

## **BACHELORARBEIT**

# Spielziel: Das Sammeln und Archivieren analoger Spiele. Bedarfsanalyse, konzeptionelle Überlegungen und Handlungsempfehlungen für ein Deutsches Nationales Spielearchiv

---

vorgelegt im September 2025 von  
**Henning Benthien**

Matrikel-Nr.

Abgabedatum: 30.09.2025

1. Prüferin: Prof. Dr. Julia Abel
  2. Prüferin: Prof. Dr. Frauke Schade
- 

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE  
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**

Department Information und Medienkommunikation  
Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE  
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**  
Hamburg University of Applied Sciences

**Spielziel: Das Sammeln und Archivieren analoger  
Spiele. Bedarfsanalyse, konzeptionelle Überle-  
gungen und Handlungsempfehlungen für ein  
Deutsches Nationales Spielearchiv**

---

Bachelorarbeit vorgelegt von  
**Henning Benthien**

Matrikel-Nr.  
Abgabedatum: 30.09.2025

<https://hdl.handle.net/20.500.12738/19005>

## **Abstract**

Die vorliegende Arbeit untersucht den Bedarf für ein Deutsches Nationales Spielearchiv. Ziel ist es dabei, diese Bedarfe zu analysieren, konzeptionelle Überlegungen vorzulegen und Handlungsempfehlungen zur Umsetzung eines Deutschen Nationales Spielearchivs zu entwickeln.

Dafür wird zunächst der Begriff des Kulturguts mit Hilfe von Merkmalen definiert und analoge Spiele anhand dieser Merkmale untersucht. Ebenfalls kurz dargestellt werden das Potenzial von Spielarchiv aus archivwissenschaftlicher Sicht sowie die bisherige Erfüllung des Sammelauftrags der Deutschen Nationalbibliothek. Daran schließt sich eine Untersuchung der bisherigen Praxis im Umgang mit dem Kulturgut Spiel in öffentlichen Einrichtungen an. Auf diesen, auf einer Literaturstudie beruhenden, Teil folgt ein empirischer Forschungsteil in Form von qualitativen Expert:innen-Interviews und deren inhaltsanalytischen Auswertung. Die Expert:innen stammen dabei aus den Bereichen der Spielearchive, (Spiele-)Forschung, Spieleautor:innen sowie der Deutschen Nationalbibliothek. Diese Arbeit macht deutlich, dass ein starker Bedarf für ein Deutsches Nationales Spielearchiv besteht und eine wie auch immer geartete Umsetzung kulturpolitisch notwendig ist. Dabei sind die Grundsteine für dieses Vorhaben bereits durch bestehende Institutionen, Forschende und anderweitige Akteur:innen gelegt worden.

Schlagwörter: Analoge Spiele, Deutsches Nationales Spielerarchiv, Kulturgut Spiel, Deutsche Nationalbibliothek, Experteninterviews, Kulturpolitik

## **Hinweis im Sinne der Gleichberechtigung**

Im Sinne der Gleichbehandlung wurde diese Arbeit in geschlechtergerechter Sprache verfasst. Dabei wurde der sogenannte Gender-Doppelpunkt verwendet, da diese Form der geschlechtergerechten Sprache bei der Verwendung von Screenreadern die besten Ergebnisse erzeugt. Bei direkten Zitaten aus Literatur und den Interviews wurde hingegen keine Anpassung vorgenommen.

## **Hinweis im Sinne des Textverständnisses: ‚Spiele‘-Begriffe**

In dieser Arbeit werden viele verschiedene Begriffe im Hinblick auf das ‚Spiel‘ verwendet. Auch in der Literatur existiert sich kein Konsens darüber, welche Wörter zu benutzen sind um Spiele zu beschreiben. In diesem Sinne soll hier erläutert sein, dass die Begriffe ‚Spiel‘, ‚analoges Spiel‘, ‚Gesellschaftsspiel‘, ‚Brettspiel‘ und ‚Solospiel‘ im Hinblick auf diese Arbeit alle als synonym zueinander zu verstehen sind, es sei denn es wird im Text explizit auf das Gegenteil hingewiesen.

## Inhaltsverzeichnis

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Abkürzungsverzeichnis .....                                        | v  |
| 1. Einleitung .....                                                | 1  |
| 1.1. Relevanz des Themas / Erkenntnisinteresse .....               | 2  |
| 1.2. Fragestellung und Zielsetzung .....                           | 2  |
| 1.3. Stand der Forschung .....                                     | 3  |
| 1.4. Methodik .....                                                | 6  |
| 1.5. Aufbau der Arbeit .....                                       | 6  |
| 2. Theoretische Grundlagen .....                                   | 8  |
| 2.1. Definition und Bedeutung von Spielen als Kulturgut .....      | 8  |
| 2.1.1 Begriffsbezeichnung Kulturgut .....                          | 8  |
| 2.1.2 Das Kulturgut Spiel .....                                    | 10 |
| 2.2. Kurze Betrachtung aus Archiv(-wissenschaftlicher) Sicht ..... | 22 |
| 2.2.1 Archive als Gedächtnisinstitutionen .....                    | 22 |
| 2.2.2 Rechtliche Einordnung des Archivbegriffs .....               | 22 |
| 2.2.3 Potenzial der Spielearchive .....                            | 22 |
| 2.3. Der Sammelauftrag der Deutschen Nationalbibliothek .....      | 23 |
| 3. Analoge Spiele in Archiven und Museen .....                     | 24 |
| 3.1. Analoge Spiele in Archiven .....                              | 24 |
| 3.1.1 Analoge Spiele im Bayerischen Spiele-Archiv Haar .....       | 25 |
| 3.1.2 Analoge Spiele im Deutschen Spielearchiv Nürnberg .....      | 25 |
| 3.2. Analoge Spiele in Museen .....                                | 28 |
| 3.2.1 Analoge Spiele in Spiele- und Spielkartenmuseen .....        | 29 |
| 3.2.2 Analoge Spiele in musealen Ausstellungen .....               | 30 |
| 3.3. Analoge Spiele in anderen Öffentlichen Institutionen .....    | 31 |
| 4. Das Sammeln und Archivieren von analogen Spielen .....          | 33 |
| 4.1. Forschungsdesign der qualitativen Interviews .....            | 33 |
| 4.1.1 Auswahl der Stichprobe/Sampling .....                        | 34 |
| 4.1.2 Interviewleitfaden und Pretest .....                         | 36 |
| 4.1.3 Inhaltsanalytische Auswertung .....                          | 37 |
| 4.2 Ergebnisse der Interviews .....                                | 39 |
| 4.2.1 Begriffsverständnis und Bedarf .....                         | 39 |
| 4.2.2 Institutionelle und strukturelle Fragen .....                | 41 |
| 4.2.3 Sammlungspraxis und Archivierung .....                       | 42 |
| 4.2.4 Ethische Positionierung und Verantwortung .....              | 46 |
| 4.2.5 Finanzierung und Betrieb .....                               | 48 |
| 4.2.6 Nutzen für verschiedene Zielgruppen .....                    | 49 |

|                                                                                     |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 4.2.7 Perspektiven, Hürden und Weiterentwicklung.....                               | 52    |
| 4.2.8 Zusätzliche Äußerungen der Expert:innen .....                                 | 53    |
| 4.3 Konzeptionelle Überlegungen zu einem Deutschen Nationalen<br>Spielearchiv ..... | 53    |
| 5. Handlungsempfehlungen .....                                                      | 55    |
| 6. Fazit und Ausblick.....                                                          | 59    |
| 6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse .....                                           | 59    |
| 6.2. Kritische Auseinandersetzung mit der Arbeit .....                              | 60    |
| 6.3. Zukünftige Forschungsperspektive .....                                         | 61    |
| Bibliografie .....                                                                  | 63    |
| Ludografie .....                                                                    | 72    |
| Anhang 1 – Studieninformation, Datenschutz und Interviewleitfäden .....             | vi    |
| A 1.1 Studieninformationen .....                                                    | vii   |
| A 1.2 Einverständniserklärung zum Interview A .....                                 | ix    |
| A 1.3 Einverständniserklärung zum Interview B .....                                 | x     |
| A 1.4 Einverständniserklärung zum Interview C .....                                 | xi    |
| A 1.5 Einverständniserklärung zum Interview D .....                                 | xii   |
| A 1.6 Interviewleitfaden für spielnahe Experten.....                                | xiii  |
| A 1.7 Interviewleitfaden für spielferne Expertin.....                               | xv    |
| Anhang 2 – Analyseinstrumente .....                                                 | xvii  |
| A 2.1 Kodierleitfaden .....                                                         | xvii  |
| A 2.2 Übersicht aller Codes und deren Zuordnungshäufigkeiten.....                   | xxv   |
| Anhang 3 – codierte Interview-Transkripte.....                                      | xxx   |
| A 3.1 Transkript zum Interview A.....                                               | xxx   |
| A 3.2 Transkript zum Interview B.....                                               | xlix  |
| A 3.3 Transkript zum Interview C.....                                               | lxix  |
| A 3.4 Transkript zum Interview D.....                                               | lxxxi |
| Eidesstaatliche Versicherung .....                                                  | xc    |

## Abkürzungsverzeichnis

|                   |                                                                         |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| AfD .....         | <i>Alternative für Deutschland</i>                                      |
| AGS .....         | <i>Analog Game Studies</i>                                              |
| BBI .....         | <i>Buch-, Bibliotheks- und Informationswissenschaften</i>               |
| BGBI.....         | <i>Bundesgesetzblatt</i>                                                |
| BGSJ.....         | <i>Board Game Studies Journal</i>                                       |
| BUB.....          | <i>BUB - Forum Bibliothek und Information (Fachmagazin)</i>             |
| CDU .....         | <i>Christlich Demokratische Union</i>                                   |
| CSU .....         | <i>Christlich-Soziale Union</i>                                         |
| DACH-Region ..... | <i>Deutschland, Österreich, Schweiz</i>                                 |
| DDR .....         | <i>Deutsche Demokratische Republik</i>                                  |
| DNB .....         | <i>Deutsche Nationalbibliothek</i>                                      |
| DNBG.....         | <i>Gesetz über die Deutsche Nationalbibliothek</i>                      |
| DSAN .....        | <i>Deutsches Spielearchiv Nürnberg</i>                                  |
| DSM .....         | <i>Deutsches SPIELEMuseum</i>                                           |
| DVSI.....         | <i>Deutscher Verband der Spielwarenindustrie</i>                        |
| e.V.....          | <i>eingetragener Verein</i>                                             |
| ESG .....         | <i>Europäische Spielesammler Gilde</i>                                  |
| EU .....          | <i>Europäische Union</i>                                                |
| FDP .....         | <i>Freie Demokratische Partei</i>                                       |
| FID .....         | <i>Fachinformationsdienst</i>                                           |
| HAW.....          | <i>Hochschule für Angewandte Wissenschaften</i>                         |
| Int.....          | <i>Interview</i>                                                        |
| ISBN.....         | <i>International Standard Book Number</i>                               |
| ISGN .....        | <i>International Standard Game Number</i>                               |
| KGSG.....         | <i>Kulturgutschutzgesetz</i>                                            |
| NGO .....         | <i>Non-Governmental Organisation (Nichtregierungsorganisation)</i>      |
| NS .....          | <i>Nationalsozialismus</i>                                              |
| NSU .....         | <i>Nationalsozialistischer Untergrund</i>                               |
| PfIAV .....       | <i>Pflichtablieferungsverordnung</i>                                    |
| Pos.....          | <i>Position (im Interview)</i>                                          |
| SA .....          | <i>Sturmabteilung</i>                                                   |
| SPD.....          | <i>Sozialdemokratische Partei Deutschlands</i>                          |
| SPSS .....        | <i>Sammeln, Prüfen, Sortieren, Subsummieren</i>                         |
| SS .....          | <i>Schutzstaffel</i>                                                    |
| TH .....          | <i>Technische Hochschule</i>                                            |
| UNESCO.....       | <i>United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization</i> |
| USA.....          | <i>United States of America (Vereinigte Staaten von Amerika)</i>        |
| VG.....           | <i>Verwertungsgesellschaft</i>                                          |

## 1. Einleitung

Die Deutsche Nationalbibliothek (DNB) soll, gemäß ihrem Sammelauftrag, das kulturelle Erbe Deutschland sichern. Begrenzt ist der Auftrag jedoch auf Text, Bild und Musik (vgl. DNB, 2016 S. 3; DNB, 2024, S. 2ff.). Eine Ausnahme, um die es in dieser Arbeit gehen soll, sind Spiele (vgl. Verordnung über die Pflichtablieferung von Medienwerken an die Deutsche Nationalbibliothek (Pflichtablieferungsverordnung - PflAV) vom 17. Oktober 2008 (BGBl. I S. 2013), zuletzt geändert durch Artikel 1 der Verordnung vom 29. April 2014 (BGBl. I S. 450)).

Spielen ist jedoch Kultur. In Thüringen ist die ‚Deutsche Spielekultur‘ bereits immaterielles Kulturerbe (vgl. Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, o. D.) und kürzlich wurde sie auch bundesweit als immaterielles United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)-Kulturerbe erfasst (vgl. Deutsche UNESCO-Kommission e. V., o. D.a). Die Rolle von Europa und speziell von Deutschland bei der Entwicklung des modernen Brettspiels ist nicht von der Hand zu weisen (vgl. Beiersdorf, 2024a, S. 706). Schon seit längerer Zeit fordern Spieleautor:innen, Spielverlage und auch der Deutsche Kulturrat die Streichung der Spiele von den Ausnahmen des Sammelauftrages der Deutschen Nationalbibliothek (vgl. Spiele-Autoren-Zunft e. V., o. D.a).

Spielleschaffende und -verlage erhoffen sich durch eine umfängliche und gepflegte Datenbank eine faire Vergütung von Bibliothekstantimen durch in Bibliotheken angebotene Spiele. Aber auch Forschende würde von einer Anlaufstelle für analoge Spieleforschung profitieren, die umfangreicher und ressourcenstärker ihrem Auftrag nachkommen können, als es die bisherigen Spielearchive tun (vgl. Boch und Falke, 2024, S. 739).

Auch in der Politik herrschte in jüngster Vergangenheit diese Einstellung (vgl. SPD et al., 2021, S. 98; Brühem, 2022, S. 6), auch wenn das vorzeitige Ende der sogenannten Ampel-Koalition dafür sorgte, dass dieses Vorhaben nicht umgesetzt wurde. Die darauffolgenden schwarz-rote Koalition hat laut Koalitionsvertrag keine Stellung zu diesem Thema bezogen (vgl. CDU et al., 2025).

## 1.1. Relevanz des Themas / Erkenntnisinteresse

Im dritten Semester des Studiums des Autors an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg verbrachte der Autor das hochschulbegleitende Praktikum im Deutschen Spielearchiv Nürnberg (DSAN). Dort konnte er den aktuellen Stand der analogen Spieleforschung und den derzeitigen Umgang mit dem Spiel als Sammlungsgegenstand in Deutschland erfahren. Dabei wurde die mangelnde Standardisierung, insbesondere in der Katalogisierung, vor allem im Vergleich zu Büchern deutlich.

Durch die dortigen Erfahrungen geprägt, beschäftigte sich der Autor zunehmend mit der noch vergleichsweise jungen analogen Spieleforschung in Deutschland (vgl. Boch et al., 2024, S. 9), wodurch ihm klar wurde, dass die Idee eines Nationalen Spielearchivs im Sinne der DNB viele benötigte Grundlagen schaffen würde.

Letztlich inspirierte den Autor das Kapitel *Das Desiderat eines Deutschen Nationalen Spielearchivs – Analoge Spiele als kulturelles Gedächtnis einer Nation* (Werneck, 2024a, S. 711-717) dazu, seine Leidenschaft für Spiele und sein Wissen als Student des Bibliotheks- und Informationsmanagements zu kombinieren und sich in einer wissenschaftlichen Arbeit mit dieser Thematik auseinanderzusetzen.

## 1.2. Fragestellung und Zielsetzung

Im Zentrum dieser Bachelorarbeit steht die Frage danach, wie sich ein Pendant zur Deutschen Nationalbibliothek für Spiele ermöglichen ließe und wie dieses aussehen könnte. Konkret lautet die Frage folglich: Besteht ein Bedarf an institutionellen Sammeln und Archivieren von analogen Spielen und welche konzeptionellen Anforderungen und Aufgaben müsste ein solches Archiv erfüllen? Zusätzlich werden Teilfragen beantwortet werden, welche Teilbereiche der übergeordneten Fragestellung verdeutlichen werden:

- Was sind Kulturgüter?
- Sind (analoge) Spiele folglich als Kulturgüter zu verstehen?
- Wie wird bisher mit dem Kulturgut Spiel verfahren?
- Besteht ein Bedarf an institutionellem Sammeln und Archivieren von (analogen) Spielen?

- Ließe sich der Sammelauftrag der DNB auf analoge Spiele beziehen, oder benötigt es eine andere Institution?
- Welche Anforderungen hätten Spieleschaffende an eine Institution wie die DNB? Welche Anforderungen hätten Forschende?
- Inwiefern würde eine solche Institution einen Mehrwert bieten?

Ziel der Arbeit ist es konzeptionelle Überlegungen für ein Nationales Spielearchiv vorzulegen, sowie dessen Nutzen zu verdeutlichen und Handlungsempfehlungen zu erstellen, wie man zu diesem Punkt gelangen könnte. Diese Arbeit wird einen Beitrag zum bisherigen Diskurs über das Sammeln und Archivieren von analogen Spielen in Deutschland, anhand von konkreten wissenschaftlichen Erkenntnissen durch Bedarfsanalysen und Expert:innen-Interviews, leisten. Im Idealfall wird diese Arbeit in der Kommunikation über ein Deutsches Nationales Spielearchiv genutzt werden um Entscheidungsträger:innen zu überzeugen von diesem Anliegen zu überzeugen.

### 1.3. Stand der Forschung

Der Forschungsstand zum Thema (modernes) analoges Spiel ist insgesamt noch wenig ausdifferenziert, weist jedoch eine stark interdisziplinäre Ausrichtung auf. Dies erfordert die Einbeziehung von Literatur aus den Bereichen Geschichte, Kulturwissenschaften, Bibliothekswissenschaft sowie der analogen und gegebenenfalls auch der digitalen Spieleforschung.

Die Recherche erfolgt auf Google Scholar, sowie im hochschuleigenen Bibliothekskatalog der HAW, den privaten Beständen des Autors und dem Katalog des Fachinformationsdiensts (FID) der Buch-, Bibliotheks- und Informationswissenschaften (BBI), sowie in Fachzeitschriften wie der *BUB – Forum Bibliothek und Information* (BUB) und dem *Dialog mit Bibliotheken*, in Zeitschriften wie der *Spielbox* und *null ouvert* und durch das Projekt *Boardgame Historian*. Dabei wurden Suchbegriffkombinationen von „DNB“, „Nationalbibliothek“, „Sammelauftrag“ und „(Gesellschaft)Spiel(e)“ sowie „Games“ genutzt. Zusätzlich wurden Expert:innen in verschiedenen Forschungsbereichen wie Christoph Post und Prof. Dr. Ulrike Spree im Hinblick auf Literaturempfehlungen kontaktiert. Dabei

zeigten sich vor allem die bibliothekswissenschaftliche Suchansätze als wenig ergiebig.

Im deutschsprachigen Raum lässt sich wiederum ca. seit den 2020ern vermehrt analoge Spieleforschung erkennen (Boch et al., 2024, S. 9). So erschien erst kürzlich das ideengebende und richtungsweisende Werk:

Karla, Jürgen und Christoph Post (Hrsg.). *Handbuch Brettspiele*. [online] Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2024. ISBN 9783662677308. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/978-3-662-67730-8>.

Dieses Handbuch stellt ein erstes Grundlagenwerk der analogen Spieleforschung in Deutschland dar. Dabei werden Beiträge von Forscher:innen aus verschiedensten Bereichen der Brettspielbranche zusammengetragen und vorgestellt. Für diese Arbeit sind einige Kapitel relevant und teilweise ideengebend. Ebenfalls relevant sind die folgenden Werke: In diesem Werk von Lukas Boch und anderen wird die kulturelle Bedeutung des Spiels, oft am Beispiel der (Kirchen-)Geschichtskultur und der Public History verdeutlicht.

Boch, Lukas, Anna Klara Falke, Yvonne Puttmann und Sebastian Steinbach (2024): *Von Bierbrauenden Mönchen und Kriegerischen Nonnen: Klöster und Klerus in Analogen und Digitalen Spielen*. Kohlhammer, W., GmbH. ISBN 9783170426665.

Dieser Sammelband soll „auch Neulingen auf dem Gebiet der Spieleforschung [...] anhand der hier versammelten Beiträge ein Einstieg in diese junge Wissenschaftsdisziplin ermöglicht werden“ (Boch et al., 2024, S. 9). Dabei fällt es in diesem Werk leicht, den Bezug vom Spiel zu einem Kulturgut oder Artefakt herzustellen, da es sich um den konkreten Gegenstand der Kirchen- und Klostergeschichte handelt, welcher zur Betrachtung von Kulturgütern und Artefakten deutlich zugänglicher ist.

Das folgende Werk ist prägend für den modernen Begriff des Kulturguts Spiel. Die Kooperation zwischen dem Spieleautoren Kobbert und dem Nürnberger Spielzeugmuseum eröffnet den Zugang zum Spiel als museales Artefakt:

Kobbert, Max J. (2010): *Kulturgut Spiel*. Münster: Daedalus. ISBN 9783891262528.

Darin beleuchtet Kobbert, selbst Spieleautor, den Begriff des Kulturgutes in Relation mit dem Bildungswert, Eigenwert und Vergleichen zur bildenden Kunst. Dabei werden viele historische Entwicklungen betrachtet, welche in Kooperation mit dem Spielzeugmuseum und dem Haus des Spiels in Nürnberg auch verbildlicht werden. In der für dieser Arbeit genutzten zweiten Auflage des Werks befindet sich darüber hinaus noch ein Beitrag von Christian Beiersdorf zur gegenwärtigen Situation der Spieleszene, wobei sich gegenwärtig auf das Jahr 2018 bezieht, als auch eine Darstellung des Spielebooms in Deutschland in den 1970er Jahren.

Auch herangezogen werden können die folgenden Bachelorarbeiten und Dissertation zu ähnlichen Themen. Die Frage nach einem Deutschen Nationalen Spielearchiv wird sich jedoch nur in Wernecks Dissertation gestellt, und als Desiderat hervorgehoben, was eine klare Abgrenzung zulässt.

Lewejohann, Nele (2024). *Spielend gewinnen – Brettspielcafés als Magnet für junge Erwachsene in Öffentlichen Bibliotheken*. Bachelorarbeit. HAW Hamburg, Hamburg.

