie/Grouling, Jennifer (2021): *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*. Jefferson: McFarland & Co.
- Hermann, Adrian (2023): Die Zukunft (er)spielen: Tabletop-Rollenspiele, Handlungsmacht und die Kunst des Spielens. In: Cornelia Richter/An-

dreas Odenthal (Hrsg.): *Semantisierung in Zukunftsdiskursen: Theologische Analysen krisenbezogener Sprachbilder*. Freiburg: Herder, S. 55–82.

Hermann, Adrian (2024): Ein Accessibility Turn? Überlegungen zu Zugänglichkeit als geisteswissenschaftlichem und transdisziplinärem Grundbegriff. *Fronta11y*. Online: <https://www.fronta11y.org/ein-accessibility-turn/> [Zugriff: 15.01.2025].

Hermann, Adrian/Tillessen, Petra (2021): Spielbeispiel: Von *Pop!* zu *Bücherfreunde!* zu *KreatYve!*. In: Adrian Hermann (Hrsg.): *Experimente mit digitaler Lehre: Überlegungen und Modelle jenseits einer Defizitperspektive*. Bonn: Forum Internationale Wissenschaft, S. 99–106.

Heron, Michael James (2024): *Tabletop Game Accessibility: Meeple Centred Design*. Boca Raton: CRC Press.

Horton, Lisa/Beard, David (2021): The Critical Role of New Media in Transforming Gamers Into Remixers. In: Eduardo Navas/Owen Gallagher/xtine burrough (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*. New York: Routledge, S. 325–341.

Horvath, Stu (2023): *Monsters, Aliens, and Holes in the Ground: A Guide to Tabletop Roleplaying Games from D&D to Mothership*. Cambridge: MIT Press.

Jones, Shelley (Hrsg.) (2021): *Watch Us Roll: Essays on Actual Play and Performance in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Kamm, Björn-Ole/Freudenthal, Michael (2024): Exploring Access and Accessibility in Analog Role-Playing Games. In: *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, Jg. 5, 1e–9e. DOI: 10.14989/jarps_5_1e.

Kapitany, Rohan/Hampejs, Tomas/Goldstein, Thaila R. (2022): Pretensive Shared Reality: From Childhood Pretense to Adult Imaginative Play. In: *Frontiers in Psychology*, Jg. 13. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.774085.

Karla, Jürgen/Post, Christoph (Hrsg.) (2024): *Handbuch Brettspiele*. Berlin: Springer.

Kind, Amy (2013): The Heterogeneity of the Imagination. In: *Erkenntnis*, Jg. 78, S. 141–159.

- Kind, Amy (2016): Introduction: Exploring Imagination. In: Kind, Amy (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*. London: Routledge, S. 1–11.
- Kind, Amy (2022): *Imagination and Creative Thinking*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- King, Brad/Borland, John (2014): *Dungeons & Dreamers: A Story of How Computer Games Created a Global Community*. Pittsburgh: ETC.
- Klenk, Moritz (2021): Experiment. In: Tobias Schmohl (Hrsg.): *Situiertes Lernen im Studium: Didaktische Konzepte und Fallbeispiele einer erfahrungsbasierten Hochschullehre*. Bielefeld: wbv media, S. 19–39.
- Koch, Anne/Tillessen, Petra/Wilkens, Katharina (2013): *Religionskompetenz: Praxishandbuch im multikulturellen Feld der Gegenwart*. Berlin: LIT Verlag.
- Kofler, Ingrid (2023): Beyond Disciplinary Constraints: Designing Transdisciplinary Research and Collaboration in Real-World Laboratories. In: *Societies*, Jg. 13, H. 9, 205. DOI: 10.3390/soc13090205.
- Lai, Jonathan/Chen, Andrew (2020): The Digital Future of Tabletop Games. Online: <https://web.archive.org/web/20210729122602/https://a16z.com/2020/09/01/tabletop-games-go-digital/> [Zugriff 13.01.25].
- Lajoie, Corinne (2022): The Problems of Access: A Crip Rejoinder via the Phenomenology of Spatial Belonging. In: *Journal of the American Philosophical Association*, Jg. 8, H. 2, S. 318–337.
- Langland-Hassan, Peter (2020): *Explaining Imagination*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Löhner, Benjamin/Höllen, Max (2022): Einblick in die Arbeit mit der Gamification-Methode EMPAMOS in Forschung und Praxis. In: *Soziale Innovation 2022*, S. 85–94.
- Marchart, Oliver (2023): Imagination und Entscheidung: Zur Kritik am aktuellen Boom an politischen Theorien der Einbildungskraft. In: *Paragrana*, Jg. 32, H. 2, S. 28–47.