Meyn, Hjalte (2017). *Öffentliche Bibliotheken als Orte des analogen Gamings. Handlungsempfehlungen zur Etablierung analoger Spiele*. Bachelorarbeit. [online] HAW Hamburg, Hamburg. Verfügbar unter: [https://reposit.haw-hamburg.de/bitstream/20.500.12738/8720/1/Bachelorarbeit\\_Meyn\\_Hjalte\\_170820.pdf](https://reposit.haw-hamburg.de/bitstream/20.500.12738/8720/1/Bachelorarbeit_Meyn_Hjalte_170820.pdf)

Werneck, Tom (2024). *Spiele im Wandel: Die Evolution des modernen Brettspiels in Deutschland (1949-2000) Eine Bestandsaufnahme*. Dissertation. [online] Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle / University of Art and Design, Halle an der Saale. Verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.25673/118359>

Dabei zeigt sich jeweils der klare Fokus Lewejohanns auf das Konzept des Spielecafés und Meyns auf Öffentliche Bibliotheken. Der Frage nach institutioneller Archivierung und Sammlung von Spielen wird in keiner dieser Bachelorarbeiten nachgegangen.

Nichtsdestotrotz bieten diese einen guten Einstieg in themennahe Forschungsbereiche und bieten Hinweise auf relevante Literatur.

#### **1.4. Methodik**

In dieser Arbeit wird ein Methodenmix aus Literaturstudie, Expert:innen-Interviews und qualitativer Inhaltsanalyse angewandt.

Über eine qualitative Literaturstudie soll in Erfahrung gebracht werden, inwiefern das Spiel als Kulturgut und damit Teil des kulturellen Erbes Deutschlands gewertet werden kann. Auch untersucht wird der bisherige Umgang von Forschenden und öffentlichen Institutionen mit dem Kulturgut Spiel.

Anschließend werden vier qualitative Expert:innen-Interviews zur Frage durchgeführt werden, wie ein Deutsches Nationales Spielearchiv aussehen könnte und welche Erwartungen daran geknüpft werden. Dabei werden die Perspektiven von Spielearchiven, Spieleautor:innen, Forschenden und aus der DNB berücksichtigt. Dies soll dazu dienen ein umfassendes Bild verschiedener Akteur:innen zu erschließen.

Der qualitative Ansatz wurde gewählt, da zu der Thematik des Sammelns und Archivierens analoger Spiele bisher kaum Forschungsergebnisse vorliegen um quantitativ zu forschen. Zusätzlich erfordern die konzeptionellen Überlegungen über ein Deutsches Nationales Spielearchiv, sei es nur zur Diskursförderung, verschiedenartige Expert:innen-Meinungen, um schließlich begründbare und nachvollziehbare Handlungsempfehlungen erstellen zu können.

#### **1.5. Aufbau der Arbeit**

Zunächst werden dabei die durch eine Literaturstudie gewonnenen Erkenntnisse bezüglich des analogen Spiels als Kulturgut bzw. Artefakt, sowie über das Sammeln im Allgemeinen und den Auftrag der DNB und des DSAN vorgestellt. Darauf folgt eine ebenfalls auf der Literaturstudie basierende Betrachtung des Ist-Zustands von Spielen in Archiven, Museen und musealen Ausstellungen.

Zusätzlich wird das Forschungsdesign der qualitativen Interviews vorgestellt und die Transkription und inhaltsanalytische Auswertung vorgenommen. Es folgt eine Auswertung der in den Interviews behandelten Themen in Bezug auf die in der Literaturstudie bereits erfassten Erkenntnisse. Diese werden daraufhin als konzeptionelle Überlegungen dargestellt. Es folgen die daraus abgeleiteten Handlungsempfehlungen, sowie ein zusammenfassendes Fazit, eine kritische Auseinandersetzung mit der Arbeit und ein Ausblick auf die zukünftige Forschungsperspektive.

## 2. Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel wird zunächst der Begriff ‚Kulturgut‘ näher definiert und im Anschluss auf das Verständnis des analogen Spiels als Kulturgut eingegangen. Dabei werden die verschiedenen Merkmale eines Kulturguts und den damit einhergehenden Chancen und Verpflichtungen ausführlich auf das analoge Spiel angewandt. Dem folgt eine archivwissenschaftliche Betrachtung der Bestre-  
bung analoge Spiele zu sammeln. Letztlich wird der Sammlungsauftrag der DNB in den Kontext des analogen Spiels gesetzt und dabei bestehende Diskrepanzen hervorgehoben.

### 2.1. Definition und Bedeutung von Spielen als Kulturgut

In den folgenden Unterkapiteln soll zunächst dargestellt werden, was Allgemein und in der Arbeit speziell unter dem Begriff Kulturgut zu verstehen ist. Darüber hinaus soll deutlich gemacht werden, inwiefern sich Spiele, insbesondere analoge Spiele, in dieser Definition wiederfinden können. Letztlich soll deutlich werden, dass analoge Spiele Kulturgüter sind und daraus gewisse Verantwortungen folgen, denen bisher nicht oder nicht genug nachgekommen wird.

#### 2.1.1 Begriffsbezeichnung Kulturgut

Um Spiele bzw. das Spielen als Kulturgut zu verstehen, muss zunächst erörtert werden, was überhaupt unter dem Begriff Kulturgut zu verstehen ist. Der Duden definiert den Begriff Kulturgut als „etwas, was als kultureller Wert Bestand hat und bewahrt wird“ (Duden-Redaktion, o. D.). Aus dieser Definition entsteht in Hinblick auf analoge Spiele jedoch ein Definitionsparadoxon: Müssen analoge Spiele bewahrt werden, damit sie als Kulturgut gelten, oder gelten analoge Spiele als Kulturgut und müssen deshalb bewahrt werden? Um diesem Paradoxon zu entgehen, müssen andere Definitionen herangezogen werden.

Auf der Website des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, derzeit besetzt von Wolfram Weimer, heißt es, „Kulturgüter sind existenziell als Spiegel unserer Geschichte und unserer Identität. Sie sind deshalb Teil unseres Verständnisses als Kulturnation“ (Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, o. D.). Kulturgut wird auch rechtlich geschützt. So heißt es weiterhin „Ziel dabei ist/[sei es], wichtige Zeugnisse der Menschheit zu sichern, zu

erhalten und für kommende Generationen zu bewahren sowie sie der Allgemeinheit zugänglich zu machen“ (ebd.). Dabei sei dies Aufgabe von Bund und Ländern (ebd.).

Im Gesetz zum Schutz von Kulturgut sind die Begriffe ‚Kulturgut‘ und ‚Kulturgut bewahrende Einrichtung‘ in § 2 Absatz 10 und 11 wie folgt definiert: Kulturgut bezeichnet „jede bewegliche Sache oder Sachgesamtheit von künstlerischem, geschichtlichem oder archäologischem Wert oder aus anderen Bereichen des kulturellen Erbes, insbesondere von paläontologischem, ethnographischem, numismatischen oder wissenschaftlichem Wert“. Und Kulturgut bewahrende Einrichtungen sind „jede Einrichtung im Bundesgebiet, deren Hauptzweck die Bewahrung und Erhaltung von Kulturgut und die Sicherung des Zugangs der Öffentlichkeit zu diesem Kulturgut ist, insbesondere Museen, Bibliotheken und Archive“ (vgl. Gesetz zum Schutz von Kulturgut (Kulturgutschutzgesetz – KGSG) vom 31. Juli 2016 (BGBl. I S. 1914), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 17. Juli 2025 (BGBl. I Nr. 167), in Kraft getreten am 6. August 2016.)). Darüber hinaus bezieht sich das Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe bei der Identifizierung von Kulturgut auf die Haager Konvention, nach der Kulturgut unter Schutz steht, das für „das kulturelle Erbe aller Völker von großer Bedeutung ist“ (Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe, o. D.). Fokus soll für die Arbeit auf die möglichen Kriterien zur Identifizierung von Kulturgut gelegt werden. So ist ein Kriterium, dass „es (gemeint ist das Kulturgut) eine große Bedeutung für die kulturelle Identität der betreffenden Gesellschaften [hat]“ (ebd.).

Zusammenfassend lässt sich für die Begriffsbestimmung des Wortes Kulturgut in dieser Arbeit sagen, dass Kulturgüter Dinge sind, die:

- einen wissenschaftlichen Wert für das kulturelle Erbe Deutschlands oder darüber hinaus haben,
- die für die kulturelle Identität Deutschlands oder darüber hinaus Bedeutung haben,
- die existenziell als Spiegel der Geschichte und des Selbstverständnisses als Kulturnation dienen (können) und

- die aus diesen Gründen gesichert, bewahrt und kommenden Generation sowie der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden müssen

### 2.1.2 Das Kulturgut Spiel

Der vorangegangenen Definition folgend wird in diesen Unterkapiteln beschreiben, inwiefern analoge Spiele die Kriterien der Definition zum Kulturgut erfüllen, woraus letztlich der Schluss gezogen werden muss, dass es sich bei analogen Spielen um Kulturgüter handelt.

#### 2.1.2.1 Der wissenschaftliche Wert analoger Spiele für das kulturelle Erbe Deutschlands und darüber hinaus

Analoge Spiele sind seit jeher wissenschaftlich relevant. Spiele wie *Senet* oder das *Königliche Spiel von Ur* sind dabei Paradebeispiele mit der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem analogen Spiel (siehe dazu beispielsweise: Konstantakos, 2022 oder Raposo und Lamont, 2023). Dabei lag der Fokus jedoch lange Zeit auf historischer Forschung: Das Spiel als historisches Artefakt, als archäologisches Gut. Spiele sind also bereits vergleichsweise früh als historische Quellen entdeckt worden (vgl. Boch und Falke, 2024, S. 730f.). Beispielhaft bringen Boch und Falke dafür das 1990 von Irving Finkel einberufene internationale Treffen von Geschichtsforschern unter dem Titel *„Ancient Board Games in Perspective“* an (vgl. ebd., S. 731). Auch eine der zwei von Boch beschriebenen Institutionen, die sich der Erforschung des analogen Spieles verschrieben haben, das seit 1998 existierende Board Game Studies Journal (BGSJ), setzt sich vorwiegend mit historischen analogen Spielen auseinander (vgl. Boch, 2024a, S. 71).

Für diese Arbeit ist jedoch die Forschung zu modernen analogen Spielen von Bedeutung. Eine genaue Definition für den Begriff der modernen analogen Spiele bzw. für die modernen Brettspiele liegt nicht vor, auch wenn Paul Booth es unter ‚Medien‘ verstehen würde (vgl. Booth, 2021) und Evan Torner sie als „those products that are not always mediated through computer technologies, but which nevertheless exemplify contemporary cultural forms“ definiert (Torner, 2022, S. 218). In seiner Dissertation beschreibt Tom Werneck titelgemäß *„Die Evolution des modernen Brettspiels in Deutschland (1949-2000)“*. Anhand

dessen lässt sich ein Beginn des modernen Brettspiels im 20. Jahrhundert vermuten.

Das ebenfalls von Boch hervorgehobene Online-Zeitschrift Analog Game Studies (AGS) (vgl. Boch, 2024a, S. 71), widmet sich mit ihren Forschungsschwerpunkten eher dem modernen Brettspiel. Und, wie bereits eingangs erwähnt, lässt sich „seit 2020 [...] im deutschsprachigen Raum eine vermehrte Forschung zu analogen Spielen, insbesondere Brettspielen, feststellen“ (Boch et al., 2024, S. 9).

Boch und Falke beschreiben dabei mehrere voneinander unabhängige Initiativen: Die Gründung des Projekts *Boardgame Historian*, die Finanzierung zweier Promotionsstellen an der Universität Koblenz durch den Verein Spiel des Jahres e.V. zum Thema ‚Einfluss der Organisation Spiel des Jahres e.V. auf die Entwicklung der deutschen Brettspielkultur‘, die Gründung der Online-Zeitschrift *Spieleformen* und die Online-Zeitschrift *Spiel, Kultur & Kontext – Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung* der Universität Mannheim mit deren 2022 erschienenen Sammlung an Texten zum Themenbereich ‚Konflikt in Brettspielen‘ (vgl. Boch und Falke, 2024, S. 733).

Gemein haben diese Forschenden, dass sie grundsätzlich davon überzeugt sind, „dass Brettspiele als von Menschen geschaffene Objekte, also Artefakte, immer auch eine Form von Kultur sind. Somit entstehen Brettspiele nicht in einem kulturellen Vakuum [...] (Boch und Falke, 2024, S. 734). Der Entstehungsprozess der Spiele sei dabei „von den Normen, Vorstellungen und Gegebenheiten ihrer Entstehungszeit beeinflusst“ (ebd.). Außerdem seien „Brettspiele, die sich auf noch näher zu bezeichnenden Ebenen und in verschiedenen Formen auf Ereignisse, Begebenheiten und/oder Personen der Vergangenheit beziehen, [...] aufgrund dieser Vergangenheitsreferenz Objekt der Geschichtskultur“ (Bühl-Gramer, 2021, S. 360).

Diese Überzeugungen lassen sich so auch auf andere Formen des analogen Spiels, nicht nur auf das Brettspiel, beziehen.

Selbstverständlich ist das analoge Spiel auch als alltagskulturelles Objekt zu betrachten. „Das analoge Spiel oszilliert zwischen Hochkultur der Schönen Künste auf der einen und der Trivialität der Alltagskultur auf der anderen Seite“, so Tom Werneck (Werneck, 2024b, S. 51). Herfurth beschreibt die Beliebtheit

und Präsenz von Spieleklassikern wie *Die Siedler von Catan* oder *Monopoly* „als Bestandteil von Familientraditionen fest in der Gesellschaft verankert und nicht mehr wegzudenken“ (Herfurth, 2024, S. 318) und auch Boch sieht Spiele als aus der Alltagskultur moderner Gesellschaften nicht mehr wegzudenken (vgl. Boch, 2024a, S. 70).

Dabei werden die Spiele „aufgrund der etwa 5000 Jahre langen Geschichte“ (Boch und Falke, 2024, S. 730) mit unterschiedlichen Ansätzen und Methodiken erforscht. Spiele sind somit als kulturhistorisch relevante Artefakte zu betrachten und auf die Weise für verschiedenste Forschungsrichtungen von Bedeutung: Dazu zählen unter anderem Archäologie, Geschichte, Kunstgeschichte, Linguistik, Mathematik, Musikwissenschaft, Naturwissenschaften, Philosophie, Soziologie, Theologie, Materialwissenschaft und Spieleforschung (vgl. Thole, 1992).

#### **2.1.2.2 Analoge Spiele als für die kulturelle Identität Deutschlands und darüber hinaus bedeutende Objekte**

Deutschland ist eine Spielenation. Oder zumindest ist Deutschland für die Spielebranche höchst bedeutend.

Die Bezeichnung von Spielen als ‚German Games‘ galt und gilt immer noch als Qualitätshinweis „für Spiele, mit einer guten Mischung aus Strategie, Taktik und etwas Glück, wie sie zunächst vor allem von deutschen Autoren entwickelt wurden“ (Beiersdorf, 2024a, S. 706). Bezogen wird sich dabei vorwiegend auf den Spieleboom der 1970er Jahre und auf die folgenden Jahrzehnte (vgl. Kobbert, 2018, S. 108), wobei nicht ganz klar wird, ob der Boom noch anhaltend ist.

Nichtsdestotrotz sind deutsche Spiele „in den letzten Jahren ein Vorbild für andere Märkte gewesen“ (Hutter, 2024, S. 23). Heutzutage ist der Begriff ‚German Games‘ stellenweise durch ‚Eurogames‘, sinngemäß Europäische Spiele, abgelöst worden. Die Ummünzung des Begriffs steht aber auch unweigerlich mit Deutschland in Verbindung: So war es die Veröffentlichung von Klaus Teubers *Die Siedler von Catan*, die „den Weg für eine Welle an innovativen und strategisch anspruchsvollen Spielen aus Deutschland [ebnete]. Diese Zeit wird auch als Geburtsstunde des Begriffs ‚Eurogame‘ bezeichnet“ (Post, 2024, S. 14).

Ein weiterer Hinweis darauf, wie wichtig analoge Spiele in der kulturellen Identität Deutschlands sind ist, dass die wichtigsten Preise bzw. Auszeichnungen für analoge Spiele aus Deutschland stammen: Das Kulturpreise Spiel des Jahres, sowie die späteren eingeführten weniger wichtigen Auszeichnungen Kinderspiel des Jahres und Kennerspiel des Jahres. Die Auszeichnung als Spiel des Jahres „ist ein maßgeblicher Faktor für den Erfolg eines Spiels und ein Indikator für Qualität und Innovation der Branche“ (Post, 2024, S. 17). Der hinter der Auszeichnung stehende Spiel des Jahres e.V. fördert darüber hinaus seit 2012 bereits mehr als 517 Projekte, die die Sichtbarkeit des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft erhöhen sollen: darunter das Spielen mit Flüchtlingen oder auch das Spielen in Justizvollzugsanstalten (vgl. Koch, 2024, S. 655f.). Die Auszeichnungen und Veranstaltungen im Zusammenhang mit dem Spiel des Jahres inspirieren nicht nur Personen in Deutschland, sondern auch auf der ganzen Welt. So nahm der US-Amerikaner Bruce Allen in Marburg an einem Spieleautorenwettbewerb teil, welcher ihn nachhaltig prägte und später zu seinem Erfolg in Form der Auszeichnung seines Spiels *Tobago* auf der Empfehlungsliste der *Spiel des Jahres*-Jury führte (vgl. Conrad, 2010, S. 4f.). Auch der Autor des *Spiel des Jahres 2025 Bomb Busters*, der Japaner Hisashi Hayashi wurde durch das Spiel *Die Siedler von Catan* inspiriert Spieleautor zu werden, wobei er sich dafür das benötigte deutsche Vokabular selbst beibrachte, (vgl. Becker und Ducksch, 2025, S. 12). „Analoge Spiele aus Deutschland sind zu einem Kulturträger geworden, der Grenzen überschreitet [und] Sprachbarrieren überwindet [...]“ (Werneck, 2024b, S. 69), so fasst es Werneck treffend zusammen.

Auch wirtschaftlich ist das analoge Spiel in Deutschland relevant. Einige der größten und prestigeträchtigsten Spieleverlage wie Ravensburger, Kosmos und HABA sind deutsche Unternehmen und haben ihren Sitz in Deutschland. Der Absatz von analogen Spielen nimmt zu (vgl. Suhr, 2020) Darüber hinaus nutzt auch die Werbeindustrie Spiele als Botschaftsträger (vgl. Rühle, 2011a, S. 38). „Unternehmen, Verbände, kulturelle Einrichtungen, NGOs [Non-Governmental Organisations], Kommunen und andere Institutionen geben die Entwicklung von Spielen in Auftrag, die dem Spieler Produkte, aber auch Wertvorstellungen maßgeschneidert nahebringen“ (Werneck, 2024b, S. 295). Beispielhaft kann dafür das *Erlebnis Kräuter Memo* des Bildungszentrums für Natur, Umwelt und ländliche Räume des Landes Schleswig-Holstein herangezogen werden, wobei

den Spielenden im Stile von *Memory* in Schleswig-Holstein heimische Kräuter zum Basteln und Essen nähergebracht werden sollen. In *Das grosse Hessen-Spiel* wird die Vertreibung der Sozialdemokratischen Partei Deutschlands (SPD) durch die Christlich Demokratische Union (CDU) Hessen nachgespielt, eindeutig mit dem Ziel die CDU als Held und die SPD als den Feind darzustellen.

Letztlich ist auch die UNESCO als Autorität in Bezug auf kulturelles Erbe zu verstehen. So ist das Skat spielen in Deutschland (vgl. Deutsche UNSECO-Kommission e.V., o. D.b) und die Schachtradition in Ströbeck (vgl. Deutsche UNSECO-Kommission e.V., o. D.c) seit 2016 und die Brettspielkultur in Deutschland (und darüber hinaus) seit 2025 Teil des Immateriellen UNESCO-Welterbes ist (Deutsche UNESCO-Kommission e.V., o. D.a).

### **2.1.2.3 Analoge Spiele als Spiegel der Geschichte und des Selbstverständnisses als Kulturation Deutschland**

Wie in den vorhergehenden Unterkapiteln bereits erwähnt entstehen (analoge) Spiele nicht in einem kulturellen Vakuum, sondern spiegeln die Normen, Werte und Vorstellungen ihrer Zeit wider (vgl. Boch, 2022, S. 208). Außerdem stellen Spiele mit Vergangenheitsthemen oder -bezügen stets eine ‚authentische‘ Form dieser Zeiten dar (vgl. Boch, 2024b, S. 31), welche auf den Vorstellungen der an dem Spiel beteiligten Person über diese Zeitepoche beruht (vgl. Falke und Boch, 2021, S. 55). Dabei muss diese ‚authentische‘ Form von sogenannter ‚Pastness‘ (eng.: Past für Vergangenheit) ein Gefühl von Vergangenheit bei den Spielenden erzeugen, jedoch muss diese Darstellung keinesfalls wissenschaftlich authentisch und plausibel sein (vgl. Boch, 2024b, S. 31). Nichtsdestotrotz werden Personen dadurch gewisse Vorstellungen über diese Zeitepochen vermittelt und damit deren Geschichtswissen beeinflusst (ebd.).

#### **2.1.2.3.1 Beispiele für analoge Spiele als Spiegel der Geschichte und Kultur**

Um zu verdeutlichen, inwiefern das kulturelle und gesellschaftliche Klima Spiele prägen und was sich schon heute aus solchen Spielen herausfinden lässt, wird an dieser Stelle auf mehrere Beiträge von Wissenschaftlern eingegangen, die

beispielhaft aufzeigen sollen, inwiefern Spiele als Spiegel der Gesellschaft dienen.

Anhand der Kartenspiele *Schwarzer Peter* im DSAN verdeutlichen Eckert et al. in ihren Beitrag den (post-)kolonialen Bezug vieler *Schwarzer Peter* Spiele der damaligen Zeit. So können „an Spielen [...] zentrale Themenfelder postkolonialer Theorie über die bloße Text- und Bildanalyse hinaus untersucht werden; die Auswertung spielmechanischer Kräfteverhältnisse erlaubt Rückschlüsse auf kolonialistische Machtstrukturen und Machtrelationen“ (Eckert et al., 2022, S. 30). Die Gesellschaftsspiele ermöglichen als alltagskulturelle Artefakte den Diskurs über historischen Alltagsrassismus (ebd., S. 26; S. 30). Konkret spiegelt sich das wider in der Darstellung und dem inhärenten Zweck des titelgebenden Schwarzen Peters. So stellt die ludische Funktion des Schwarzen Peters die Verlier-Bedingung dar (vgl. ebd., S. 28) und vermittelt den Spielenden somit die Rolle als zu vermeidend und negativ, während die Darstellung schwarzer Personen zumeist von stereotypischen und/oder rassistischen Merkmalen begleitet war (vgl. ebd., S. 27ff.) Der gesellschaftliche Wandel zeigt sich im Spiel insofern, als dass ein *Schwarzer Peter* heutzutage mit schwarzen Personen als Schwarzer Peter undenkbar wäre, und die Rolle abgegeben wurde an Schornsteinfeger oder schwarze Kater (vgl. ebd., S. 30).

Zur jüngeren Vergangenheit wird auf den Beitrag Brenners mit dem Titel *Mit Atomenergie spielen!* eingegangen. Brenner betrachtet den gesellschaftlichen Kampf um die Atomenergie im Spiel: „Während die Kernenergie in *Energiepo-ker* von Runde zu Runde mehr Bedeutung gewinnt und der Ausbau der Technologie äußerst positiv bewertet wird, repräsentiert das Spiel *Die ATOMKNA-CKER. Spielend steigen SIE aus!* des für sein Umweltspiele bekannten Ökoto- pia-Verlags aus dem Jahr 1986 die atomkraftkritische Gegenbewegung“ (Bren- ner, 2022, S. 34), woran sich auch ohne viel historischen Kontext ablesen lässt, dass das Thema Atomkraft relevant und umstritten war. Weiterhin führt Brenner aus „können Brettspiele die Möglichkeit eröffnen, die ‚große Politik‘ aus kultur- historischer Perspektive zu betrachten. Der ‚Atomkonflikt‘ wurde nicht nur in den Parlamenten oder auf der Straße, sondern mitunter auch für das Kinder- zimmer geeigneten Brettspielen ausgetragen – eine Perspektive, die einen Mo- saikstein zum besseren Verständnis von Vergangenheit und Gegenwart liefern kann. Der Befund, dass in Spielen der 1980er Jahre konträre Haltungen zum

„Atom“ bereits an Zwölfjährige spielerisch vermittelt wurden, unterstreicht die bis heute hohe Intensität des bundesdeutschen Atomkonflikts“ (ebd., S. 38). Allein durch die Spiele kann also ein umfangreicheres Bild der kultur- und gesellschaftshistorischen Konflikte Deutschlands für die Forschung erarbeitet werden. Eine besonders eindrückliche Verdeutlichung der gesellschaftlichen Bedeutung des analogen Spiels sowie dessen Wirkung auf und durch die Gesellschaft der jüngeren Vergangenheit lässt sich am Beispiel des *Pogromly* des Nationalsozialistischen Untergrunds (NSU) aufzeigen, welches Tom Werneck ebenfalls in seiner Dissertation erwähnt (vgl. Werneck, 2024b, S. 72). Diese *Monopoly*-Nachahmung wurde von den Terroristen des NSU selbst hergestellt und zur Terrorfinanzierung genutzt. Eines der *Pogromly*-Exemplare wurde 2014 im Prozess gegen die NSU eingesetzt um deren Fremdenfeindlichkeit und Vernichtungsfantasien gegen Ausländer und Juden zu belegen: Im mit verfassungsfeindlichen Symbolen besetzten Spiel gibt es Schutzstaffel (SS)- und Sturmabteilung (SA)-Karten, Konzentrationslager statt Bahnhöfen, „den Juden“ anstelle des Gefängnisses und Ziel sei es, die Orte judenfrei zu machen (vgl. Sundermann, 2014). Dadurch ist dieses Spiel, gerade auch durch die hier beschriebenen Umstände, für Forschung und Kultur relevant und spiegelt ein Phänomen wider, welches sich in den bisherigen Beispielen noch nicht ausgedrückt hat: Spiele als Propagandamittel und als Produkt zur Finanzierung der eigenen Agenda, in diesem Fall besonders der Terrorfinanzierung.

#### **2.1.2.3.2 Deutschlands Selbstverständnis als Kulturnation im Hinblick auf analoge Spiele**

Die SPIEL in Essen ist die größte Publikumsmesse für analoge Spiele auf der Welt. Früher noch die Internationalen Spielertage entwickelte sich die Messe immer weiter und verzeichnete immer mehr Wachstum (vgl. SPIEL Essen, o. D.a). Mittlerweile wird auch der Deutsche Spielepreis auf der Messe verliehen und die sogenannten „Educators Days“ sind dem Programm der Messe zugeführt worden, um der Wissenschaft ihren Platz auf der Messe zu ermöglichen (vgl. SPIEL Essen, o. D.b).

Es sprachen auch schon viele bekannte Politiker:innen über Spiele oder das Spielen. 2014 versuchte der *Spiel des Jahres* e.V. durch Kooperation mit

Ursula von der Leyen und dem Verteidigungsministerium auf das Kulturgut Spiel aufmerksam zu machen (vgl. Hardel, 2014, S.1). Auf der Preisverleihung zum ‚Spiel des Jahres 2019‘ behauptete die damalige Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien Prof. Dr. Monika Grütters Deutschland sei eine Spielnation (vgl. Grütters, 2019). Außerdem stellte sie hervor, „dass sich ‚Die Siedler von Catan‘ fast doppelt so häufig verkauft haben wie beispielsweise Patrick Süskinds Weltbestseller ‚Das Parfüm‘ oder Ernest Hemingways ‚Der alte Mann und das Meer‘ [...]“ (ebd.). Auch die ehemalige Bundeskanzlerin Angela Merkel sprach 2020 davon, „dass Gesellschaftsspiele [...] weit mehr als bloßer Zeitvertreib [seien]“ (Merkel, 2020 zitiert nach Spiele-Autoren-Zunft e.V., o. D.b). Ebenfalls 2020 brachten die Freie Demokratische Partei (FDP) einen Vorschlag zur Verbesserung der Rahmenbedingungen für Spieleautor:innen in den Bundestag ein, wobei grundsätzlich darum ging, Spiele in den Sammlungsauftrag der DNB zu integrieren. Dieser Vorgang wurde im *null ouvert*-Magazin auf Grundlage der ‚Drucksache 19/23682 – Deutscher Bundestag – 19. Wahlperiode – 27.10.2020 – Vorabfassung [...]‘, einem Rückschlag der Bundestagsparteien und eines Nachschlags der SAZ aufgearbeitet im Folgenden zitiert. Der Vorstoß wurde abgelehnt, doch die Beiträge der Parteien sollen an dieser Stelle kurz beleuchtet werden: Die Unionsparteien, die CDU und die Christlich-Sozialen Union (CSU) sprachen davon, dass Spiele nicht ohne Grund Kulturgut seien (vgl. Wenzel, 2021a, S. 27). Spielanleitungen von der Verwertungsgesellschaft (VG) Wort wie andere Druckwerke vergüten zu lassen, ginge jedoch zu weit (vgl. ebd., S. 27f.). Die SAZ äußerte in einem Nachschlag Unverständnis über diese Annahme, da die VG Wort selbstverständlich bereits jetzt dazu verpflichtet sei Bibliothekstantiemen für Spiele auszuschiütten, wobei das Problem eher an der ungenügenden Datenbasis läge, welche durch einen Sammlungskatalog der DNB behoben werden könne (vgl. ebd., S. 31). Auch die SPD „betonte, dass Spiele aus ihrer Sicht unzweifelhaft zum Kulturgut gehörten“ (ebd., S. 28), verweis jedoch zugleich auf Zuständigkeiten bei den Ländern (ebd.). Die Alternative für Deutschland (AfD) nannte die Vergütung von Spieleautor:innen für Spielanleitungen „abwegig“ (ebd.) und stellte die Verhältnismäßigkeit und aufkommenden Verwaltungskosten in Frage (vgl. ebd., S. 28f.). Die SAZ betonte in ihrem Nachschlag, dass der Geschäftsbericht der VG Wort aus dem Jahr 2019 den Schluss der AfD nicht zulasse (vgl.

ebd., S. 31f.). Die den Vorstoß einbringende FDP brachte zusätzlich die „Bedeutung von Brett-, Karten-, und Gesellschaftsspielen für den Kulturstandort Deutschland hervor. [...] Zudem sei die Spielebranche ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor“ (ebd., S. 29). Auch die Partei Die Linke unterstütze den Antrag und verwies drauf „Spieleautorinnen und -autoren zu würdigen und rechtliche Rahmenbedingungen zu verbessern stehe oben auf der Agenda“ (ebd.). Die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen behaupteten jedoch es gäbe „im Moment wichtigere Bereiche, die dringend Unterstützung bräuchten“ (ebd., S. 30).

Im selben Jahr wurde die damalige Kanzlerkandidatin der Grünen Annalena Baerbock von dem Deutschen Verband der Spielwarenindustrie (DVSI) zur Botschafterin des Spielens ernannt (vgl. Wenzel, 2021b, S. 20) und nannte analoge Spiele „ein wichtiges Kulturgut“ (ebd., S. 23). Dieser Titel bzw. dieses Amt existiert seit 2014 und laut dem DVSI gibt es etwa hundert Botschafter:innen des Spielens, darunter auch der jetzige Fraktionsvorsitzende der CDU/CSU Jens Spahn, die ehemalige Bundeministerin für Bildung und Forschung Anja Karliczek und die ehemalige Kulturstatsministerin Prof. Dr. Monika Grütters (vgl. ebd., S. 20). Mit dem Titel gehen keinerlei Verpflichtungen einher, doch die DVSI wünscht sich, dass sie „den Bedürfnissen von Kindern in der Politik eine Stimme geben“ (ebd.).

Bei einem parlamentarischen Spieleabend 2024 kamen rund 60 Gäste aus der Politik zusammen, darunter auch die damalige Bundestagspräsidentin Bärbel Bas der SPD (vgl. SPIEL Essen, o. D.c; Schrapers, 2024a). Dabei betonte die Kulturausschutzzvorsitzende Katrin Budde, ebenfalls der SPD, dass Brettspiele „schlichtweg Kulturgut“ (SPIEL Essen, o. D.c) seien.

#### **2.1.2.4 Analoge Spiele als zu sichernde, bewahrende und kommenden Generationen und der Allgemeinheit zugänglich zu machende Objekte**

Aus den Ausführungen der bisherigen Unterkapiteln wird deutlich, dass das analoge Spiel als Kulturgut anzusehen ist. Daraus ergibt sich, wie eingangs beschrieben, die Notwendigkeit diese Kulturgüter zu sichern, bewahren und zugänglich zu machen. Anders formuliert: Das Kulturgut des analogen Spiels zu sammeln und zu archivieren. Tatsächlich existieren in Deutschland Institutionen, die sich dem Sammeln und/oder Archivieren (analoger) Spiele

verschrieben haben. Tom Werneck macht jedoch deutlich: „Ein Spiele-Archiv, das dem Anspruch genügen würde, als Gedächtnis der Gesellschaft für das Brettspiel gelten zu können, ist nicht darunter“ (Werneck, 2024b, S. 40). Darüber hinaus ist Werneck der Meinung, „wenn Brettspiele erhaltenswertes Kulturgut sind, ist es Aufgabe des Staates, ein Gedächtnis der Nation zu schaffen, das sich mit der Erhaltung von Büchern und anderen Druckwerken in der Deutschen Nationalbibliothek vergleichen lässt“ (Werneck, 2024a, S. 713). An dieser Stelle werden ausgewählte Einrichtungen und Personen in Kürze vorgestellt, die dieser Aufgabe nach Möglichkeit nachkommen. Eine ausführlichere Beschreibung ist in Kapitel 3 nachzulesen.

Zunächst lässt sich konstatieren, dass das Sammeln von Spielen bisher allein von Privatpersonen vorangetrieben wurde. Zum einen gibt es die Europäische Spielesammler Gilde (ESG). Die ESG ist ein Verein, deren vorwiegend privaten Mitglieder thematisch oder nach Varianten, Spielarten, Autoren oder Verlagen sammeln (vgl. Europäische Spielesammler Gilde e.V., o. D.). Der Spielesammler Rudolf Rühle unterstützt Museen und Verlagsarchive und erstellte in einem Projekt über mehr als zehn Jahre ein Verzeichnis aller Spiele der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) und ihrer Produzenten (vgl. Conrad, 2014, S. 39). Private Sammlungen sind jedoch nicht garantiert beständig. So wurde die Spielsammlung des Sid Sackson, „die eine der bedeutendsten im angelsächsischen Raum gewesen sein dürfte“ (Hardel, 2005, S. 1), nach seinem Tod in vielen Teilen versteigert und damit „unwiederbringlich in alle Winde zerstreut“ (ebd.). Private Sammlungen werden häufig mit dem Tod des Sammelnden, nicht selten aus Platzgründen, aufgelöst und ggf. in Second-Hand-Läden verkauft (vgl. Pick, 2024, S. 495ff.). Mit der Auflösung solcher mit Aufwand und Kompetenz zusammengetragenen Sammlungen, geht nicht nur ein materieller, sondern auch ein kultureller Verlust einher (vgl. Werneck, 2024c, S. 720). Bernward Thole gründete aus seiner privaten Sammlung heraus das Deutsche Spiele-Archiv in Marburg als „wissenschaftliches Dokumentations- und Forschungszentrum [...] [welches sich die Aufgabe stellt] die Spiele-Produktion ab 1945 laufend zu dokumentieren und damit Grundlagen für eine wissenschaftliche Reflexion der Spieleentwicklung unserer Zeit zu schaffen“ (Thole, 2004, S. 1). Das Marburger Spiele-Archiv wurde später von der Stadt Nürnberg

übernommen und zum Deutschen Spielarchiv Nürnberg umfirmiert und ist damit eine der wenigen durch öffentliche Mittel finanzierte Institution. Das von Tom Werneck gegründete Bayerische Spiele-Archiv Haar dient als Redundanzarchiv zum DSAN, wobei sich die Bestände der Archive mit der Zeit durchaus unterschiedlich entwickelt haben.

Auch in Museen werden Spiele ausgestellt. So existieren gleich mehrere Spiel(karten)museen: Die Spielkartenfabrik/Museumswerkstatt Stralsund, das Schloss- und Spielkartenmuseum Altenburg, das Spielkartenmuseum in Leinfeld-Echterdingen und das Deutsche SPIELmuseum (DSM) in Chemnitz. Außerdem existiert das Nürnberger Spielzeugmuseum, welches den Bereich analoge Spiele ebenfalls tangiert, wenn auch in geringem Ausmaß. In all diesen Institutionen werden Spielkarten oder analoge Spiele ausgestellt, meist als historische Artefakte.

Zusätzlich kommen in jüngerer Vergangenheit Ausstellungen in Museen hinzu, die durch Spiele ergänzt oder von Spielen initiiert wurde. Das Projekt *Boardgame Historian* beschreibt auf ihrer Webseite die Ausstellungen *Babel in der Bibel*, *Am Anfang war das Spiel*, *Wasser in der Bibel* und *Mönch ärgere dich nicht* (vgl. Boch und Falke, o. D.). Von dem Projekt Boardgame Historian losgelöst gab es ebenfalls Ausstellungen: So gab es einige Ausstellungen zu Rheinspielen in Bingen am Rhein (vgl. Schrapers, 2024b), analoge Spiele im Cold-War-Museum in Berlin (vgl. Foghammer, 2023), DDR-Sonderausstellungen im DSM (vgl. Rühle, 2012, S. 36) und im Europäischen Hansemuseum wird von Lukas Boch die Sonderausstellung Games machen Geschichte für das Jahr 2026 vorbereitet (vgl. hansemuseum.eu, 2024).

#### 2.1.2.5 Zwischenfazit

Die vorangegangenen Unterkapitel haben systematisch dargelegt, dass analoge Spiele als kulturelle Artefakte von wissenschaftlicher und gesamtgesellschaftlicher Relevanz zu behandeln sind. Zu Beginn erfolgte eine begriffliche und normative Verortung des Begriffs ‚Kulturgut‘, anhand derer Kriterien zur Bewertung kultureller Relevanz entwickelt wurden. Diese Kriterien bilden das theoretische Fundament für die anschließende Auseinandersetzung mit historischen und gegenwärtigen Ausprägungen von Spielkultur.

Die Analyse verdeutlicht eine doppelte Perspektive auf Spiele: Erstens weisen historische Beispiele und einschlägige Forschungsergebnisse darauf hin, dass Spiele als Quellen fungieren, die Rückschlüsse auf Entstehungsbedingungen, herrschende Normen und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse erlauben. Zweitens zeigt die Untersuchung der aktuellen Spielekultur in Deutschland, etwa die Herausbildung des Begriffs ‚German Game/Eurogame‘, die Bedeutung nationaler Auszeichnungen sowie die Struktur der Branche, dass Spiele heute eine ausgeprägte kulturelle Sichtbarkeit und ökonomische Relevanz besitzen. Ein zentrales Ergebnis ist die Funktion von Spielen als Träger und Vermittler gesellschaftlicher Diskurse. Anhand ausgewählter Fallbeispiele wurde herausgearbeitet, wie Materialien, Regeln und Mechaniken ideologische Botschaften transportieren und wie über Spiele historische Deutungen reproduziert oder kritisch hinterfragt werden können. Dies unterstreicht, dass Spiele nicht ausschließlich als Unterhaltungsobjekte zu betrachten sind, sondern als Quellen, die kulturelle Praktiken und Deutungsmuster dokumentieren.

Vor dem Hintergrund dieser Einsichten wurde die Frage nach Sammlung und Bewahrung adressiert. Die Analyse der gegenwärtigen Sammellandschaft zeigt ein heterogenes Bild: Neben privaten Sammlungen und Vereinsbeständen existieren vereinzelt Museen und Archive, während eine flächendeckende, institutionell verankerte Sicherung des Spielguts auf nationaler Ebene weitgehend fehlt. Besonders die Verwundbarkeit privater Bestände weist auf Risiken für das kulturelle Gedächtnis hin.

Aus den gewonnenen Befunden folgen die Notwendigkeit Sammlung, Erschließung, Forschung und Vermittlung als miteinander verknüpfte Handlungsfelder zu denken. Wissenschaftliche Erschließung allein genügt nicht; vielmehr sind institutionelle Rahmenbedingungen und politische Unterstützung erforderlich, um das kulturelle Erbe des analogen Spiels nachhaltig zu sichern und zugänglich zu machen. Darüber hinaus legen die Ergebnisse nahe, dass praxisorientierte Konzepte zur langfristigen Sicherung, zur Standardisierung von Erfassung und Dokumentation sowie zur Förderung der öffentlichen Vermittlung entwickelt werden sollte.

## **2.2. Kurze Betrachtung aus Archiv(-wissenschaftlicher) Sicht**

In der grundlegenden Beschreibung des Handelns, Sammelns und Archivierens von Museen und Archiven wird in der Literatur meist davon ausgegangen, dass „diese Institutionen bereits bestehen und arbeitsfähig sind“ (Werneck, 2024b, S. 354). Wie in vorangehenden Kapiteln bereits erörtert, können sich die bestehenden Archive im wissenschaftlichen Sinne (noch) nicht als echte Archive verstehen (vgl. ebd.). Daraus ergibt sich die Problematik, dass „der vorhergehende Prozess, der zur Gründung eines Archivs führt, [...] jedoch nicht wissenschaftlich aufgearbeitet und greifbar [ist]“ (ebd., S. 355). Aus diesem Grund wird sich im Folgenden nur kurz mit archivwissenschaftlichen Überlegungen zur Thematik auseinandergesetzt.

### **2.2.1 Archive als Gedächtnisinstitutionen**

Archive werden „in den deutschen Geistes- und Kulturwissenschaften vor allem als Gedächtnisinstitution wahrgenommen“ (Assmann und Hölischer, 1988; Assmann, 1999; Beck, 2005 zitiert nach Lapper und Raulff, 2016, S. 1). Archivierung ist dabei Bedürfnis und teilweise auch Pflicht. Doch „Archivierung ist eine Praktik, die in der Moderne allein an Machbarkeiten ihre Grenzen findet“ (Gehring, 2016, S. 18). Die Spielearchive sind dabei aufgrund von personellen und finanziellen Schranken in ihrer Machbarkeit stark eingeschränkt.

### **2.2.2 Rechtliche Einordnung des Archivbegriffs**

Rechtlich zählen in Deutschland nur staatliche Archive unter den gesetzlich nicht näher definierten Begriff ‚Archiv‘. Dadurch wird jedoch nur ein kleiner Teil der bestehenden Einrichtungen erfasst (vgl. Kaiser, 2016, S. 107). Die Spielearchive lassen sich (bisher) nicht als Staatsarchive verstehen. Das ist problematisch für diese Arbeit, da „noch immer [...] der weitaus größere Teil der Literatur zum Archivwesen auf Staatsarchive bezogen“ (Lübbe, 2016, S. 12) ist.

### **2.2.3 Potenzial der Spielearchive**

Trotz dieser Einschränkungen könnten die Spielearchive einen wichtigen Beitrag leisten. Ebeling hebt hervor: „Mit dem Modell des Archivs wurde eine

Theorie der Geschichte stark gemacht, die nicht mehr fragte, was wann und dann passierte, sondern wie dieses Bild des Geschehens und der Geschichte hat entstehen können: Welche Mächte oder Medien, Diskurse oder Techniken führten zu diesem oder jenem Bild der Vergangenheit“ (Ebeling, 2016, S. 129). Analoge Spiele spielen, wie in den vorangehenden Kapiteln gezeigt, eine wichtige Rolle bei der Verstärkung von Geschichtsbildern sowie bei der Erzeugung von Authentizität und dem Gefühl von ‚Pastness‘ (vgl. Boch, 2024b, S. 31). Auch Friedrich betont: „Die frühesten Befürworter archivischen Sammelns betonten, dass sich das alltägliche Leben der Menschen in einer Fülle von Überlieferungen niederschlägt, die einerseits von den Behörden niemals registriert werden, von der andererseits aber die sachgemäße Rekonstruktion der Vergangenheit profitieren oder gar abhängen könnte“ (Friedrich, 2016, S. 158). Analoge Spiele lassen sich dieser „Fülle von Überlieferungen“ klar zuordnen.

### **2.3. Der Sammelauftrag der Deutschen Nationalbibliothek**

Der gesetzliche Sammelauftrag der DNB ist im Gesetz über die Deutsche Nationalbibliothek (DNBG) geregelt. Nach § 2 Abs. 1 DNBG sammelt die DNB alle in Deutschland veröffentlichten Medienwerke sowie alle im Ausland veröffentlichten deutschsprachigen Medienwerke, Übersetzungen deutschsprachiger Werke in andere Sprachen und Werke über Deutschland in fremden Sprachen. Ziel ist dabei die umfassende Dokumentation und Archivierung kultureller und wissenschaftlicher Veröffentlichungen in Deutschland. Der Sammelauftrag erstreckt sich dabei nicht nur auf Druckwerke wie Bücher und Zeitungen, sondern auch auf Tonträger, Filmwerke und digitale Publikationen (DNBG § 3). Dadurch soll ein möglichst vollständiges Abbild des publizierten Kulturerbe Deutschlands geschaffen und der Forschung und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden (vgl. DNBG §2 Abs. 1).