- Merwin, Shawn/Sniezak, Chris (2018): Strategy Game or Story Engine. *Down With D&D* (Podcast), Ep. 132. <https://misdirected-mark.com/2018/01/23/dwdd132-strategy-game-or-story-engine/>.
- Meßner, Maria Theresa/Schedelik, Michael/Engartner, Tim (Hrsg.) (2018): *Handbuch Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Hochschullehre*. Frankfurt am Main: Wochenschau-Verlag.
- Nguyen, C. Thi (2020): *Games: Agency as Art*. New York: Oxford Univ. Press.
- Nørgård, Rikke Toft (2021): Philosophy for the Playful University: Towards a Theoretical Foundation for Playful Higher Education. In: Søren S. E. Bengtsen/Sarah Robinson/Wesley Shumar (Hrsg.): *The University Becoming: Perspectives from Philosophy and Social Theory*, Cham: Springer, S. 141–156.
- Peterson, Jon (2012): *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People, and Fantastic Adventure from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.
- Post, Christoph (2024): Online-Brettspielplattformen – Bedeutung für die Brettspielszene. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.): *Handbuch Brettspiele*. Berlin: Springer, S. 579–586.
- Preston, Jon A. et al. (2021): Game Jams: Community, Motivations, and Learning among Jammers. In: *International Journal of Game-Based Learning*, Jg. 2, H. 3, S. 51–70.
- Raffaelli, Quentin/Wilcox, Ramsey/Andrews-Hanna, Jessica (2020): The Neuroscience of Imaginative Thought: An Integrative Framework. In: Anna Abraham (Hrsg.): *The Cambridge Handbook of the Imagination*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 332–353.
- Reininghaus, G./Hermann, A. (2021), Live Action Online Games (LAOGs) als Impulsgeber für die digitale Lehre. In: Adrian Hermann (Hrsg.): *Experimente mit digitaler Lehre: Überlegungen und Modelle jenseits einer Defizitperspektive*. Bonn: Forum Internationale Wissenschaft, S. 107–118.
- Reynolds, Joel Michael (2022): *The Life Worth Living: Disability, Pain, and Morality*. Minnesota: Univ. of Minnesota Press.

- Robertz, Frank J. /Fischer, Kathrin (i.E.): #eduRPG: Rollenspiel als Methode der Bildung. Gelsenkirchen: System Matters Verlag.
- Roth, Ilona (Hrsg.) (2007): *Imaginative Minds*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Ruf, Oliver/Sieß, Andreas (2022): Was ist ein Labor? Zur Ästhetisierung experimenteller Umwelten. In: Oliver Ruf/ Lars C. Grabbe (Hrsg.): *Technik-Ästhetik*. Bielefeld: transcript, S. 19–40.
- Russ, Sandra W./Zyga, Olena (2016): Imaginative Play. In: James C. Kaufman/John Baer (Hrsg.): *Creativity and Reason in Cognitive Development*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 52–71.
- Spöhrer, Markus/Ochsner, Beate (2024): Dis-/Ability, Accessibility and Video Games: Chapters in the Context of a Research Overview. In: Markus Spöhrer/Beate Ochsner (Hrsg.): *Disability and Video Games: Practices of En-/Disabling Modes of Digital Gaming*. Cham: Springer, S. 1–23.
- Stein, Eric (2021): No Dice, No Masters: Procedures for Emancipation in DREAM ASKEW / DREAM APART. *GENeration Analog: The Tabletop Games and Education Virtual Conference*, Online. DOI: 10.5281/zenodo.5156494 [Zugriff: 15.01.2025].
- Stenros, Jaakko/Waern, Annika (2011): Games As Activity: Correcting the Digital Fallacy. In: Monica Evans (Hrsg.): *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. Oxford: Inter-Disciplinary Press, S. 11–22.
- Sterne, Jonathan (2016): Analog. In: Benjamin Peters (Hrsg.): *Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton: Princeton University Press, S. 31–44.
- Stevenson, Leslie F. (2003): Twelve Conceptions of Imagination. In: *British Journal of Aesthetics*, Jg. 43, H. 3, S. 238–259.
- Suits, Bernard (1978): *The Grashopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: Univ. of Toronto Press.
- Taylor, Marjorie (2013): Transcending Time, Place and/or Circumstance: An Introduction. In: Marjorie Taylor (Hrsg.): *The Oxford Handbook of the Development of Imagination*. Oxford: Oxford Univ. Press, S. 3–10.