Vor dem Hintergrund der in den vorangehenden Kapiteln aufgestellten Argumentation ist davon auszugehen, dass analoge Spiele sehr wohl als eigenständige Kulturgüter zu betrachten sind. Werneck konstatiert: „Wenn Brettspiele erhaltenswertes Kulturgut sind, ist es Aufgabe des Staates, ein Gedächtnis der Nation zu schaffen, das sich mit der Erhaltung von Büchern und anderen

Druckwerken in der Deutschen Nationalbibliothek vergleichen lässt“ (Werneck, 2024a, S. 713).

Unter diese Annahme folgend erscheint es nur konsequent, analoge Spiele in den Sammelauftrag der DNB einzubeziehen, wie es die SAZ und der Deutsche Kulturrat e.V. bereits seit vielen Jahren fordern (vgl. Deutscher Kulturrat e.V., 2015, S.1; Beiersdorf, 2018, S. 124; Junge, 2021, S. 86; Beiersdorf, 2024b, S. 251; Stoll et al., 2024, S. 227; Spiele-Autoren-Zunft e.V., 2025, S. 1f.), da sie zum kulturellen Erbe in ebenbürtiger Weise beitragen wie andere, bereits zu sammelnde Medien.

In der Realität ist die Regelung jedoch eine andere. Es gilt eine explizite Ausnahme (PflAV § 4): Nach dem derzeitigen DNBG gehören Spiele insbesondere nicht zum Sammelauftrag der DNB. Trotz ihrer kulturellen Relevanz werden sie systematisch von der nationalbibliothekarischen Sammlung ausgeschlossen. Diese Lücke verweist auf eine Diskrepanz zwischen dem Anspruch der DNB, das kulturelle Erbe Deutschlands vollständig zu dokumentieren (vgl. DNB, 2016, S. 3f.; DNB, 2024, S. 1f.), und der tatsächlichen Berücksichtigung bestimmter Medien, insbesondere der (analogen) Spiele.

### **3. Analoge Spiele in Archiven und Museen**

Wie bereits in vorangehenden Kapiteln angerissen, werden analoge Spiele bereits in einigen wenigen Archiven gesammelt und Museen ausgestellt. In diesem Kapitel sollen einige dieser Institutionen etwas ausführlicher vorgestellt werden. Dadurch soll deutlich werden, dass bereits Konzepte zum Sammeln und Archivieren analoger Spiele existieren. Die Quellenlage und Bereitschaft Informationen herauszugeben war zwischen den Institutionen sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund werden einige Institutionen nur sehr kurz behandelt.

#### **3.1. Analoge Spiele in Archiven**

Im Folgenden sollen die Sammlungsrichtlinien und Sammlungspraxis der beiden Spielearchive in Nürnberg und in Haar vorgestellt werden. Dabei werden auch beispielhaft Projekte aufgeführt, die in den Archiven durchgeführt wurden. Außerdem werden bei der Betrachtung des DSAN die eigenen Erfahrungen des Autors aus dem Praktikum einfließen.

### **3.1.1 Analoge Spiele im Bayerischen Spiele-Archiv Haar**

Das Spielearchiv in Haar wurde 1996 von Tom Werneck als Redundanzarchiv für das von Bernward Thole gegründete Deutsche Spielearchiv gegründet. Über die Jahre haben sich die Bestände jedoch unterschiedlich entwickelt. Das Bayerische Spiele-Archiv Haar hat nach eigenen Angaben einen Fundus von ca. 20.000 Spielen (vgl. Bayerisches Spiel-Archiv e.V., o. D.a). Die Institution richtet außerdem die Internationale Spieleerfindermesse aus und unterstützt Spieleautoren mit einem Leitfaden für Spieleerfinder und der Beweissicherung von Spielideen (vgl. ebd.). Außerdem existiert eine öffentliche, digitale Datenbank der bisher erfassten Spiele (vgl. Bayerisches Spiele-Archiv e.V., o. D.b). Wie alle Spielearchive ist das Bayerische Spielearchiv auf Spielespenden und freiwillige Abgaben von Spielverlagen angewiesen, da keine Ablieferungspflicht existiert. Aus diesem Grund kann das Archiv auch keine Vollständigkeit suggerieren.

Auf mehrere Kontaktaufnahmeversuche bezüglich weiterer Informationen zum speziellen Sammlungsauftrag und der Sammlungspraxis über das zur Verfügung gestellte Kontaktformular reagierte das Bayerische Spiele-Archiv nicht.

### **3.1.2 Analoge Spiele im Deutschen Spielearchiv Nürnberg**

Das DSAN wurde ursprünglich von Bernward Thole als „wissenschaftliches Dokumentations- und Forschungszentrum“ (Thole, 2004, S.1) in Marburg gegründet, jedoch inzwischen von der Stadt Nürnberg gekauft, übernommen und umfirmiert. Das DSAN ist das größere der Spielearchive und als einziges in öffentlicher Hand. Über 40.000 Spiele sind in dem DSAN bisher katalogisiert. Aufgrund des wenigen Personal erlebte der Autor während seines Praktikums jedoch, dass wesentliche Sammlungsbestandteile noch nicht inventarisiert und katalogisiert wurden. Auf diese Weise waren vorhandene Spiele für längere Zeit nicht zugänglich.

Der Autor stand und steht mit dem DSAN weiterhin in Kontakt, sodass auch interne Entwürfe für Sammlungskonzepte bzw. Sammlungsstrategien zur Verfügung gestellt werden konnten. So lässt sich in einem Entwurf von 2018 herauslesen, dass „wissenschaftliche Kooperationen mit Universität und Hochschulen,

sowie die Ausrichtung von Tagungen“ (DSAN, 2018, S. 1) das DSAN als „Kompetenz- und Netzwerkpartner in Sachen Spiel“ (ebd.) herausstellen sollen. Darüber hinaus war damals von einer vollständig inventarisierten und dokumentierten Spielesammlung von ca. 18.000 Spielen die Rede (vgl. ebd., S.2). Die aus Marburg übernommene Kartenspielsammlung war zu dem Zeitpunkt noch nicht erschlossen (vgl. ebd., S. 2). Zusätzlich wurden Sammlungsstandards beschlossen: darunter das Ziel der Dokumentation der im deutschsprachigen Raum vertriebenen Spiele, samt deutscher Regel unter anderem über Bitten an Spieleverlage. Trotzdem wurde auch in den Standards bereits Ausnahmen gemacht, speziell bezüglich Erweiterungen, Neuauflagen mit geringen Unterschieden, Mini-Spiele, Lizenzspiele, Lernspiele, Kleinkinderspiel und Solitärspiele (vgl. ebd., 3f.). Ein weiteres Ziel war es, die Sammlungsrichtlinien und das Sammlungskonzept zu konkretisieren und verschriftlichen (vgl. ebd., S. 5). Aus diesen Standards lässt sich jedoch aufgrund der vielen Ausnahmen und der Abhängigkeit von freiwilligen Abgaben von Spieleverlagen kein Sammlungsziel erkennen, dass der Vision eines ‚Gedächtnis der Spielebranche‘ oder ‚Gedächtnis der Nation‘ entspräche. 2022 wurden die internen Papiere zum Sammlungskonzept und zur Sammlungsstrategie weiterentwickelt. Darin wird darauf verwiesen, dass das DSAN mit dem Anspruch gegründet wurde „die gesamte Spielelandschaft abzubilden und gleichzeitig als eine Art Universalfirmenarchiv für die Spieleverlage zu fungieren“ (DSAN, 2022, S. 3), jedoch sei das vor diesem Hintergrund entstandene „Schlagwort des Archivs als ‚Gedächtnis der Spielebranche‘“ (ebd.) aufgrund der Entwicklung zwischen 2018 und 2022, speziell aufgrund „der Internationalisierung und Ausdifferenzierung des Marktes [...]“ (ebd.) nicht mehr als Teil des Leitbildes zu betrachten. Nicht ganz klar wird, ob der Sammlungsaufrag nun auf ‚Das Gedächtnis der Spielebranche in Deutschland‘ reduziert wurde bzw. werden sollte, oder ob das Schlagwort im Allgemeinen nicht mehr gültig ist. Damit würde das DSAN, als Kulturgüter bewahrende Einrichtung im Sinne der analogen Spiele, den Auftrag analoge Spiele im Stile der DNB zu sammeln abgeben und eine andere Institution erforderlich machen, die sich diesem Auftrag gewachsen sieht. Trotzdem wurde 2024 die Sammlung Mensenkamp übernommen: eine historische Spielsammlung von „über 5.000 Objekten aus vier Jahrhunderten“ (Das Team des DSAN,

2024). Auch diese Sammlung zu verzeichnen und zu digitalisieren wird eine Herausforderung für das Archiv.

Nichtsdestotrotz wird das DSAN von Forschenden genutzt. So heißt es auch, dass 2019 „ca. 100 Menschen mit wissenschaftlichem Forschungsinteresse das Archiv“ (DSAN, 2022, S. 7) besuchten und ca. 40 weitere wissenschaftliche Anfragen eingingen (vgl. ebd.).

Einige Forschungsvorhaben, die mit Hilfe des DSAN ermöglicht wurden, sollen an dieser Stelle kurz vorgestellt werden: Das Projekt zur Empirischen Analyse motivierender Spielelemente (EMPAMOS) der Technischen Hochschule (TH) Nürnberg ist eines dieser Projekte (vgl. DSAN, 2022, S. 6f.). Dabei wurden Spielanleitungen von künstlicher Intelligenz nach motivierenden Spielelementen durchforstet und herausgearbeitet. Diese Spielelemente können Spieleautoren als Kreativwerkzeug dienen, sollen aber auch ermöglichen spielferne Kontexte durch motivierende Elemente ansprechender bzw. motivierender zu gestalten. Der Leiter dieses Projekts, Thomas Voit, wurde auch im für diese Arbeit interviewt. Der Forscher Peter Podrez nutzte die Sammlung im DSAN für seine Habilitation zu Avataren und Spielfiguren im analogen Spiel (vgl. ebd.), dabei ging es unter anderem um die Nutzung unterschiedlicher Materialien, wie z. B. Elfenbein (vgl. Podrez, 2022, S. 242), Gestaltungspraktiken (vgl. ebd., S. 245), der Tendenz zum Anthropomorphisieren (vgl. ebd., S. 245) und der spielerischen Einbettung von Tier-Mensch-Beziehungen (vgl. ebd., S. 247). Die Kunsthochschule Halle setzte sich mit der Gestaltung, Materialität und haptischer Umsetzung in den analogen Spielen auseinander (vgl. DSAN, 2022, S. 6f.). Rebecca Betz, selbst Praktikantin im Spielearchiv, setzte sich auseinander mit der Datierung von Spielen, was „viel Recherchearbeit“ (Betz, 2025) mit sich bringt. Nicht immer gibt es eine eindeutige Antwort. Oft müssen Kontexthinweise zugezogen werden, um gerade ältere Spiele zu datieren. „Beispielsweise kann eine Dokumentenform gezeigt werden, die nur bis Mitte der 1920er Jahre in Verwendung war, oder eine Flagge ist im Hintergrund eines Pferderennen-Spiels gezeichnet, die nach dem ersten Weltkrieg nicht mehr verwendet wurde“ (ebd.); zusätzliche Hinweise können ältere Bezeichnungen oder Grenzen von Staaten auf Spielplänen sein oder Firmenlogos, die nicht mehr in Verwendung sind. Betz weist als Studentin der Kulturwissenschaften noch drauf hin, dass „nicht nur die Spiele selbst kulturwissenschaftlich relevant sind, sondern auch, was mit ihnen

gemacht wurde“ (ebd.). So weist sie weiterhin auf Abnutzungen auf *Mensch-är-gere-dich-nicht* Spielbrettern hin, die Hinweise darauf geben, welche Farben häufig gegeneinander spielten, oder spiele aus der Zeit des Nationalsozialismus (NS), bei denen die Hakenkreuze abgekratzt wurden und Spiele, auf deren Rückseite weitere Spielpläne für beispielsweise Mühle gezeichnet wurden (vgl. ebd.). Auch der US-amerikanische Historiker Jeremy Best beschäftigte sich im DSAN mit der NS-Zeit und darüber hinaus. In erster Linie forschte der Professor für Geschichte an der Iowa State University zur deutschen Spielekultur in Bezug auf Kriegsspiele im Forschungsprojekt mit Arbeitstitel ‚Toy Soldiering: West German Rearmament, the Holocaust, and the United States‘, dabei geht es unter anderem um den Umgang der Vereinigten Staaten von Amerika (USA) mit der Entnazifizierung, der eigenen Kriegserzählung und der sogenannten ‚sauberen Reichswehr‘ (vgl. Foghammer, 2024). Der Autor selbst hatte während des Praktikums im DSAN maßgeblich an der Erschließung des Werbespielbestandes mitgewirkt. Die Werbespiele sind als kulturwissenschaftlich relevant einzuschätzen, da sie unter anderem Unternehmensgeschichten beschreiben können (durch alte Namen und Logos), aber auch gesellschaftliche Konventionen aufdecken (vgl. Klöfer, 2022, S. 129ff.). So spiegelt sich in den Spielen das Verhältnis der Gesellschaft zu Frauen (z. B.: Zielgruppe für Waschprodukte, Spielziel möglichst gut waschen) und Alltagsrassismus wider, so werden in *Maggi's Fliegerspiel* schwarze Afrikaner mit stereotypisch mit Nasenring dargestellt und mit dem N-Wort bezeichnet. Werbespiele sollten deshalb nicht aus einem Sammlungsvorhaben ausgeschlossen werden.

So lässt sich erkennen, dass die Sammlung des DSAN auch trotz Unvollständigkeit von Wissenschaftler:innen für Forschungszwecke genutzt wird.

### **3.2. Analoge Spiele in Museen**

In diesem Abschnitt sollen die Museen in Deutschland benannt werden, die sich speziell mit Spielen oder Spielkarten befassen. Darüber hinaus wird auf einige museale Sonderausstellungen eingegangen, die analoge Spiele als Exponate nutzen.

### **3.2.1 Analoge Spiele in Spiele- und Spielkartenmuseen**

Das DSM in Chemnitz beheimatet eine „Sammlung historischer Spiele mit Ausstellungsräumen und Archiv“ (DSM e.V., o. D.a). Zu sehen sind dabei unter anderem Jahrtausendealte Spiele, wobei das DSM auch ein eigenes Klassifikationssystem erarbeitet hat (DSM e.V., o. D.b, 00:22; 00:30). Aufgrund des Spielraumes, in dem etwa 2.700 Spiele zum Spielen zu Verfügung stehen (DSM e.V., o. D.b, 01:15f.), wodurch das Kulturgut Spiel erlebbar wird, gilt das DSM als „Museum mit der längsten Verweildauer“ (DSM e.V., o. D.b, 01:25). Auch wird die Möglichkeit geboten, einen Bundesfreiwilligendienst im Museum zu absolvieren (vgl. DSM e.V., o. D.a). Zusätzlich kam es bereits zu internationalen Kooperationen beispielsweise als Sonderausstellung im sächsischen Landtag, bei der historische und zeitgenössische Spiele ausgestellt wurden (DSM e.V., o. D.b, 01:46). Beim DSM wird ein anderer Ansatz zum Kulturgut Spiel gewählt als bei den Archiven und der Fokus liegt auf modernen Spielen zum Spielen und historischen Spielen als Exponate. Unzweifelhaft ein Beitrag zur Sichtbarkeit des analogen Spiels als Kulturgut.

Darüber hinaus gibt es auch Spielkartenmuseen. Eines dieser Museen ist die Spielkartenfabrik Stralsund, die als Museumswerkstatt fungiert. Dabei lassen sich dort die historische Spielkartenproduktion, eigene Spielentwicklung und historische Kartenblätter betrachten (SPEICHER\_Leute e.V., o. D.). Bezüglich der Sammlungsziele und -praxis hieß es im E-Mail-Verkehr, dass gelegentlich Schenkungen von historischen Spielkarten angenommen würden. Diese würden dann im Archiv gelagert oder auch ausgestellt. Beschränkt wird sich dabei auf Spiele bis 1931, die in der VSS AG produziert wurden (vgl. Klette, 2025). Auch hier liegt also ein Fokus auf historischen Spielen bzw. Spielkarten explizit als historische Artefakte.

Das Deutsche Spielkartenmuseum in Leinfelden-Echterdingen „beherbergt Kartenspiele aus aller Welt und gilt als die größte öffentliche Spielkartensammlung in Europa“ (Große Kreisstadt Leinfeld-Echterdingen, o. D.a). Die Sammlung „umfasst über 30.000 Kartenspiele mit mehr als einer Millionen Einzelkarten aus sieben Jahrhunderten“ (Große Kreisstadt Leinfeld-Echterdingen, o. D.b) und ist damit deutlich auf historische Spiele fokussiert. Auf eine E-Mail bezüglich des Sammlungskonzepts oder -praxis wurde nicht reagiert.

Ein weiteres Spielkartenmuseum ist das Schloss- und Spielkartenmuseum in Altenburg. Die Spielkarten werden dabei als Spezialsammlung gesehen, da das Skatspiel in Altenburg erdacht und die Stadt eine lange Tradition der Spielkartenherstellung habe (vgl. Strauch, o. D.). Dabei wird die Sammlung nicht nur als heimathistorisch, sondern auch als Kunstsammlung aufgefasst (vgl. Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg, o. D.). Manche Spielkarten würden sogar „den Status eines kleingrafischen Kunstwerks“ (ebd.) erreichen. Spielkarten sind in diesem Museum also als Teil einer kulturhistorischen Sammlung zu verstehen. Auf Nachfrage per E-Mail wurde die zentrale Gliederung der Sammlung in die vier Bereiche Historische Spielkarten, Ethnografische Spielkarten, Moderne Karten und Begleitobjekte und Referenzen hervorgehoben (vgl. Krause, 2025). Ankäufe, Schenkungen, Dauerleihgaben und internationale Kooperation sind dabei als Basis der Erweiterung der Sammlung anzusehen (ebd.). In Zukunft sollen ein größerer Teil des Bestandes digitalisiert, die Lagerbedingungen verbessert und internationale Kooperationen mit Museen, Forschungseinrichtungen, Sammelnden und der Spielebranche vertieft werden (ebd.).

### **3.2.2 Analoge Spiele in musealen Ausstellungen**

In jüngerer Vergangenheit werden Spiele auch als Exponate in musealen Ausstellungen verwendet. Möglich ist dabei der Fokus auf die Spiele als auch Fokus auf Historie, die mit Spielen verdeutlicht werden soll. Es wird deutlich: „Durch die Anerkennung von Brettspielen als kulturelle Artefakte ist es naheliegend, dass diese in Museen präsentiert werden“ (Boch und Falke, 2024, S. 736) und „damit analoge Spiele wie digitale Spiele als Kulturgüter wahrgenommen werden können, ist deren Einbettung in museale Ausstellungen und Sammlungen notwendig“ (Falke, 2024, S. 51).

Bisher werden Spiele in musealen Kontexten meist in zwei Bereichen genutzt: Als historische Exponate, so zum Beispiel im Stadtmuseum Münster im Kontext des Themenbereichs ‚Zweiter Weltkrieg‘ mit zeitgenössischen Spielen zum Thema Flucht in Luftschutzbunker (vgl. Boch, 2022, S. 207); oder in der Museumspädagogik mit Serious Games, die „mit dem Anspruch entwickelt wurden, ein bestimmtes (Bildungs-)Ziel zu verfolgen“ (ebd.), so zum Beispiel die Gesellschaftsspieladaption von *Friedrich Ebert*, welches in Kooperation mit der

Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte entstand. Darüber hinaus „eröffnen populäre Spiele einen direkten Zugang zur Lebenswirklichkeit von Museumsbesucher:innen“ (ebd., S. 208) womit auch untypisches Museumsklientel angesprochen werden könnte (vgl. ebd., S. 208).

2022 fand die Sonderausstellung ‚Mönch ärgere dich nicht‘ in dem Museum Abtei Liesborn statt, welche als Beispiel für die Nutzung analoger Spiele im musealen Kontext dienen soll. Dabei wurden moderne Spiele mit kirchlichen Bezügen, speziell Klöster, Mönche und Nonnen, ausgestellt. „Das Thema Kloster kann hierbei auf unterschiedliche Arten umgesetzt sein: vom Erstellen einer Handschrift in der klösterlichen Schreibwerkstatt über das Brauen von Bier bis hin zum Unterhalt und Ausbau einer Klosteranlage. Das Kloster als handfestes Wirtschaftszentrum oder geheimnisvoller Ort steht hierbei oft im Mittelpunkt des Spielgeschehens. Daher wird auch der Frage nachgegangen, welche Bilder vom klösterlichen Leben und Wirken dort zu finden sind und vermittelt werden und wie sie sich zur tatsächlichen Klosterkultur und Klostergeschichte verhalten“ (Museum Abtei Liesborn des Kreises Warendorf, 2022), so wird die Ausstellung auf der Webseite beschreiben. Die Sonderausstellung ‚Der Rhein im Spiel. Von der Gründerzeit bis zur Gegenwart‘ in Bingen am Rhein nutze ebenfalls Spiele, im speziellen Rheinspiele (vgl. Schrapers, 2024b).

### **3.3. Analoge Spiele in anderen Öffentlichen Institutionen**

An dieser Stelle sollen noch zwei weitere Institutionen vorgestellt werden, die sich den anderen Kapiteln nicht sauber zuordnen ließen. Gemeint sind das Spielzeugmuseum Nürnberg und der Ali Baba Spielclub e.V.

Das Spielzeugmuseum Nürnberg sammelt Spielzeug, welches sich durch die Abwesenheit von Regeln vom analogen Spiel abgrenzt, wobei diese Grenze nicht immer scharf ist. Trotzdem oder gerade deswegen finden sich im Spielzeugmuseum Spielfiguren und teilweise auch analoge Spiele wieder. Auch aus diesem Grund entstand Kobberts ‚Kulturgut Spiel‘ in Kooperation mit dem Spielzeugmuseum Nürnberg. Jedoch liegt auch bei diesem Museum der Fokus auf historischen Objekten.

Anders ist es beim Ali Baba Spielclub e.V., dessen Zweck es ist das Kulturgut Spiel zu fördern, indem Möglichkeiten des Spielens von analogen Spielen

geschaffen werden (vgl. Rohde, 2024, S. 783). Ähnlich wie im Spielraum des DSM soll es dabei Spielenden ermöglicht werden das Kulturgut Spiel zu erleben. Generell dienen Spieleclubs „dem Kulturgut Spiel in [ihrer] Funktion, das Spiel auf dem privaten Umfeld heraus in die Öffentlichkeit zu bringen und dabei sichtbar zu machen“ (ebd., S. 786). Der Ali Baba Spielclub e.V. ist dabei neben dem Hippodice und dem Thoule als einer der ältesten Spieleclubs bereits seit über 30 Jahren tätig (vgl. ebd.).

## **4. Das Sammeln und Archivieren von analogen Spielen**

Wie bereits deutlich geworden ist, besteht die ohnehin geringen Menge an Literatur bezüglich des Sammelns und Archivierens analoger Spiele vorwiegend aus der Feststellung, dass weitere Forschung und Denkanstöße notwendig seien (vgl. Werneck, 2024a, S. 717). Diese Arbeit wird insofern beginnen den Bedarf zu decken, als dass empirische Forschung in Form von Expert:innen-Interviews durchgeführt wird. Das dafür genutzte Forschungsdesign, sowie die entsprechende Auswertung der Interviews wird im Folgenden dargestellt.

### **4.1. Forschungsdesign der qualitativen Interviews**

Für die Untersuchung wird eine qualitative Methodik angewandt, die auf leitfadengestützten Interviews basiert. Ziel ist es, neue Erkenntnisse und Hypothesen über das Sammeln und Archivieren analoger Spiele zu erschließen. Die Interviewpartner:innen sind dabei gezielt ausgesucht worden und haben einen gewissen Status in der Forschung oder aufgrund der ihnen zugeschriebenen Institution, verfügen über spezifisches Rollenwissen oder nehmen besondere Kompetenz in Anspruch, weshalb es sich bei den Interviews um Expert:innen-Interviews handelt (vgl. Helfferich, 2014, S. 559; vgl. Przyborski und Wohlrab-Sahr, 2008, S. 133 zitiert nach Helfferich, 2014, S. 571). Eine empirische Forschung mithilfe von Fragebögen ist aufgrund der geringen Mengen an Spielarchiven bzw. bestehenden sammelnden Institutionen oder Privatpersonen und aufgrund der vielen Unklarheiten des vergleichsweise unerforschten Gebiets der Spieleforschung, nicht als zielführend oder sinnvoll anzusehen. Qualitative Interviews bieten hingegen die Möglichkeit die Fragen und Fragentiefe während des Interviews an die entsprechenden Expert:innen anzupassen, wodurch genauere und spezifischere Ergebnisse erzielt werden können, da die Fokusse bei den verschiedenen Expert:innen unterschiedlich gesetzt werden können. Die Gütekriterien der empirischen Forschung Objektivität, Reliabilität, Repräsentativität und Validität wurden berücksichtigt, wobei die Übertragbarkeit auf qualitative Forschung umstritten ist (vgl. Ziegele, 2016, S. 259 zitiert nach Lewejohann, 2024, S. 31).

#### 4.1.1 Auswahl der Stichprobe/Sampling

Vier Interviews wurden für diese Arbeit geführt. Bei der Auswahl der Interviewpartner:innen wurden persönliche Kontakte, Recherchearbeit Empfehlungen und Intuition genutzt. Dabei wurden im Vorhinein Sichtweisen definiert, die diese Expert:innen vertreten sollten. Die vier Sichtweisen sind die der Spielearchiv, der Spieleautor:innen, der (Spiele-)Forscher und der DNB. Die vier Interviewpartner:innen werden im Folgenden vorgestellt. Anschließend wird noch auf diejenigen Experten eingegangen, die einem Interview absagten. Dies soll verdeutlichen, dass auch weitere Perspektiven aufgesucht wurden.

**Sebastian Pfaller** ist im DSAN zuständig, für Kooperationen, wissenschaftliche Projekte, Veranstaltungen und Datenbanken und damit geeignet als Experte aus Spielearchiven zu fungieren. Aufgrund des Praktikums des Autors im DSAN bestand bereits persönlicher Kontakt. Durch die dortige Zusammenarbeit besteht bereits eine gute Vorstellung von dem Expertenwissen Pfallers. Die Zuständigkeit Pfallers für die Datenbank des DSAN macht ihn zu einem äußerst spannenden Interviewpartner, da eine umfassende, gepflegte Datenbank analoger Spiele einer der Hauptwünsche der Spieleautor:innen und Forschenden ist (vgl. Beiersdorf, 2018, S. 124; Beiersdorf, 2024a, S. 708; Falke, 2024, S. 43f.; SAZ, o. D.a: SAZ, 2025; Whitehill, 2024, S. 17). Die schnelle Zusage zu einem Experteninterview Pfallers machte es nicht notwendig Experten aus dem Bayerischen Spiele-Archiv in Haar zu kontaktieren.

**Christian Beiersdorf** ist der Ansprechpartner und Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation der SAZ und Mitglied im Deutschen Kulturrat. Seine Texte wurden in dieser Arbeit bereits mehrfach zitiert, da er in dieser Rolle auch für Lobbyarbeit zuständig ist. Daraus ergibt sich ein reiches Expertenwissen in Bezug auf den Wunsch des Sammelns und Archivierens analoger Spiele. Die SAZ versteht sich selbst als Vertreterin der Interessen und Rechten von Spieleautor:innen (vgl. SAZ, o. D.a), weshalb Beiersdorf als Sprecher befähigt ist, für die Arbeit als Experte des Bereichs der Spieleautor:innen zu fungieren. Auch Beiersdorf sagte schnell einem Experteninterview zu, weshalb nicht die Notwendigkeit bestand andere Experten zu kontaktieren.

**Thomas Voit** ist Wirtschaftsinformatiker und lehrt bereits seit 2014 an der TH Nürnberg zum Thema Gamification und leitet seit 2016 das Forschungsprojekt EMPAMOS in Kooperation mit dem DSAN (vgl. Voit, o. D.). Der Autor hatte

während des Praktikums im DSAN im Zuge des Trendberichts die Möglichkeit an einem Workshop vom Forschungsteam hinter EMPAMOS teilzunehmen. Aus diesem Grund bestand ebenfalls bereits ein persönlicher Kontakt zu Voit. Voit besitzt aufgrund der Leitung des EMPAMOS-Projekts, welches ohne die Bereitstellung tausender Spielanleitungen im DSAN nicht möglich gewesen wäre, eine gute Vorstellung davon, welchen Nutzen das Sammeln und Archivieren für Forschende hat bzw. haben könnte. Voit lässt sich also eindeutig als Experte für den Bereich der (Spiele-)Forschenden verstehen. Vor Voits Zusage wurden bereits andere Forschenden für ein Interview angesprochen, diese standen jedoch aus verschiedenen Gründen nicht zur Verfügung. Auf diese Forschenden soll am Ende dieses Unterkapitel kurz eingegangen werden.

**Susanne Jacobi** ist in der DNB zuständig für den Bereich des Bestandsaufbaus und der Formalerschließung. Sie wurde dem Autor nach E-Mail-Kontakt und Telefonaten mit der DNB vermittelt. Darüber hinaus wurden in Telefonaten das Vorgehen bezüglich der Expert:innen-Interviews beraten. Dabei wurde bereits geklärt, welche Fragen bzw. Richtung von Fragen von ihr bezüglich des Sammelns und Archivierens analoger Spiele nicht beantwortet werden könnten. Dementsprechend ist Jacobi als eine im folgenden als spielferne Expertin anzusehen. Da die DNB als Vorbild oder Blaupause für das Sammeln und Archivieren analoger Spiele (vgl. Werneck, 2024b, S. 355) gilt, befand es der Autor jedoch als unerlässlich, die Sichtweise der DNB in der Forschung zu berücksichtigen. Insofern fungiert Jacobi als Expertin für die DNB. Nicht zuletzt, da die DNB einem Expert:innen-Interview vor der Vermittlung Jacobis bereits eine Absage erteilt hatte.

Neben Thomas Voit wurde auch **Peter Podrez** für ein Experteninterview eingeladen. Dieser, ebenfalls in dieser Arbeit bereits zitierte, Medienkulturwissenschaftler, der auch schon im DSAN forschte und zu dem ebenfalls während des Praktikums des Autors ein persönlicher Kontakt hergestellt wurde, sagte einem Experteninterview jedoch ab. Er verwies dabei darauf, dass sein Forschungsgebiet zu weit entfernt sei von den im Interviewleitfaden gestellten Fragen und dem Forschungsziel. Auch der in dieser Arbeit vielzitierte **Lukas Boch** wurde im Laufe der Arbeit per E-Mail kontaktiert. Während des E-Mail-Verkehrs verwies Boch auf sein zu diesem Zeitpunkt noch laufendes Dissertationsverfahren, weshalb ihm wenig Zeit bliebe in intensiven Kontakt zu bleiben. Dieser Logik

folgend wurde er nicht für ein Experteninterview eingeladen, auch wenn seinen Sichtweisen für diese Arbeit sicherlich von Bedeutung hätten sein können. Aufgrund des bereits bestehenden Kontakts zu den Interviewpartner:innen wurden diese in zwei Expert:innen-Gruppen eingeteilt. Die Gruppe mit spielnahen Experten umfasst Sebastian Pfaller, Christian Beiersdorf und Thomas Voit. Die Gruppe der spielfernen Expertinnen hingegen umfasst allein Susanne Jacobi.

#### **4.1.2 Interviewleitfaden und Pretest**

Helfferrich beschreibt den Leitfaden in Leitfadeninterviews als „eine vorab vereinbarte und systematisch angewandte Vorgabe zur Gestaltung des Interviewablaufs“ (Helfferrich, 2014, S. 560). Bei der Entwicklung der Leitfäden wurde sich an der von Helfferrich formulierten SPSS-Formel orientiert. Diese Formel beschreibt das Vorgehen zur Erstellung eines Leitfadens: zunächst werden Fragen gesammelt (S), dann geprüft (P), sortiert (S) und letztlich subsummiert (S) (vgl. ebd., S. 567f.). Die von Werneck in seiner Dissertation beschriebene Desiderate bezüglich eines Deutschen Spielearchivs konnten dabei fast vollständig in die Leitfäden übernommen werden (siehe: Werneck, 2024b, S. 357f.). Dank dieser Vorarbeit bestand bereits eine Struktur mit verschiedenen Kategorien, denen nun nur noch Fragestellungen zugeordnet werden mussten. Darüber hinaus wurde Werneck in einer E-Mail gebeten, den Begriff der ‚ethischen Positionierung‘ näher zu erläutern, was die Differenzierung in verschiedene Bereiche der ethischen Verantwortung in den Leitfäden ermöglichte. Wie bereits erwähnt wurden zwei Interviewleitfäden herausgearbeitet. Jeweils für die Gruppen der spielnahen und spielfernen Expert:innen. Dafür wurde sich bewusst entschieden, um die Sichtweise der DNB einfangen zu können, welche sich im Vorhinein explizit gegen Fragen speziell zu analogen Spielen geäußert hatte. Nichtsdestotrotz sind die Leitfäden mit vergleichbaren Kategorien versehen worden und die Fragen für die spielferne Expertin entweder gestrichen oder umformuliert worden. Es besteht also weiterhin eine gewisse Vergleichbarkeit. Die Leitfäden sind mit Studieninformationsblättern, Einverständniserklärungen und Interviewanfragen an die Expert:innen übermittelt worden. Dabei stand den Expert:innen aufgrund unterschiedlicher Termine für die Durchführung des Expert:innen-Interviews unterschiedlich viel Zeit zur Vorbereitung zur Verfügung.

Ein zusätzlicher Pretest ist aufgrund der geringen Verfügbarkeit von Expert:innen nicht durchgeführt worden. So galt das erste durchgeführte Expert:innen-Interview mit Pfaller gleichzeitig als Pretest. Dabei wurde herausgestellt, dass der Interviewleitfaden inhärent logisch funktioniert, die angedachte Zeit jedoch etwas überschritten wurde. Inhaltlich wurde kein Änderungsbedarf festgestellt, jedoch wurde festgehalten, dass eine strengere Interviewführung im Hinblick auf die Zeit möglich sein könnte.

#### **4.1.3 Inhaltsanalytische Auswertung**

Die geführten Expert:innen-Interviews wurden unter Zuhilfenahme der Software ‚MaxQDA‘ transkribiert und anschließend inhaltsanalytisch ausgewertet. Der Prozess und die Begründung werden dabei im Folgenden erläutert.

##### **4.1.3.1 Transkription**

Der Transkription fällt in der empirischen Forschung eine Schlüsselrolle zu. [...] Dennoch gehen in den meisten Transkriptionen Informationen verloren, was für die Auswertung jedoch nicht immer problematisch sein muss (vgl. Lewejohann, 2024, S. 33). Für die Transkription dieser Arbeit wurde, wie bereits eingangs erwähnt, die Software MaxQDA genutzt. Die automatischen Transkripte wurden nach Erstellen dennoch manuell überprüft und stellenweise korrigiert. Die automatischen Fehler waren dabei meist Produkt von undeutlicher Aussprache, der Software nicht bekannter Wörter und technischer Probleme bei der Aufnahme der Interviews.

##### **4.1.3.2 Qualitative Inhaltsanalyse**

Die qualitative Inhaltsanalyse stellt nach Mayring und Fenzl „eine Auswertungsmethode dar, die Texte bearbeitet, welche im Rahmen sozialwissenschaftlicher Forschungsprojekte in der Datenerhebung anfallen“ (Mayring und Fenzl, 2014, S. 543), wozu sich die für diese Arbeit erstellten Interview-Transkripte zählen lassen. Dabei ist „das Merkmal der Kategoriengeleitetheit [...] das zentrale Unterscheidungskriterium gegenüber anderen Textanalyseansätzen“, also die Analyse des Ausgangsmaterials anhand von hierarchisch geordneter Ober- und Unterkategorien (vgl. ebd. S. 544). Dieses „streng regelgeleitet[e] und damit

stark intersubjektiv überprüfbar[e]“ Vorgehen ist dabei Kern der qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. ebd. S. 543). Das soeben erwähnte Ausgangsmaterial sind die Transkripte der vier Expert:innen-Interviews. Die Transkription dieser Interviews sind im Anhang zu finden: Das Interview mit Sebastian Pfaller als Interview A, das mit Thomas Voit als Interview B, das mit Christian Beiersdorf als Interview C und das mit Susanne Jacobi als Interview D. Da darüber hinaus die Entstehungssituation analysiert werden muss (vgl. Mayring, 2015, S. 54-56), stehen Aufnahmedatum und Interviewlänge zu Beginn der Interviews. Wie den Einverständniserklärungen zu entnehmen, nahmen alle Expert:innen freiwillig an den im Rahmen der Bachelorarbeit als Online-Meeting in Microsoft Teams stattgefundenen Interviews teil. Ebenfalls zu entnehmen ist die Zustimmung zur Aufnahme des Interviews. Aus diesen Aufzeichnungen wurden die Transkripte automatisiert erstellt. Es fand keine Anonymisierung statt, da das Forschungsfeld relativ klein und Rückschlüsse dadurch unvermeidlich sind. Darüber kann diese Arbeit auch als Beitrag zur Vernetzung einzelner Akteur:innen im Bereich des Sammelns und Archivierens analoger Spiele betrachtet werden.

Nach Mayrings Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse, müssen Analyseeinheiten bestimmt werden (vgl. Mayring, 2015, S. 61). Beschrieben werden dabei die Auswertungseinheit, die Kontexteinheit und die Kodiereinheit. Diese entsprechen in dieser Arbeit jeweils dem gesamten Interviewmaterial, die Intervieweinheit zu einer zuordnenbaren Kategorie und letztlich Sätze oder Satzbestände. Konkret wurde dies mit den in der Software MaxQDA als Codes bezeichneten Kategorien durchgeführt.

Die Kategorienbildung fand sowohl deduktiv als auch induktiv statt. Durch die Nutzung der von Werneck beschriebenen Forschungsdesiderate (vgl. Werneck, 2024b, S. 357f.) wurde ein Großteil der deduktiven Kategorienbildung bereits vorweggenommen. Den deduktiven Kategorien wurden während der Codierung des Interviewmaterials induktive Kategorien hinzugefügt bzw. bestehenden Kategorien präzisiert, wobei sich an den ‚Guidelines für die induktive Kategorienbildung‘ orientiert wurde (vgl. Kuckartz und Rädiker, 2022, S. 90-93). Ein Kodierleitfaden mit allen Codes ist im Anhang zu finden. Auf Ankerbeispiele wurde dabei bewusst verzichtet, da erwartet wurde, dass sich die Expert:innen aufgrund ihrer verschiedenen Expertisen unterschiedlich äußern und Ankerbeispiele dadurch eher als hinderlich empfunden würden.

MaxQDA wurde für die qualitative Inhaltsanalyse in dieser Arbeit aus mehreren Gründen genutzt. Zum einen bietet MaxQDA die Möglichkeit zur hochwertigen automatischen Transkription, was den Arbeitsumfang bei vier Interviews deutlich reduziert. Darüber hinaus liegt ein weiterer Vorteil von MaxQDA darin, „alle mit der gleichen Kategorie codierten Textstellen zusammenzustellen, ein Vorgang, der auch als Text-Retrieval bezeichnet wird“ (Kuckartz und Rädiker, 2024, S. 214 zitiert nach Lewejohann, 2024, S. 36). Zusätzlich konnte die Verwendung von MaxQDA für die qualitative Inhaltsanalyse von Interviews bereits im von Prof. Dr. Frauke Schade geleiteten Forschungsvorhaben im Kurs ‚Bibliotheken im Spannungsfeld‘ erprobt werden.

## **4.2 Ergebnisse der Interviews**

In den folgenden Unterkapiteln werden die Ergebnisse der Interviews weitgehend anhand der Struktur der von Werneck vorgeschlagenen Forschungsdesiderate (vgl. Werneck, 2024b, S. 357f.) vorgestellt. Nicht alle Kategorien mögen dabei für Laien oder spielferne Experten sofort als für die Forschungsfrage relevant wahrgenommen werden, doch werden sich die Antworten der Expert:innen in den konzeptionellen Überlegungen oder den Handlungsempfehlungen widerspiegeln. Die Ergebnisse werden dabei durch die Interviews belegt, wobei die Kürzel Int. für Interview und Pos. für Position (im Interview, siehe Anhang) verwendet werden.

### **4.2.1 Begriffsverständnis und Bedarf**

Um das Inhaltsverzeichnis nicht mit Unterkapiteln zu überlasten werden die Ergebnisse in verschiedenen für die Auswertung angelegten Blocks oder Abschnitten dargestellt. In diesem ersten Abschnitt werden die Fragen zur Definition des analogen Spiels und zur bestehenden Sammlungslücke beantwortet.

#### **4.2.1.1 Definition des (analogen) Spiels in Bezug auf die Formulierung eines Sammlauftrags**

Bei den Interviews mit den spielnahen Experten besteht eine gewisse Einigkeit, was für einen Sammlauftrag als analoges Spiel anzusehen ist bzw. woran sich analoge Spiele definieren lassen. Sie müssen sie regelbasiert sein und

haptisches Material beinhalten (Int. A Pos. 5; Int. B Pos. 4; Int. C Pos. 4). Auch eine Negativdefinition über digitale Spiele wurde vorgeschlagen, wobei digitale Spiele als solche Spiele definiert werden, die ausschließlich auf einem Computermedium gespielt werden (Int. B Pos. 4). Trotzdem entsteht dabei immer ein gewissen Graubereich zu regelbasiertem Spielzeug wie dem Zauberwürfel (Int. A Pos. 5) oder zu hybriden Spielen (Int. B Pos. 4). Das Vorgehen der DNB bei der Definition von Sammlungsobjekten beschränkt sich auf die Pflichtablieferrungsverordnung (Int. D Pos. 6). Eben diese Verordnung wird aber auch, wegen der Gleichsetzung von Spielen und Akzidenzien, als mit einem „Kulturverständnis [...] jenseits von Gut und Böse“ (Int. C Pos. 82) verfasst, kritisiert. Ein analoges Spiel im Hinblick auf einen Sammelauftrag könnte nach Experten also größtenteils als ein regelbasiertes Spiel mit haptischem Material verstanden werden.

#### **4.2.1.2 Sammlungslücke**

Bei der Frage danach, welche Sammlungslücke eine ‚analoge Spiele sammelnde Einrichtung‘ schließen würde, gehen die Meinungen der spielnahen Experten etwas auseinander. Sie lassen sich danach Einteilen, ob tatsächlich eine Lücke besteht, oder das DSAN nur seinem Auftrag nicht genug nachkommt bzw. nachkommen kann. Im Allgemeinen besteht die Lücke „zwischen den Bestrebungen, die es schon gibt, nämlich digitale Spiele zu archivieren und beforschbar zu machen und in der Deutschen Nationalbibliothek, die das Kulturgut Literatur und Buch sammelt und archiviert“ (Int. A Pos. 7). Ziel wäre eine Institution inklusive umfangreicher Datenbank für die Vergabe von Bibliothekstantien, die wie eine DNB für analoge Spiele fungieren würde, da die DNB analoge Spiele bisher explizit nicht sammelt (Int. A Pos. 7; Int. C Pos. 6).

Es wird jedoch auch darauf verwiesen, dass das DSAN eigentlich den Anspruch an sich selbst hat, das Kulturgut Spiel vollumfänglich abzubilden, seinem Auftrag jedoch bisher nicht genug nachkommt (Int. A Pos. 7; Int. B Pos. 6). Diese Informationen lassen den Schluss ziehen, dass im Falle eines gesetzlichen Sammelauftrages und der entsprechenden finanziellen Unterstützung, das DSAN als Außenstelle der DNB für analoge Spiele dienen könnte.

#### **4.2.2 Institutionelle und strukturelle Fragen**

In diesem Abschnitt werden die Fragen zu bestehenden Institutionen, Bezeichnung und Trägerschaft ausgewertet.

##### **4.2.2.1 Institutionen schaffen oder umändern**

Die spielnahen Experten sind sich recht einig, dass es von Vorteil wäre bestehende sammelnde Institutionen als Basis zu nutzen und keine komplett neue Institution zum sammeln und archivieren analoger Spiele zu schaffen. Verwiesen wird dabei auf das in Altenburg entstehende Spielearchiv, auch mit Beständen aus Haar (vgl. Int. C Pos. 8) und auf das DSAN (Int. A Pos. 9; Int. B Pos. 8; Int. C Pos. 8). Dabei wird die bereits bestehende Datenbank hervorgehoben und Änderungen an der personellen Struktur und der Trägerschaft vorgeschlagen (Int. A Pos. 9). Voit hebt auch den Standort in Nürnberg hervor, welcher als Großstadtstandort viele Hochschulen und Universitäten und damit Forschende mit sich bringt (Int. B Pos. 8).