- Thon, Jan-Noël (2022): Bildmedium Computerspiel? Zur ästhetischen Komplexität aktueller Indie Games. In: Frauke Berndt/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Bildmedien: Materialität – Semiotik – Ästhetik*. Berlin: De Gruyter, S. 441–462.
- Tillessen, Petra (2019): (Un)Labeling ‚Religion‘: Tools for a ‚Religion‘-Sensitive Education of Conflict Managers. In: *FIW Working Paper* 11, <https://hdl.handle.net/20.500.11811/8509>.
- Tillessen, Petra (2021): Digitale Lehre – und alles nur Spielerei?. In: Adrian Hermann (Hrsg.): *Experimente mit digitaler Lehre: Überlegungen und Modelle jenseits einer Defizitperspektive*. Bonn: Forum Internationale Wissenschaft, S. 85–97.
- Torner, Evan (2016): Teaching German Literature Through Larp: A Proposition. In: *International Journal of Role-Playing*, Jg. 6, S. 55–59. DOI: 10.33063/ijrp.vi6.248.
- Torner, Evan (2018): Just (the Institution of Computer) Game Studies. In: *Analog Game Studies*, Jg. 5, H. 2. Online: <https://analoggamestudies.org/2018/06/just-the-institution-of-computer-game-studies/> [Zugriff: 15.01.2025]
- Torner, Evan (2021): Distinguishing Analog Games. In: Lukas Boch/Anna Klara Falke/Toni Janosch Krause (Hrsg.): *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele*. Münster: ULB Münster, S. 218–224. DOI: 10.17879/04009531939.
- Torner, Evan/Aaron Trammell/Emma Leigh Waldron (2016): Reinventing Analog Game Studies: Introductory Manifesto. In: Aaron Trammell et al. (Hrsg.): *Analog Game Studies*. Pittsburgh: ETC, S. 1–5.
- Trammell, Aaron (2023): *The Privilege of Play: A History of Hobby Games, Race, and Geek Culture*. New York: New York Univ. Press.
- Traut, Lucia/Wilke, Annette (Hrsg.) (2015): *Religion – Imagination – Ästhetik: Vorstellungs- und Sinneswelten in Religion und Kultur*. Göttingen: V&R.
- Vadeboncoeur, Jennifer A./Göncü, Artin (2019): Playing and Imagining Across the Life Course: A Sociocultural Perspective. In: Peter K. Smith/

- Jaipaul L. Roopnarine (Hrsg.): *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 258–277.
- Wee, Kellynn (2024): Defamiliarizing Dungeons & Dragons: Playing Out Western Fantasy in Singapore. In: Premeet Sidhu/Marcus Carter/José P. Zagal (Hrsg.): *Fifty Years of Dungeons & Dragons*. Cambridge: MIT Press, S. 283–300.
- Weisberg, Deena Skolnick (2015): Pretend Play. In: *WIREs Cognitive Science*, Jg. 6, S. 249–261. DOI: 10.1002/wcs.1341.
- Wershler, Darren/Emerson, Lori/Parikka, Jussi (2022): *The Lab Book: Situated Practices in Media Studies*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.
- White, William et al. (2024): Tabletop Roleplaying Games. In: José P. Zagal/Sebastian Deterding (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge, S. 68–91.
- White, William J. (2020): *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions*. Cham: Palgrave Macmillan.
- White, William J./LaLone, Nicolas/Mizer, Nicholas J. (2022): At the Head of the Table: The TRPG Game Master as Dramatistic Agent. In: *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, Jg. 3, S. 46–58. DOI: 10.14989/jarps_3_46.
- Winnebeck, Julia et al. (2023): The Analytical Concept of Asymmetrical Dependency. In: *Journal of Global Slavery*, Jg. 8, S. 1–59.
- Zagal, José P./Deterding, Sebastian (Hrsg.) (2024): *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge.

SPIELE

- ABENTEUER IM MÄRCHENWALD (Kathrin Fischer, 2023), System Matters.
- AN ALTOGETHER DIFFERENT RIVER (Aaron Lim, 2021).
- APOCALYPSE WORLD (Vincent D. Baker, 2010), Lumpley Games.
- BALDURS GATE 3 (2023), Larian Studios.

BALIKBAYAN: RETURNING HOME (Rae Nadjadi, 2019), Sword Queen Games.

BLADES IN THE DARK (John Harper, 2017), Evil Hat.

BRINDLEWOOD BAY (Jason Cordova, 2022), The Gauntlet.

CALL OF CTHULHU (seit 1981), Chaosium.

D&D DUNGEON MASTER'S GUIDE (2024), Wizards of the Coast.

DAS SCHWARZE AUGEN (seit 1984), Schmidt Spiele/Droemer Knauer, Fantasy Productions, Ulisses Spiele.

DREAM ASKEW (Avery Alder, 2019), Buried Without Ceremony.

DUNGEONS & DRAGONS (seit 1974), TSR, Wizards of the Coast.

DUNGEONS & DRAGONS: RULES FOR FANTASTICAL MEDIEVAL WARGAME CAMPAIGNS PLAYABLE WITH PAPER AND PENCIL AND MINIATURE FIGURES (E. Gary Gygax / Dave Arneson, 1974), TSR.

IRONSWORN (Shawn Tomkin, 2018), Tomkin Press.

KARANDUUN: MAKE GOD BLEED (Joaquin Kyle Saavedra, 2020).

ÜBER DIE AUTOR*INNEN:

Adrian Hermann ist Professor für Religion und Gesellschaft am Forum Internationale Wissenschaft der Universität Bonn sowie Leiter der Abteilung für Religionswissenschaft am Institut für Orient- und Asienwissenschaften der Philosophischen Fakultät. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der religionswissenschaftlichen Theoriebildung und der Religionsgeschichte der globalisierten Welt. In den letzten Jahren lehrt, forscht und publiziert er auch im Bereich der (analogen) Game Studies mit Fokus auf Tabletop-Rollenspiele. Er leitet das Bonn *Lab for Analog Games and Imaginative Play*, ein experimentelles kulturwissenschaftliches Labor, das sich mit dem imaginativen und transformativen Potential analoger Spiele befasst.