##### **4.2.2.2 Rolle bestehender Institutionen**

Bei der Rolle bestehender Einrichtungen werden viele unterschiedliche genannt. Zum einem wird behauptet, dass das DSAN in der Kommunalpolitik versunken ist (vgl. Int. C Pos. 82). Zum anderen werden die Möglichkeiten zur Zusammenarbeit mit Institutionen und Personen aus der Museums- und Archivwissenschaft betont, da deren Wissen, beispielsweise bezüglich Bestandserhaltung, nützlich sei (vgl. Int. B Pos. 12). Überdies wird die gemeinsame Entwicklung von Normdaten und einer Nummer zur eindeutigen Identifizierung von Spielen analog zur International Standard Book Number (ISBN) bei Büchern gewünscht, woraus sich dann ein gemeinsamer Verbundkatalog bzw. eine Datenbank erstellen ließe, wobei auch Ludotheken, Bibliotheken und Sonder-sammlungsobjekte wie aus dem Deutschen Fleischermuseum oder dem Technoseum in Mannheim erschlossen werden könnten (vgl. Int. A Pos. 11; Int. C Pos. 10). Die spielferne Expertin Jacobi erklärt die Situation der DNB als historisch gegeben und hebt die Rolle von der regionalen Aufteilung der Pflicht-exemplarbibliotheken hervor (Int. D Pos. 8).

#### **4.2.2.3 Bezeichnung der Institution**

Wenn es um die Bezeichnung einer ‚analoge Spiele sammelnder Institution‘ geht, so sind sich die Expert:innen recht einig. So sollte der Name griffig sein (vgl. Int. D Pos. 10), geografisch eingrenzen (vgl. Int. B Pos. 16), die zu sammelnden Objekte beschreiben (vgl. Int. B Pos. 16; Int. C Pos. 12) und deutlich machen, dass es sich bei dieser Institution um die größte und wichtigste Anlaufstelle handelt (vgl. Int. A Pos. 13; Int. C Pos. 12). Der Begriff ‚Deutsches Spielearchiv‘ gilt dabei bereits als sehr treffend (ebd.), wodurch das Problem besteht, dass eine passende Bezeichnung bereits in Benutzung ist, diese Institution diesem Anspruch jedoch nicht gerecht wird (vgl. Int. A Pos. 13).

#### **4.2.2.4 Trägerschaft der Institution**

Ebenfalls einig sind sich die spielnahen Experten dabei, dass eine öffentliche Trägerschaft zu bevorzugen ist. Dabei wird darauf verwiesen, dass es sich bei analogen Spielen um Kulturgut handelt, das Interesse der Öffentlichkeit und von Forschenden gegeben und die öffentliche Finanzierung beständiger ist (vgl. Int. A Pos. 17; Int. B Pos. 18). Private Sammlungen hingegen sind rein aus Privatinteressen gesteuert und stets von Auflösungen, beispielsweise durch Erben, bedroht (vgl. ebd.). Die spielferne Expertin Jacobi verweist darauf, dass es nicht einzuschätzen ist, welche Form der Trägerschaft vorteilhafter wäre, solange kein Sammlungsauftrag formuliert ist (vgl. Int. D Pos. 12). Weiterhin weist Beiersdorf darauf hin, dass eine öffentliche Trägerschaft mit mangelnder Unterstützung durch Personal oder Finanzen auch nicht zielführend ist und hebt dabei das DSAN als ein solches Beispiel hervor (vgl. Int. C Pos. 14).

#### **4.2.3 Sammlungspraxis und Archivierung**

In diesem Abschnitt stehen Fragen zum Sammeln und Archivieren analoger Spiele im Fokus. Dabei wird auch auf Themen wie eine Pflichtablieferung und Sammlungsübernahmen eingegangen

#### **4.2.3.1 Praktische Hürden bei Erhaltung, Lagerung und Bestandssicherung von analogen Spielen**

Bei der Erhaltung, Lagerung und Bestandssicherung von analogen Spielen werden eine Vielzahl an Hürden gesehen. Verwiesen wird dabei auf den nötigen UV-Schutz (Int. A Pos. 21), den erhöhten Platzbedarf (Int. C Pos. 16), die Klimatisierung (Int. A Pos. 21; Int. C Pos. 16), den Materialmix (Int. A Pos. 21; Int. B Pos. 20) und die zum Teil als Verbrauchsgüter erstellten Spiele aus minderwertigem Material (Int. A Pos. 21). Auch die umfassende Digitalisierung und die Pflege von Metadaten wird als Hürde angesehen (Int. B Pos. 20). In der DNB wird, nach Jacobi, auf entsprechend klimatisch optimale Bedingungen geachtet: „Bei Printmedien und Schallplatten. 18 Grad Celsius und 45 bis 50 Grad Luftfeuchtigkeit. Prozent Luftfeuchtigkeit. CDs, 16 Grad und 30 % Luftfeuchtigkeit“ (Int. D Pos. 14), darüber hinaus werden bestandsschädigende Materialien, beispielsweise in Zeitschriften, entsorgt und nicht bestandsschädigende Materialien in Einzelteilen getrennt gelagert (ebd.). Dieses Vorgehen lässt sich für analoge Spiele jedoch nicht sinnvoll übertragen. Die einzelnen Spielmaterialien tausender Spiele separiert zu lagern erfordert einen unverhältnismäßigen Aufwand und, anders als bei den meisten Printwerken der DNB, ist ein Materialmix in den meisten Spielen ein Standard. Insofern muss ein Kompromiss erdacht werden, wie sich die meisten analogen Spiele am ehesten bestandserhaltend lagern lassen, oder ob die derzeitige Praxis des DSAN nicht ausreichend ist.

#### **4.2.3.2 Bereitschaft von Rechteinhaber:innen des freiwilligen Zur-Verfügung-Stellen von analogen Spielen**

Die Bereitschaft von Rechteinhaber:innen, Spieleautor:innen und Spieleverlagen ihre analogen Spiele freiwillig einer ‚analoge Spiele sammelnder Institution‘ zu überreichen, wird von den spielnahen Experten als hoch oder sehr hoch eingeschätzt (Int. A Pos. 23; Int. B Pos. 22; Int. C Pos. 18). Herausfordernd sei es bei zu großen Verlagen, deren analoge Spiele nur einen Teil derer Geschäfte ausmachen und die daher keinen „Return of Investment“ (Int. A Pos. 23) sehen und bei kleinen Verlagen, Selbstverlegern oder crowdfinanzierten Spielen, deren finanzielle Situationen das freiwillige Abgeben von Exemplaren zunächst nicht zulassen (ebd.) oder die sich der Option nicht bewusst sind (Int. B. Pos

22). Mehr Öffentlichkeitsarbeit und das Nutzen der Spiele für kulturelle oder wissenschaftliche Zwecke wären Möglichkeiten, für mehr Akzeptanz zu sorgen (Int. A Pos. 23; Int. B Pos. 22; Int. C Pos. 18; Int. D Pos. 16). Jacobi beschreibt bezüglich der Akzeptanz der Pflicht für die DNB, dass Probleme vorwiegend entstünden bei Unklarheiten des Verbreitungsrechts und aufgrund der Abgabe an zwei Standorte (Int. D Pos. 16).

#### **4.2.3.3 Ablieferungspflicht für analoge Spiele**

Bezüglich einer Ablieferungspflicht geht Jacobi davon aus, dass die Bereitschaft von Verlagen bzw. Rechteinhaber:innen geringer wäre, wenn es diese nicht gäbe (Int. D Pos. 18). Zusätzlich weist sie darauf hin, dass die Ablieferungspflicht für ein wertfreies Sammeln sorgt, da „eben auch Dinge gesammelt werden, bei denen der Ablieferungspflichtige, ich sage es mal vielleicht den Staat aus welchen Gründen auch immer oder die Bibliothek aus welchen Gründen auch immer kritisch sieht“ (ebd.). Das Ziel eines wertfreien Sammelns und Archivierens analoger Spiele gilt in dieser Arbeit selbstverständlich ebenfalls. Alle spielnahen Experten sprechen sich für eine Ablieferungspflicht für analoge Spiele aus. Beiersdorf und die SAZ waren dabei auch schon in Gesprächen mit Kultur, Politik und der damaligen Ampel-Regierung (Int. C Pos. 20). Voit hebt hervor, dass analoge Spiele den Büchern an kulturellem Wert in nichts nachstehen (Int. B Pos. 24). Letztlich ist das Ziel einer umfassenden Sammlung von analogen Spielen in Deutschland auch nur mit einer Pflichtablieferung erreichbar, da der Markt zu groß, divers und die finanziellen Mittel bisher zu gering sind (Int. A Pos. 25; Int. B Pos. 24; Int. C Pos. 20). Eine Ablieferungspflicht würde den Arbeitsalltag des DSAN erheblich erleichtern, wobei der Inventarisierungsprozess angepasst werden müsste (Int. A Pos. 25).

#### **4.2.3.4 Sammlungsbeginn der Institution**

Bezüglich eines Sammlungsbeginns gehen die Meinungen der Expert:innen jedoch wieder auseinander. Würde man dem Vorbild der DNB folgen, ergäbe sich ein Sammlungsbeginn mit Gründung der Institution bzw. Formulierung des Sammlungsauftrags (Int. D Pos. 22). Das vergleichsweise junge DSAN oder den noch nicht gesetzlich festgeschriebenen Sammlungsauftrag für den

Sammlungsbeginn analoger Spiele heranzuziehen, kann jedoch nicht als sinnvoll angesehen werden. Ein weiterer konkreter Vorschlag wurde damals vom privaten Gründer des heutigen DSAN Bernward Thole formuliert: Ein Sammlungsbeginn ab 1945 (Int. A Pos. 29). Diesem Vorschlag folgte das DSAN vorwiegend, doch mittlerweile sind auch historische Bestände im DSAN zu finden. Darüber hinaus schlagen Voit, Beiersdorf und Pfaller eine weitere Möglichkeit vor: Keinen festgeschriebenen Sammlungsbeginn (und auch kein -ende). Dadurch soll die Möglichkeit gegeben sein auch historische Bestände zu sammeln, welche für die Forschung ebenfalls relevant sind und der umfänglichen Abbildung des Kulturguts Spiel beitragen (Int. A Pos. 29; Int. B Pos. 26; Int. C Pos. 22).

#### **4.2.3.5 Übernahme von Sammlungen**

Für die Übernahme erachtet es Pfaller als sinnvoll, wenn Standards zur Dokumentierung erarbeitet und veröffentlicht würden (Int. A Pos. 31), das könnte auch in einem gemeinsamen Verbundkatalog oder einer zentralen Datenbank geschehen, vergleichbar mit der Webseite BoardGameGeek (ebd.). Darüber hinaus sollten die Interessen der privaten Sammler erkannt und daran angeknüpft werden. So könnte man Normdaten zur Verfügung stellen (ebd.) und das Bewusstsein bei Sammlern dafür schärfen, dass ihre privaten Sammlungen vermutlich nicht ewig bestehe werden und deren Sammlungen in Archiven nach höchsten Standards gesichert und beforschbar gemacht werden (Int. A Pos. 31; Int. B Pos. 28). Auch ein direkter Austausch mit der ESG wäre möglich (Int. C Pos. 24). Auch steuerliche Vorteile aus Schenkungen, wie es Dank der Stiftung Spielen möglich ist, werden von Beiersdorf erwähnt (ebd.).

#### **4.2.3.6 Abgrenzung zu bestehenden Sammlungen und Archiven**

Eine Abgrenzung eines Deutschen Nationalen Spielearchivs zu bestehenden Sammlungen und Archiven würde sich durch die institutionelle Förderung und die Aufgabendefinition bzw. den gesetzlichen Auftrag manifestieren, welche Beiersdorf auch als die „Adelung durch die Bundesregierung“ bezeichnet (Int. A Pos. 35; Int. C Pos. 26; Int. D Pos. 26). Auch unterschieden würde sich eine solche Institution durch ihren (erschlossenen) Bestand (Int. A Pos. 35). Pfaller

beschreibt des Weiteren andere Institutionen, die sich alle voneinander unterscheiden und kommt letztlich zu dem Schluss, die Abgrenzung besteht im Bestand darin, dass „wenn es (gemeint ist ein analoges Spiel) erschienen ist, dann findest du es da, wenn es da mal gab, dann findest du es da“ (Int. A Pos. 35).

#### **4.2.4 Ethische Positionierung und Verantwortung**

In diesem Abschnitt werden die Fragen zu ethischen Themen wie Umweltschutz, Nachhaltigkeit, Diversität und Inklusion dargestellt.

##### **4.2.4.1 Ökologische Gesichtspunkte**

Unter den ökologischen Gesichtspunkten verstehen die Expert:innen vorwiegend Wege und Mittel zur Nachhaltigkeit, Effektivität und Effizienz, wobei sich die genaue Ausprägung der Antworten unterscheiden. Häufig ist dabei vom Betrieb nach ökologischen Kriterien die Rede (Int. A Pos. 37; Int. B Pos. 30; Int. C Pos. 28), teilweise mit Fokus auf klimaschonenden Betrieb (Int. C Pos. 28; Int. D Pos. 28), teilweise auch auf der Ökonomie (Int. B Pos. 30; Int. D Pos. 28). Deutlich wird, dass alle Expert:innen der Meinung sind, dass ökologische Gesichtspunkte beim Betrieb wichtig sind.

##### **4.2.4.2 Inklusion**

Inklusion spiegelt sich nach Expert:innen-Meinungen in barrierefreien Gebäuden und dem Zugriff auf die Sammlung wider und in der wertfreien Sammlung selbst (Int. A Pos. 39; Int. B Pos. 32; Int. D Pos. 32). Gerade dabei ist eine Pflichtablieferung hilfreich (Int. D Pos. 30). Weitere Möglichkeiten zur Inklusion sind Teilsammlungen (Int. A Pos. 39), externe Forschungsprojekte (Int. C Pos. 30) oder internationale Zusammenarbeit (Int. B Pos. 32). Beiersdorf betont jedoch, dass Schritte bezüglich Inklusion zwar in der Branche diskutiert würden, die genaue Umsetzung jedoch in der Zukunft läge, da noch keine institutionell geförderte Institution mit einem entsprechenden Auftrag besteht (Int. Pos. 30).

#### 4.2.4.3 Transparenz

Transparenz sollte laut Expert:innen vor allem in den Bereichen des Sammlungskonzepts bzw. der Sammlungskriterien (Int. A Pos. 41 & 43; Int. C Pos. 32; Int. D Pos. 34) und den bestehenden Sammlungslücke (Int. A Pos. 41; Int. B Pos. 34; Int. C Pos. 32) gewährleistet werden. Dadurch kann Vertrauen generiert und die Öffentlichkeit oder private Sammler in das Sammlungsvorhaben einbezogen werden. Ebenfalls sollte Transparenz bei ökonomischen Entscheidungen gegeben sein (Int. B Pos. 34). Denkbar wäre auch ein Beirat, welcher Transparenzkonzepte entwickelt (Int. C Pos. 32).

#### 4.2.4.4 Vorausschauende Archivierung

Die Objekte zu digitalisieren ist eine der am häufigsten benannten Methoden zur vorrausschauenden Archivierung. Dabei geht es sowohl um die Rekonstruierbarkeit (Int. A Pos. 45) anhand der Digitalisate, als auch die Digitalisierung von initialem Spielaufbau, Spielsituation und am wichtigsten dem Material (Int. B Pos. 36). Noch wichtiger als das Material wird die Spielanleitung bewertet (Int. B Pos. 36; Int. C Pos. 40). Im Einzelfall sollten Forschende selbst die Möglichkeit haben, am jeweiligen Objekt zu arbeiten (ebd.). Ebenfalls wichtig ist eine umfassende Datenbank inklusive Objekt- und Metadaten (Int. A Pos. 45; Int. B Pos. 36 & 45). Beiersdorf ist dagegen der Meinung, dass sich entsprechende Bedarfe erst in Zukunft zeigen würden (Int. C Pos. 34).

#### 4.2.4.5 Hybride Spiele

Im Hinblick auf hybride Spiele oder hybride Medien gehen die Expert:innen-Meinungen weit auseinander. Beiersdorf sieht keine Probleme bei hybriden Spielen über das Akquirieren der benötigten technischen Medien hinaus (Int. C Pos. 36) und Jacobi beschreibt das Vorgehen der DNB so, dass untrennbar miteinander verbundene Medien dennoch irgendwie getrennt würden (Int. D Pos. 36). Dem entgegen stehen Voit und Pfaller, die bei hybriden Spielen enorme Probleme sehen: So ist der digitale Archivierungsprozess benötigter Software aufwendig und, aufgrund von Storefronts wie dem Playstore oder Apple Store, auch nicht immer zugänglich (Int. A Pos. 47; Int. B Pos. 38). Möglich wäre das Archivieren von Screenshots der von der Software produzierten

Bilder (Int. B Pos. 38), wobei dabei das vollumfänglich Spielerlebnis nicht archivierbar ist (Int. a Pos. 47; Int. B Pos. 38). Emulatoren könnten allerdings bei der Archivierung hybrider Spiele eine Rolle spielen (ebd.)

#### **4.2.5 Finanzierung und Betrieb**

Die Fragen nach Finanzierung und der Betrieb einer Analoge Spiele sammelnden Institution werden in den folgenden Unterkapiteln dargelegt.

##### **4.2.5.1 Finanzierungswege**

Die möglichen Finanzierungswege beschränken sich laut spielnahen Experten fast ausschließlich auf institutionelle Förderung durch den Bund (Int. A Pos. 54), wobei Beiersdorf auf einen Eigenanteil der Finanzierung eines Gebäudes durch Altenburg verweist und einen Vergleich zu den Kosten der Gamesförderung zieht (Int. C Pos. 44). Sponsoring, beispielsweise durch Spieleverlage, wird hingegen als nicht nachhaltig angesehen (Int. A Pos. 54). Voit hält eine Mischfinanzierung wie bei Bibliotheken für möglich und zieht Vergleiche zu Bibliotheksausweisen, der Vermietung von Räumlichkeiten für Veranstaltungen und Brettspielcafés oder digitalen Zusatzangeboten, beispielsweise durch Forschungsergebnisse (Int. B Pos. 40).

##### **4.2.5.2 Förderprogramme**

Die Finanzierung einer ‚analoge Spiele sammelnder Institution‘ sollte nicht von zeitlich begrenzten Projektmitteln abhängen (Int. B Pos. 42; Int. C Pos. 46), zusätzliche gezielte Förderung von Forschungsprojekten ist hingegen denkbar (Int. B Pos. 42; Int. C Pos. 46; Int. D Pos. 38). Auch möglich wäre es, eine solche Institution, beispielsweise das DSAN, mit dem entsprechenden gesetzlichen Auftrag der DNB zu unterstellen, wodurch die Finanzierung dann von den der DNB zugelassenen Finanzen abhängt (Int. A Pos. 56; Int. B Pos. 42). Denkbar wäre darüber hinaus eine Finanzierung aus mehreren Ebenen. Also Gelder von kommunaler, Länder- und Bundesebene (Int. B Pos. 42), sowie Gelder aus Mitteln der Europäischen Union (EU), sofern sich das Projekt des Deutschen Nationalen Spielearchivs auf die gesamte DACH-Region (Deutschland, Österreich, Schweiz) beziehen würde. (Int. A Pos. 56).

#### **4.2.5.3 Laufende Kosten**

Die laufenden Kosten eines Deutschen Nationalen Spielearchivs würden sich nach Expert:innen-Meinungen vorwiegend aus den Kosten für Gebäude, etwa Miete und Instandhaltung, und Personal zusammensetzen (Int. A Pos. 58; Int. B Pos. 46). Die Kosten für Ausstattung, digitale Lizenzen oder Ähnlichem würde laut Voit „nicht groß ins Gewicht“ fallen (Int. B Pos. 46). Jacobi macht deutlich, dass sich bezüglich Kosten ohne klaren Auftrag und personelle Ausstattung keinerlei sinnvolle Aussage treffen ließe (Int. D Pos. 40), wohingegen Beiersdorf die Kosten auf „eine sechsstellige Summe im oberen Bereich“ schätzt (Int. C Pos. 48).

#### **4.2.6 Nutzen für verschiedene Zielgruppen**

In den folgenden Unterkapiteln wird kurz dargestellt, inwiefern ein Deutsches Nationales Spielearchiv für verschiedene Zielgruppen hilfreich wäre und wie DSAN und DNB bereits jetzt hilfreich sind. Dabei wurden nur die spielnahen Experten befragt, da es bei diesen Fragen explizit um analoge Spiele ging. Zusätzlich wird auch die Frage nach expliziten Beispielen des Nutzens eines Spielearchivs bzw. der DNB in diesen Unterkapiteln beantwortet.

##### **4.2.6.1 Nutzen für Forschende**

Ein Deutsches Nationales Spielearchiv wird besonders für Forschende als wertvoll angesehen. Voit beschreibt die Bedeutung eines Ortes, an dem das zu beforschende Material zur Verfügung steht und bezieht sich dabei nicht nur auf Spieleforschung, sondern auch medienwissenschaftliche und kulturhistorische Forschung (Int. B Pos. 48). Darüber hinaus verweist er auf die Kurzlebigkeit von analogen Spielen auf den Märkten, was die Notwendigkeit zur Archivierung nochmal hervorhebt (ebd.). Beiersdorf verweist, ebenso wie Voit, auf das Projekt EMPAMOS, welches erst durch Machine Learning und Künstliche Intelligenz ermöglicht wurde (Int. B Pos. 48; Int. C Pos. 50). Dabei wird darauf verwiesen, dass nun Fragen mit dem Medium Spiel beantwortbar geworden sind, die vor fünf bis zehn Jahren undenkbar gewesen wären und man sich darüber klar sein müsse, dass für die Zukunft und nicht für die Vergangenheit oder

Gegenwart gesammelt wird (Int. B Pos. 48). Generell ermöglicht eine solche Institution erst die quantitative Analyse von analogen Spielen (Int. A Pos. 60). Außerdem ließe sich, gemeinsam mit der Forschung, der Frage nach der bisher nicht gegebene Zitierfähigkeit von analogen Spielen nachgehen (ebd.).

#### **4.2.6.2 Nutzen für Spieleautor:innen**

Zum einen wird der Nutzen für Spieleautor:innen darin gesehen, dass eine umfangreiche Datenbank die Möglichkeit bietet sich inspirieren zu lassen und festzustellen, welche spielmechanischen Ideen bereits überfrachtet sind und viele motivierenden Spielelemente noch neu verknüpft werden könnten (Int. A Pos. 62; Int. B Pos. 50; Int. C Pos. 52). Bedeutender wäre jedoch die Einrichtung einer Art „Nachweisinstitution“ und der damit verbundene qualifizierte Autorenschaftsnachweis (Int. A Pos. A Pos. 62). Auch die damit einhergehende umfangliche Datenbank analoger Spiele würde den Spieleautor:innen bezüglich der Ausschüttung von Bibliothekstantiemen weiterhelfen (Int. A Pos. 62; Int. C Pos. 54).

#### **4.2.6.3 Nutzen für Spielverlage**

Der Nutzen für Spielverlage spiegle sich darin wider, dass für Verlage keine Notwendigkeit für eigene Firmenarchive bestehen würde (Int. A Pos. 64). Außerdem würde ein Deutsches Nationales Spielearchiv Spielverlagen die Möglichkeit zur Weiterbildung ihrer Mitarbeitenden ermöglichen, da Spieleredakteur bzw. Spielehersteller kein Ausbildungsberuf ist (Int. B Pos. 52). Ähnlich wie bei den Spieleautor:innen würden auch die Spielverlage von einer Recherchemöglichkeit bezüglich Titel und Themen profitieren, was letztlich kreative Hürden und rechtliche Schwierigkeiten abbauen könnte (Int. B Pos. 52; Int. C Pos. 54). Letztlich spielt auch für Spielverlage die Ausschüttung von Bibliothekstantiemen eine Rolle (Int. C Pos. 54).

#### **4.2.6.4 Nutzen für die Öffentlichkeit**

Auch der Öffentlichkeit könnte eine solche Einrichtung in verschiedener Weise nutzen. So beispielsweise durch vorher darauf ausgelegte Nutzungskonzepte mit angeschlossenem Spielecafé, musealen Ausstellungen oder

Bildungsangeboten (Int. B Pos. 54; Int. C Pos. 56). Auf diese Weise könnte ein Deutsches Nationales Spielarchiv auch identitätsstiftend sein, das bereits existierende Bild von Deutschland als Spielnation weiter verankern, und dem Staat, Land oder der Stadt als moderne Kultureinrichtung dienen (Int. A Pos. 66). Auch die Möglichkeit zu Recherche, beispielsweise für Journalisten, und die Veröffentlichung von Forschungsergebnissen würde der Öffentlichkeit nützen (Int. C Pos. 56).

#### 4.2.6.5 Beispiele des Nutzens aus der Praxis

Bei der Frage nach Beispielen für den Nutzen eines Spielearchivs in der Praxis wurden von Voit und Pfaller mehrere Forschungsprojekte genannt. Darunter das Forschungsprojekt Voits EMPAMOS, wobei sie für das Projekt „enorm davon profitieren, dass [...] einfach ein digitaler Bestand eingescannten Spielanleitungen auch vorhanden ist, den wir als Informatiker nutzen können, um aus diesen Regelsystemen schlau zu werden“ (Int. B Pos 58). Pfaller weist auf andere Forschungsfragen zur historischen oder kulturwissenschaftlichen Forschung hin: Verkehrserziehung in der DDR, früheste hybride Spiele, erste Dreipersonen-*Halmas* (Int. A Pos. 70). Dabei wird betont, dass es sich dabei auch um internationale Forschende handelt (ebd.). Beiersdorf betont den Nutzen für Spieleautor:innen einer umfassenden Spieledatenbank zu Recherchezwecken, wobei Spieleentwicklung und Urheberrechte eine Rolle spielen (Int. A Pos. 70; Int. C Pos. 60).

Die spielferne Expertin Jacobi beschreibt den Nutzen der DNB, wobei es Ziel sein sollte diesen Nutzen in einem Deutschen Nationalen Spielearchiv replizieren zu können. Sie beschreibt den Nutzen und den Unique Selling Point der DNB im Vorhandensein grauer Literatur, also kleiner, unbekannter Veröffentlichungen, die in anderen Bibliotheken nicht vorhanden wären (Int. D Pos. 42). Bisher kann das DSAN aufgrund der fehlenden Pflichtablieferungsverordnung diesem Ziel nicht zu genüge nachkommen.

#### **4.2.7 Perspektiven, Hürden und Weiterentwicklung**

In den folgenden Unterkapiteln wird auf Stakeholder, praktische Hürden, konkrete nächste Schritte und der Möglichkeit eines europäischen Modellprojekts oder internationaler Kooperation eingegangen.

##### **4.2.7.1 Stakeholder**

Für den Auf- oder Umbau zu einem Deutschen Nationalen Spielearchiv sollten diverse Stakeholder in die Planungen und Überlegungen einbezogen werden. Die DNB als bisheriges Vorbild für umfassenden Sammlungsvorhaben (Int. A Pos. 74; Int. C Pos. 62), bestehenden (Spiele-)Archive und Museen (Int. A Pos. 74; Int. B Pos. 60; Int. D Pos. 44), die Spieleautor:innen, vertreten durch die SAZ (Int. C Pos. 62; Int. D Pos. 44), Spieleverlage (ebd.), Forschende (Int. B Pos. 60; Int. C Pos. 62; Int. D Pos. 44), Geldgeber und Politik (ebd.). Beteiligungen aus der Öffentlichkeit (Int. D Pos. 44), dem Bildungssektor (Int. B Pos. 62; Int. C Pos. 62) und der Kultur, durch den Deutschen Kulturrat (Int. C Pos. 70), sowie Akteur:innen aus der Schweiz und dem EU-Ausland (Int. A Pos. 74; Int. D Pos. 44) wären ebenfalls denkbar. Es ist dabei nicht zwangsweise notwendig alle der hier beschriebenen Stakeholder einzubeziehen.

##### **4.2.7.2 Praktische Hürden im Auf- oder Umbau**

Praktische Hürden werden von den Expert:innen vor allem in Bezug auf Finanzierung und Personal, sowie am politischen Widerstand gesehen. Dabei stellt sich die Frage nach den Kosten und der Verfügbarkeit von qualifiziertem Personal und Räumlichkeit (Int. A Pos. 76), sowie nach der Zukunft der bereits bestehenden Einrichtungen wie dem DSAN (ebd.). Ebenfalls bemängelt wird der fehlende Wille politischer Entscheidungsträger (Int. B Pos. 64), im speziellen des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und den entsprechenden Fachabteilungen (Int. C Pos. 66). Also weitere allgemeine Hürde von der spielfernen Expertin Jacobi der Föderalismus genannt (Int. D Pos. 46).

##### **4.2.7.3 Internationale Zusammenarbeit / Europäisches Modellprojekt**

Auf der Frage nach internationaler Zusammenarbeit oder einem europäischen Modellprojekt wird von Voit und Beiersdorf darauf verwiesen, dass dies

vermutlich ein zweiter Schritt, perspektivisch aber gewünscht wäre (Int. B Pos. 66; Int. C Pos. 68). Die Möglichkeit zur Untersuchung europäischer Spielkulturen in internationaler Zusammenarbeit mit anderen nationalen Spielarchiven, beispielsweise aus Belgien, sei dabei reizvoll (Int. A Pos. 78; Int. B Pos. 66). Auch seien Kooperation aus dem nicht europäischen Ausland denkbar und dadurch ggf. Untersuchung zu Lokalisierungsprozessen möglich (Int. A Pos. 78). Relevant sind diese Überlegungen, da analoge Spiele weltweit entwickelt und lokalisiert werden.

#### **4.2.7.4 Konkrete nächste Schritte**

Um einem Deutschen Nationalen Spielarchiv näher zu kommen, wäre ein konkreter Schritt laut den spielnahen Experten vor allem das ausüben von Druck bzw. Lobbyarbeit auf die politischen Entscheidungsträger. Dabei hat die SAZ bereits Gespräche begonnen mit den im Bundestag vertretenden Parteien aus Regierung und Opposition (Int. C Pos. 70). Pfaller betont dabei die Möglichkeit zur Profilschärfung der Kulturpolitik einer Bundesregierung (Int. A Pos. 82). Darüber hinaus müssten in den nächsten Schritten ein oder mehrere Standorte festgelegt und die Finanzierung festgelegt werden (Int. A Pos. 80). Voit spricht sich außerdem für die Identifizierung eines Keyplayer aus, welcher Ressourcen und (politische) Macht mitbringt, um den Forderungen Nachdruck zu verleihen (Int. Pos. 68).

#### **4.2.8 Zusätzliche Äußerungen der Expert:innen**

Die Expert:innen äußerten im Anschluss an das Leitfadeninterview noch über die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung des analogen Spiels (Int. B Pos. 72; Int. C Pos. 72). Außerdem herrschte Interesse an den Ergebnissen der Arbeit (Int. C Pos. 90; Int. D Pos. 50). Letztlich vermittelte Pfaller noch Kontakte zu anderen Forschenden (Int. A Pos. 88).

### **4.3 Konzeptionelle Überlegungen zu einem Deutschen Nationalen Spielearchiv**

Klar ist, dass es eine Institution geben muss, die sich dem Sammeln und Archivieren analoger Spiele in Deutschland widmet. Grundsätzlich sollten dabei alle

Spiele mit deutscher Spielanleitung und in Deutschland erschienene Spiele gesammelt werden. Eine Ausweitung auf die gesamte DACH-Region ist denkbar aber nicht zwangsläufig nötig.

Naheliegend wäre es, Spiele aus den Ausnahmen der Pflichtablieferungsverordnung der DNB zu streichen. Dadurch ließe sich die bewährte Struktur des Sammelns von Medienwerken durch die DNB nutzen. Außerdem ist es naheliegend die Expertise der Spielearchive, besonders des DSAN, zu nutzen. Der DNB fehlt es an Fachkompetenz zu analogen Spielen, weshalb Spielarchive als Außenstellen der DNB fungieren könnten. Dies ließe sich Vergleichen mit dem Exilarchiv oder der Musiksammlung. Zusätzlich bildet sich in Altenburg unter Leitung des Instituts für Ludologie ein weiteres Institut zur Sammlung und Archivierung von Spielen. Eine Teilung der Spielearchive nach dem Vorbild der DNB in zwei Standorte, einen in den alten und einen in den neuen Bundesländern, scheint dabei so sinnvoll wie alternativlos. Kooperation anstatt Konkurrenz sollte dabei der Grundsatz bleiben.

Zusätzlich müsste eine Möglichkeit zur eindeutigen Identifizierung von analogen Spielen geschaffen werden. Der von Tom Werneck gemachte Vorschlag zur Einführung einer International Standard Game Number (ISGN) parallel zur ISBN ist dabei so eingängig wie praktisch (vgl. Werneck, 2024b, S. 358ff.; Foghammar, 2023). Damit würde letztlich auch die Grundlage für wissenschaftliche Zitierweisen für analoge Spiele gelegt.

Wichtig wäre darüber hinaus genügend Personal zur Verfügung zu stellen. Es sollte eine Situation wie im DSAN vermieden werden, wobei angekaufte bzw. gelieferte Bestände aus personellen und zeitlichen Gründen über Jahre hinweg nicht erschlossen werden konnten.

## 5. Handlungsempfehlungen

Aus der Literaturstudie, den qualitativen Interviews und den konzeptionellen Überlegungen sollen in diesem Kapitel konkrete Handlungsempfehlungen entwickelt werden. Dabei wird zunächst erneut auf das analoge Spiel als Kulturgut eingegangen, danach die Institutionelle Verortung ausgearbeitet, das Framing der politischen Arbeit ausgehandelt und Empfehlungen bezüglich der Öffentlichkeitsarbeit herausgegeben.

Zunächst sollte die Argumentation für ein Deutsches Nationales Spielearchiv nicht nur auf die Perspektive der Spieleautor:innen im Hinblick auf Bibliothekstantiemen gestützt werden, sondern auch auf die Bedeutung analoger Spiele als Kulturgut. In dieser Arbeit wurde dieser Zusammenhang bereits ausführlich herausgearbeitet. Einen idealen Anknüpfungspunkt bietet die Ernennung der Brettspielkultur in Deutschland zum Immateriellen Kulturerbe durch die UNESCO (vgl. Deutsche UNESCO-Kommission e.V., o. D.a). Mit dieser Anerkennung als Kulturerbe und somit als Kulturgut gehen Verpflichtungen einher, die vom Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe sowie vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien beschrieben wurden (vgl. Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe, o. D.; Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, o. D.). Diese Argumentationslinie, gestützt auf die als Autorität anerkannte UNESCO, sollte auch in zukünftigen Diskursen genutzt werden.

Darüber hinaus ist es notwendig, analoge Spiele in den Sammelauftrag der DNB einzubeziehen und sie aus den Ausnahmeregelungen der Pflichtabgabeverordnung zu streichen (Int. A Pos. 25; Int. B Pos. 24; Int. C Pos. 20). Dabei sollte festgelegt werden, dass im Zuge des Sammelauftrags unter analogen Spielen regelbasierte Spiele mit haptischem Material zu verstehen sind (Int. A Pos. 5; Int. B Pos. 4; Int. C Pos. 4). So sollten Kartenspiele wie *Munchkin*, Solo-spiele wie *Zum grauslichen Greif*, Brettspiele wie *E-Mission* und auch hybride Spiele wie *Agentenjagd* des Schmid-Verlags gesammelt werden. Die Ampelkoalition hatte diese Notwendigkeit bereits erkannt (vgl. SPD et al., 2021, S. 98); nun gilt es, auch die schwarz-rote Bundesregierung dafür zu sensibilisieren. Da die DNB selbst nicht über die erforderliche Expertise im Bereich analoger Spiele verfügt (Int. C Pos. 82), sollten das DSAN sowie das neu entstehende

Archiv in Altenburg als Sammlungs- und Kompetenzzentren fungieren. Diese Archive würden der DNB als übergeordneter Autorität in Fragen des Sammelauftrags unterstehen, wären jedoch aufgrund ihrer Standorte und bestehenden Sammlungen organisatorisch ausgelagert. Die Aufteilung der Standorte in Nürnberg und Altenburg entspräche der Zweiteilung der DNB in Frankfurt am Main und Leipzig. Um Verwirrungen zu vermeiden, wäre es sinnvoll, das Archiv in Altenburg offiziell als ‚Deutsches Spielearchiv Altenburg‘ zu benennen. Darüber hinaus sollte die systematische Digitalisierung der analogen Spielbestände angestrebt werden, um deren langfristige Sicherung zu gewährleisten und zugleich die Nutzung für Forschung und Öffentlichkeit zu erleichtern (Int. A Pos. 45; Int. B Pos. 20, 36 & 45; Int. C Pos. 40).

Im Zuge dessen sollte außerdem ein International Standard Game Number (ISGN) analog zur ISBN eingeführt werden. Diese eindeutige Kennzeichnung würde die wissenschaftliche Zitierfähigkeit analoger Spiele erheblich verbessern (vgl. Werneck, 2024b, 358ff.; Int. A Pos. 60; Foghammer, 2023).

Ein weiterer politischer Ansatzpunkt bestünde darin, die künstliche Trennung zwischen dem Kulturgut „Spiel“ (analog) und dem Kulturgut „Game“ (digital) aufzulösen. Die seit Jahren bestehende Förderung digitaler Spiele im Rahmen der sogenannten Gamesförderung sollte auch für analoge Spiele geöffnet werden. Denn nicht nur sprachlich ist die Trennung widersinnig, auch die zunehmende Verzahnung beider Bereiche durch digitale Brettspieladaptionen, analoge Videospielumsetzungen und hybride Spielformen zeigt, dass eine einheitliche Förderung aller Spiele sinnvoll und notwendig wäre (vgl. Schrapers, 2018, S. 1; Bühl-Gramer, 2021, S. 359; Int. C Pos. 44).

Um diese Ziele zu erreichen, sollten die Argumente für verschiedene politische Entscheidungsträger:innen jeweils unterschiedlich geframet werden. Eine Möglichkeit wäre, die Frage der Bibliothekstantiemen als Problem sozialer und lohn gerechter Behandlung von Spieleautor:innen darzustellen – hier ließe sich das politische Schlagwort „Arbeit muss sich wieder lohnen“ treffend übertragen. Auf der anderen Seite kann das Bewahren von Kulturgut betont werden, was insbesondere in konservativen Kreisen anschlussfähig wäre. Ebenso bietet sich die Hervorhebung der kulturpolitischen Profilierungschancen an, die für eher unauffällige Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, wie derzeit

Wolfgang Weimer, politisch attraktiv sein könnten (Int. A Pos. 82; Int. B Pos. 64; Int. C Pos. 66).

Parallel dazu ist eine stärkere Vernetzung innerhalb der Branche notwendig, ebenso wie eine offensivere öffentliche Präsentation des Kulturguts Spiel (vgl. Junge, 2021, S. 86; Whitehill, 2024, S. 17). Auf der SPIEL in Essen sowie der Spielwarenmesse in Nürnberg sollten Workshops und Branchentreffen stattfinden, um eine gemeinsame Strategie zu entwickeln. Darüber hinaus sollte das analoge Spiel stärker in kulturellen Einrichtungen sichtbar werden, etwa durch die Förderung von Spieleclubs, Biblio- und Ludotheken oder die Einbindung in museale Sonderausstellungen. Auf diese Weise würde die lebendige Spielkultur deutlicher in der Gesellschaft verankert und ihr Wert sichtbar gemacht (vgl. Rühle, 2011b, S. 39; Beiersdorf, 2024a, S. 706f.; Falke, 2024, S. 51; Rohde, 2024, 783 & 786).

Auch die Öffentlichkeitsarbeit von Institutionen wie der SPIEL, dem DVSI und dem Spiel des Jahres e.V. sollte fortgeführt werden. Ein eindrucksvolles Beispiel für die verschiedenartige Wahrnehmung der politischen Relevanz von Spielen ist der Unterschied zwischen der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2021 an *Dorfromantik* und der Auszeichnung ‚Spiel des Jahres 2023‘ für *Dorfromantik – Das Brettspiel*, die offizielle Brettspieladaption. Dieses Beispiel macht die gesellschaftliche Bedeutung beider Spielformen deutlich, doch der Deutsche Computerspielpreis ist deutlich medienwirksamer und mit politischer Begleitung verliehen worden (vgl. Beiersdorf, 2018, S. 122; Junge, 2021, S. 89; Stiftung Digitale Spielekultur, 2021; Pegasus Spiele Pressestelle, 2023). Hier wäre es wünschenswert, politische Entscheidungsträger:innen stärker einzubinden – etwa indem der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien oder die Ministerpräsidenten der Bundesländer zu Preisverleihungen oder Messeeröffnungen eingeladen werden. So könnten Hendrik Wüst zur SPIEL in Essen und Markus Söder zur Spielwarenmesse in Nürnberg eingeladen werden. Ein Vergleich mit der wie die SPIEL ebenfalls in Nordrhein-Westfalen stattfindenden ‚gamescom‘ und deren politischen Eröffnungszeremonien wäre dabei angebracht (vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2025).

Letztlich sollten die vom DVSI ernannten ‚Botschafter des Spielens‘ gezielter in die politische Kommunikation eingebunden werden. Dass einer der derzeit

einflussreichsten Politiker, der CDU-Fraktionsvorsitzende Jens Spahn, diesen Titel trägt, ist ein starkes Argument, das bislang zu wenig bekannt ist. Gerade über solche Botschafter ließen sich Personen identifizieren, die für die Umsetzung eines Deutschen Nationalen Spielearchivs als besonders relevante Unterstützer:innen gewonnen werden könnten.

## 6. Fazit und Ausblick

In diesem Kapitel erfolgt eine kurze Zusammenfassung der Ergebnisse, eine kritische Auseinandersetzung mit der Bachelorarbeit sowie ein Ausblick auf die zukünftigen Forschungsperspektiven.

### 6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse

Zu Beginn dieser Arbeit wurde die Behauptung aufgestellt, dass analoge Spiele als Kultgüter einzustufen sind. Von dieser Behauptung ausgehend wurde zunächst der Begriff des Kulturguts anhand verschiedener Definition von anerkannten Autoritäten, wie etwa dem Duden, herausgearbeitet und Merkmale von Kulturgütern bestimmt. Diese Merkmale sind: einen wissenschaftlichen Wert für das kulturelle Erbe Deutschlands bieten, für die kulturelle Identität Deutschlands bedeutend sein, als Spiegel der Geschichte und des Selbstverständnisses als Kulturnation dienen können und aus diesen Gründen gesammelt und archiviert werden solle bzw. müssen.

Anschließend wurde das analoge Spiel ausführlich auf eben diese Merkmale untersucht. Dabei konnte aufgezeigt werden, dass analoge Spiele sehr wohl den Merkmalen von Kulturgütern entsprechen.

Darauf folgte eine kurze archivwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Frage nach analogen Spielen als archivierbaren Kulturgütern. Diese Analyse verdeutlichte den Mangel an einschlägiger Literatur zum Aufbau von Archiven, die nicht als Staatsarchive zu verstehen sind. Dennoch ließ sich herausarbeiten, dass analoge Spiele als Objekte von Archivsammlungen eine hohe Relevanz haben.

Daran anschließend wurden Archive, Museen und anderen öffentlichen Einrichtungen betrachtet, in den analoge Spiele bereits gesammelt, archiviert und/oder ausgestellt werden. Besonders hervorzuheben sind dabei das Deutsche Spielearchiv Nürnberg, das Bayerische Spiele-Archiv Haar und das Deutsche SPIELEMuseum in Chemnitz. Dabei wurden bestehenden Praktiken des Sammelns und Archivierens dargestellt und die Vielseitige Nutzung des analogen Spiels als Kulturgut aufgezeigt. Zudem wurde auf museale Sonderausstellungen mit analogen Spielen eingegangen sowie auf die Rolle von Spieleclubs, die

einen alternativen Ansatz der Bewahrung der Spielkultur verfolgen: Das aktive Spielen meist zeitgenössischer analoger Spiele.

Darauf aufbauend wurden qualitative Expert:innen-Interviews mit Expert:innen aus den Bereichen Spielearchive, Spieleautor:innen, Forschung und der Deutschen Nationalbibliothek durchgeführt. Die Ergebnisse der Interviews wurden knapp zusammengefasst und im Hinblick auf die Literaturstudie in den konzeptionellen Überlegungen zu einem Deutschen Nationalen Spielearchiv integriert. Schließlich spiegeln sich die Erkenntnisse aus der Literaturstudie und aus den qualitativen Interviews in den ausformulierten Handlungsempfehlungen wider: Für den Aufbau eines Deutschen Nationalen Spielearchiv wäre es erforderlich, (analoge) Spiele aus der derzeitigen Ausnahmeregelung der Pflichtabgabeverordnung der DNB zu streichen. Zudem sollten das bestehende DSAN in Nürnberg sowie das entstehende Archiv in Altenburg der DNB unterstellt werden und als Außenlager und Kompetenzzentrum für analoge Spiele fungieren. Auch sollte eine ISGN entwickelt werden, welche analoge Spiele für die wissenschaftliche Arbeit besser zitierfähig machen würde.

Um diese Ziele zu erreichen, ist eine stärkere Vernetzung innerhalb der Branche notwendig, verbunden mit einer deutlicheren politischen Interessensvertretung. Die Anerkennungen der Deutschen Brettspielkultur als Immaterielles Kulturerbe durch die UNESCO bietet dabei eine zentrale Argumentationsgrundlage. Zusätzlich sollte das politische Kapital der Branche gezielt genutzt werden, um das Anliegen eines Deutschen Nationalen Spielearchivs in parteipolitisch geframten Handlungsaufrufen an gezielte politische Entscheidungsträger:innen heranzutragen.

## **6.2. Kritische Auseinandersetzung mit der Arbeit**

Grundsätzlich leistet diese Arbeit einen Beitrag zur Schließung der bestehenden Forschungslücke sowohl im Bereich der analogen Spiele im Allgemeinen als auch im Hinblick auf die Konzeption eines Deutschen Nationalen Spielearchivs im Speziellen. Dabei wurde überwiegend sehr aktuelle Literatur herangezogen. Da es sich bei der Spieleforschung um eine noch vergleichsweise junge Forschungsdisziplin handelt, wurde häufig auf das 2024 erschienene *Handbuch Brettspiele* sowie wiederholt auf Beiträge von Christian Beiersdorf und Lukas

Boch Bezug genommen. Ein Vorwurf mangelnder Differenziertheit der Literaturbasis ist dennoch nicht gerechtfertigt. Zudem fanden auch Magazin- und Zeitschriftenartikel Berücksichtigung, die nicht bei wissenschaftlichen Verlagen erschienen sind oder den Selbstanspruch an wissenschaftliche Literatur haben. Die Autor:innen dieser Beiträge sind jedoch dennoch als Expert:innen einzustufen, sodass ihre Erkenntnisse einen nicht weniger wertvollen Beitrag leisten. Ein Verzicht auf diese Quellen zugunsten einer ausschließlichen Orientierung an wissenschaftlicher Literatur hätte der Qualität der Arbeit eher geschadet als geholfen.

Nichtsdestotrotz zeigt sich, dass archivwissenschaftlichen Fragestellungen in dieser Arbeit nur begrenzt Raum gewidmet worden ist. Dies ist zum einen auf die geringe verfügbare Literatur zu Archiven zurückzuführen, die nicht als Staatsarchive zu verstehen sind. Zum anderen lag es daran, dass sich die bestehende Literatur überwiegend auf bereits bestehende und etablierte Archive bezieht. Insofern kann ein Forschungsdesiderat im Bereich des Aufbaus neuer Archive festgestellt werden

Darüber hinaus taten sich bei der Durchführung der Expert:innen-Interviews einzelne handwerkliche Fehler hervor: So wurde im Interview mit Thomas Voit versäumt die Frage nach Merkmalen zur Abgrenzung von anderen Archiven oder Sammlungen zu stellen. Dieses Versäumnis fällt jedoch im Gesamtkontext des Interviews sowie der Gesamtheit der Interviews nicht weiter ins Gewicht. Letztlich ist zu betonen, dass die qualitativen Interviews zwar zu aufschlussreichen Ergebnissen geführt haben, deren Übertragbarkeit jedoch, wie für qualitative Verfahren typisch, nicht uneingeschränkt gegeben ist.

### **6.3.      Zukünftige Forschungsperspektive**

Für die Zukunft eröffnen sich weitere Forschungsperspektiven im Hinblick auf den Aufbau von (Spiele-)Archiven. Insbesondere besteht weiterhin ein Bedarf an weiterer Auseinandersetzung zu einem Deutschen Nationalen Spielearchiv. Dies gilt auch, um die in dieser Arbeit präsentierten Ergebnisse zu bestätigen oder gegebenenfalls zu falsifizieren. Ein weiteres relevantes Forschungsfeld stellt die Entwicklung und Etablierung von Normdaten für die Erschließung analoger Spiele dar.

Darüber hinaus erscheint Forschung zu jenen Stakeholdern sinnvoll, die im Rahmen der durchgeführten qualitativen Interviews bislang unberücksichtigt blieben, wie etwa Spieleverlage, Spielende, Spieleclubs oder -vereine und das DSM in Chemnitz. Ebenso ist die Untersuchung der geforderten Datenbank und deren Usability als Forschungsfeld denkbar.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass das Forschungsfeld der (analogen) Spiele sowie die Sammlung entsprechender Objekte noch vielfältige Forschungsmöglichkeiten bietet.

## Bibliografie

Bayerisches Spiele-Archiv e.V. (o. D.a). *Bayerisches Spiele-Archiv* [online] Verfügbar unter: <https://www.spiele-archiv.de/index.php/de/> [Zugriff am: 12.09.2025]

Bayerisches Spiele-Archiv e.V. (o. D.b). *Sammlung* [online] Verfügbar unter: <https://www.spiele-archiv.de/index.php/de/sammlung> [Zugriff am: 12.09.2025]

Becker, Andreas und Stefan Duksch (2025). „*Wir haben den Anspruch, dass wir ein Kulturpreis sind*“. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 45, Nr. 4, S. 11-14

Beiersdorf, Christian (2018). *Das Kulturgut Spiel in der Gesellschaft: Heutige Situation und Perspektiven*. In: Kulturgut Spiel, 2. Auflage, Petersberg, Michael Imhof Verlag, S. 122-125

Beiersdorf, Christian (2024a). *Analoge Spielekultur – Geschichte und Gegenwart*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 703-709

Beiersdorf, Christian (2024b). *Rechtliche Rahmenbedingungen und Vertragsgestaltung mit den Urhebern*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 245-252

Betz, Rebecca (2025). *Eine Praktikantin im Detektivmodus*. [online] Verfügbar unter: <https://museenblog-nuernberg.de/2025/05/27/praktikantin-im-detektivinnenmodus/> [Zugriff am: 08.09.2025]

Boch, Lukas (2022). *That belongs to a museum – moderne analoge Spiele als Exponate in musealen Ausstellungen*. In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster, WWU Münster, S. 207-214

Boch, Lukas (2024a). „*Woven together like a spectacular medieval tapestry*“ – *Klosterkultur im modernen Brettspiel*. In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Stuttgart, Verlag W. Kohlhammer, S. 70-89

Boch, Lukas (2024b). *Moderne Spiele als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen*. In: Boch et al. (Hrsg.). Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Stuttgart, Verlag W. Kohlhammer, S. 28-40

Boch, Lukas und Anna Klara Falke (o. D.). *Boardgame Historian – Ausstellungen* [online] Verfügbar unter: <https://bghistorian.hypotheses.org/ausstellungen> [Zugriff am: 14.09.2025]

Boch, Lukas und Anna Klara Falke (2024). *Brettspielforschung made in Germany – aktueller Stand und Perspektiven*. In: Jürgen Karla/Christoph Post

(Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 729-741

Boch, Lukas et al. (Hrsg.) (2024). *Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen*. Boch et al. (Hrsg.), Stuttgart, Verlag W. Kohlhammer

Booth, Paul (2021). *Board Games as Media*. New York, Bloomsbury Publishing Inc.

Brenner, Joachim (2022). *Mit Atomenergie spielen!*. In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster, WWU Münster, S. 32-39

Brüheim, Theresa (2022). *Ein Dreiviertel Erfolg*. In: Olaf Zimmermann/Theo Geißler (Hrsg.). Politik & Kultur – Zeitung des Deutschen Kulturrates. Berlin, ConBrio Verlagsgesellschaft, Jg. 20, Nr. 10, S. 6 [online] Verfügbar unter: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2022/09/puk10-22.pdf> [Zugriff am: 08.09.2025]

Bühl-Gramer, Charlotte (2021). *Geschichte im Brettspiel: Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur*. In: Christoph Kühberger (Hrsg.). Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld, transcript Verlag, S. 359-386

Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (o. D.). *Identifizierung von Kulturgut*. [online] Verfügbar unter: [https://www.bbk.bund.de/DE/The-men/Schutz-Kulturgut/Was-ist-Kulturgut/Identifizierung-Kulturgut/identifizierung-kulturgut\\_node.html](https://www.bbk.bund.de/DE/The-men/Schutz-Kulturgut/Was-ist-Kulturgut/Identifizierung-Kulturgut/identifizierung-kulturgut_node.html) [Zugriff am: 09.09.2025]

CDU et al. (2025). *Verantwortung für Deutschland – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*. Koalitionsvertrag. [online] Verfügbar unter: [https://www.koalitionsvertrag2025.de/sites/www.koalitionsvertrag2025.de/files/koav\\_2025.pdf](https://www.koalitionsvertrag2025.de/sites/www.koalitionsvertrag2025.de/files/koav_2025.pdf) [Zugriff am 22.09.2025]

Conrad, Christwart (2010). *Ein Amerikaner in Marburg*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 30, Nr. 4, S. 4-5

Conrad, Christwart (2014). *Wenn – dann gründlich*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 34, Nr. 1, S. 38-39

Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (o. D.). *Alles zum Kulturgutschutz*. [online] Verfügbar unter: [https://www.kulturgutschutz-deutschland.de/DE/AllesZumKulturgutschutz/alleszumkulturgutschutz\\_node.html](https://www.kulturgutschutz-deutschland.de/DE/AllesZumKulturgutschutz/alleszumkulturgutschutz_node.html) [Zugriff am: 09.09.2025]

Deutsche Nationalbibliothek (2016). *Deutsche Nationalbibliothek 2025 – Strategischer Kompass*. Leipzig/Frankfurt a. M. ISBN 9783941113459 [online] Verfügbar unter: <https://d-nb.info/1112299254/34> [Zugriff am: 15.09.2025]

Deutsche Nationalbibliothek (2024). *Deutsche Nationalbibliothek – Strategischer Kompass 2035*. Leipzig/Frankfurt a. M. ISBN 9782941113619 [online] Verfügbar unter: <https://d-nb.info/1348382422/34> [Zugriff am: 15.09.2025]

Deutsche UNESCO-Kommission e.V. (o. D.a). *Brettspiele spielen – Brettspielkultur in Deutschland*. [online] Verfügbar unter: <https://www.unesco.de/staette/brettspiele-spielen-brettspielkultur-in-deutschland/> [Zugriff am: 11.09.2025]

Deutsche UNESCO-Kommission e.V. (o. D.b). *Skat spielen*. [online] Verfügbar unter: <https://www.unesco.de/staette/skat-spielen/> [Zugriff am: 11.09.2025]

Deutsche UNESCO-Kommission e.V. (o. D.c). *Schachtradition in Ströbeck*. [online] Verfügbar unter: <https://www.unesco.de/staette/schachtradition-in-stroebeck/> [Zugriff am: 11.09.2025]

Deutscher Kulturrat e.V. (2015). *Analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufnehmen*. [online] Verfügbar unter: <https://www.kulturrat.de/positionen/analoge-spiele-in-den-sammlungskatalog/> [Zugriff am: 08.09.2025]

Deutsches Spielearchiv Nürnberg (2018). *Entwurf für ein(e) Sammlungskonzept/Sammlungstrategie*. [Interna]

Deutsches Spielearchiv Nürnberg (2022). *Weiterentwicklung des Sammlungskonzepts und Sammlungsstrategie für das DSAN im Haus des Spiels*. [Interna]

Deutsches SPIELemuseum e.V. (o. D.a). *Deutsches SPIELemuseum e.V.*. [online] Verfügbar unter: <https://www.deutsches-spielemuseum.de/ueber-das-museum/museum.html> [Zugriff am: 12.09.2025]

Deutsches SPIELemuseum e.V. (o. D.b) *Imagefilm*. 02:51 Min. [online] Verfügbar unter: <https://www.deutsches-spielemuseum.de/ueber-das-museum/museum.html> [Zugriff am: 12.09.2025]

Duden-Redaktion (o. D.). *Kulturgut: Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Herkunft*. [online] Verfügbar unter: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Kulturgut> [Zugriff am: 09.09.2025]

Ebeling, Knut (2016). *Archiv und Medien*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) *Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 125-131

Eckert et al. (2022). *Vom Zuschieben und Zuschreiben: Das Kartenspiel Schwarzer Peter in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg*. In: Lukas Boch et al (Hrsg.). *Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. Münster, WWU Münster, S. 25-31

Europäische Spielesammler Gilde e.V. (o. D.). *Europäische Spielesammler Gilde – Private Sammler*. [online] Verfügbar unter: <https://www.e-s-g.eu/spielesammler/privatesammler/> [Zugriff am: 14.09.2025]

Falke, Anna Klara (2024). *Moderne analoge Spiele ausstellen – ein reflektierter Erfahrungsbericht*. In: Boch et al. (Hrsg.). *Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen*. Stuttgart, Verlag W. Kohlhammer, S. 41-53

Falke, Anna Klara und Lukas Boch (2021). *Brettspiele für die Geschichtswissenschaft*. In: Sebastian Wenzel/Klemens Franz (Hrsg.) null ouvert. [online] Verfügbar unter: <https://kulturgutspiel.de/wp-content/uploads/2021/07/null-ouvert-web.pdf> [Zugriff am: 09.09.2025]

Foghammar, Alexandra (2023). „*Alles was es in der Welt gibt, wird in Spielen verarbeitet*“. [online] Verfügbar unter: <https://museenblog-nuernberg.de/2023/06/01/spieleforschung-im-spielearchiv/> [Zugriff am: 08.09.2025]

Foghammar, Alexandra (2024). *Auf der Suche nach der wahren Geschichte*. [online] Verfügbar unter: <https://museenblog-nuernberg.de/2024/05/22/kriegs-spiele-und-ihre-wirkung/> [Zugriff am: 08.09.2025]

Friedrich, Markus (2016). *Sammlungen*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) *Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 152-162

Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2025). *Politische Ehrengäste eröffnen gamescom 2025 offiziell*. [online] Verfügbar unter: <https://www.game.de/politische-ehrengaeste-eroeffnen-gamescom-2025-offiziell/> [Zugriff am: 18.09.2025]

Gehring, Petra (2016). *Archivprobleme*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) *Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 17-21

Große Kreisstadt Leinfeld-Echterdingen (o. D.a). *Deutsches Spielkartenmuseum*. [online] Verfügbar unter: <https://www.leinfeld-echterdingen.de/Startseite/-/Aemter/deutsches-spielkartenmuseum/oe6002034> [Zugriff am: 12.09.2025]

Große Kreisstadt Leinfeld-Echterdingen (o. D.b). *In die Karten geschaut*. [online] Verfügbar unter: <https://www.leinfeld-echterdingen.de/Lde/Startseite/Kultur/Spielkartenmuseum.html> [Zugriff am: 12.09.2025]

Grütters, Monika (2019). *Rede der Staatsministerin Prof. Monika Grütters MdB Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien anlässlich der Preisverleihung „Spiel des Jahres 2019“ am 22. Juli 2019 in Berlin*. [online] Verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/files/public/Nachrichten-News/2019-07-22%20Spiel%20des%20Jahres%20-%20Rede%20von%20Monika%20Gr%C3%BCtters.doc.pdf> [Zugriff am: 08.09.2025]

hansemuseum.eu (2024). *Moin! Mein Name ist Lukas Boch, ich bin Historiker und Spieleforscher und verstärke seit dem 01.11. das Team Wissenschaft im @hansemuseum.eu in Lübeck*. [...]. [online] Verfügbar unter: <https://www.instagram.com/p/DChMT5utplv/> [Zugriff am: 11.09.2025]

- Hardel, Matthias (2005). *Sammeln und stiften*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 25, Nr. 5, S. 1
- Hardel, Matthias (2014). *Politik im Spiel*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 34, Nr. 4, S. 1
- Helfferrich, Cornelia (2014). *Leitfaden- und Experteninterviews*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden, Springer, S. 559-574
- Herfurth, Bastian (2024). *Die Beliebtheit von Spieleklassikern und deren Verbreitungsformen*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 317-322
- Hutter, Hermann (2024). *Der Markt für Brettspiele in Deutschland und international*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 21-27
- Junge, Jens (2021). *Vorbild Gamesbranche*. In: Sebastian Wenzel/Klemens Franz (Hrsg.) null ouvert. [online] Verfügbar unter: <https://kulturgutspiel.de/wp-content/uploads/2021/07/null-ouvert-web.pdf> [Zugriff am: 09.09.2025]
- Kaiser, Anna-Bettina (2016). *Archiv und Recht*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 107-117
- Klette, Christian (2025). *Anfrage bezüglich des Sammelns und Ausstellens analoger Spiele / Spielkarten*. [Interna]
- Klöfer, Sarah (2022). *Das Brettspiel als Influencer:in*. In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster, WWU Münster, S. 229-231
- Kobbert, Max J. (2018). *Kulturgut Spiel*. Karin Falkenberg (Hrsg.). 2. Auflage, Petersberg, Michael Imhof Verlag
- Koch, Tim (2024). *Die Bedeutung der Auszeichnung „Spiel des Jahres“*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 651-657
- Konstantakos, Ioannis M. (2022). *Board Games in ancient fiction: Egypt, Iran Greece*. In: Board Game Studies Journal, Warschau, De Gruyter Brill Sp. z o.o. (Sciendo), Jg. 16, Nr. 1, S. 449-490
- Krause, Toni Janosch (2025). *[Ticket#76476] Anfrage bezüglich des Sammelns und Ausstellens analoger Spiele / Spielkarten*. [Interna]
- Kuckartz, Udo und Stefan Rädiker (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung: Grundagentexte Methoden*. 5. Auflage, Weinheim, Basel, Beltz

Lapper, Marcel und Ulrich Raulff (2016). *Idee des Archivs*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 1-9

Lewejohann, Nele (2024). *Spielend gewinnen – Brettspielcafés als Magnet für junge Erwachsene in Öffentlichen Bibliotheken*. Bachelorarbeit. HAW Hamburg, Hamburg

Lübbe, Hermann (2016). *Archivistische Gewaltenteilung*. In: Marcel Lepper/Ulrich Raulff (Hrsg.) Handbuch Archiv. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven. Stuttgart, J. B. Metzler Verlag, S. 9-17

Mayring, Philipp (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 12. Auflage, Weinheim, Beltz

Mayring, Philipp und Thomas Fenzl (2014). *Qualitative Inhaltsanalyse*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hrsg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden, Springer, S. 543-556

Museum Abtei Liesborn des Kreises Warendorf (2022). 28.08.2022: *Mönch ärgere dich nicht*. [online] Verfügbar unter: [https://www.museum-abtei-liesborn.de/nachrichtenansicht?tx\\_news\\_pi1%5Baction%5D=detail&tx\\_news\\_pi1%5Bcontrol%5D=News&tx\\_news\\_pi1%5Bnews%5D=1397&cHash=4effda0da7ab8471bb3c70275776ccad](https://www.museum-abtei-liesborn.de/nachrichtenansicht?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontrol%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=1397&cHash=4effda0da7ab8471bb3c70275776ccad) [Zugriff am: 12.09.2025]

Pegasus Spiele Pressestelle (2023). *Im Interview – Die Dorfromantik – Das Brettspiel Autoren und Toukana Interactive*. [online] Verfügbar unter: <https://news.pegasus.de/im-interview-die-dorfromantik-das-brettspiel-autoren-und-toukana-interactive/> [Zugriff am: 18.09.2025]

Pick, Nadine (2024). *Essay: Nachhaltigkeit, Sammelobjekt oder Schnäppchen? – Gründe, sich mit Second Hand-Spielen zu befassen*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 495-499

Podrez, Peter (2022). *Mehr als nur Spielsteine – Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Spielfiguren*. In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster, WWU Münster, S. 240-250

Post, Christoph (2024). *Die Brettspielbranche – Ein Überblick*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 11-19

Raposo, Diego J. und Pdraig X. Lamont (2023). *Mathematical analysis of the Royal Game of Ur*. In: Board Game Studies Journal, Warschau, De Gruyter Brill Sp. z o.o. (Sciendo), Jg. 17, Nr. 1, S. 1-46

Rohde, Andreas (2024). *Organisation und Bedeutung von Brettspielclubs am Beispiel des Ali Baba Spielclub e.V.*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.).

Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 781-786

Rühle, Rudolf (2011b). *Nicht erst seit 1983 Nabel der Spielewelt*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 31, Nr. 1, S. 38-39

Rühle, Rudolf (2011a). *Seit Kaisers Zeiten in Gebrauch*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 31, Nr. 5, S. 38-39

Rühle, Rudolf (2012). *Selbst ist der Spieler*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 32, Nr. 5, S. 36-37

Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg (o. D.). *Spielkarten und Skat*. [online] Verfügbar unter: <https://www.residenzschloss-altenburg.de/spielkarten-und-skat.html> [Zugriff am: 12.09.2025]

Schrapers, Harald (2024b). *Deuschtümelnde Rhein-Romantik*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 44, Nr. 6, S. 7

Schrapers, Harald (2024a). *Politische Spiele*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 44, Nr. 7, S. 4f.

Schrapers, Harald (2018). *Analog vs. Digital*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 38, Nr. 7, S. 1

SPD et al. (2021). *Mehr Fortschritt wagen – Bündnis für Freiheit, Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit*. Koalitionsvertrag. [online] Verfügbar unter: [https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag\\_2021-2025.pdf](https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag_2021-2025.pdf) [Zugriff am: 06.09.2025]

SPEICHER\_Leute e.V. (o. D.). *Spielkartenfabrik – Museumswerkstatt Stralsund*. [online] Verfügbar unter: <https://www.spiefa.de/> [Zugriff am: 12.09.2025]

SPIEL Essen (o. D.a). *Historie*. [online] Verfügbar unter: <https://www.spiel-essen.de/de/ueber-uns/historie> [Zugriff am: 15.09.2025]

SPIEL Essen (o. D.b). *Educators Day*. [online] Verfügbar unter: <https://www.spiel-essen.de/de/programm/educators-day> [Zugriff am: 15.09.2025]

SPIEL Essen (o. D.c). *Parlamentarischer Spieleabend 2024*. [online] Verfügbar unter: <https://spiel-essen.de/de/?view=article&id=225&catid=8> [Zugriff am: 15.09.2025]

Spiele-Autoren-Zunft e.V. (o. D.a). *SAZ, Verlage und Kulturrat: Spiele in den Sammlungsbestand der Deutschen Nationalbibliothek aufnehmen!*. [online] Verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/spiele-in-die-dnb.html> [Zugriff am: 14.09.2025]

Spiele-Autoren-Zunft e.V. (o. D.). *Die SAZ tritt für die Stärkung des Kulturguts Spiel ein.* [online] Verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/kulturgut-spiel.html> [Zugriff am: 08.09.2025]

Spiele-Autoren-Zunft e.V. (2025). *Für eine Gleichbehandlung der analogen Spielkultur sowie ihrer Urheber und Verlage mit anderen Medien!*. [online] Verfügbar unter: <https://www.lobbyregister.bundestag.de/media/a7/ac/597995/Stellungnahme-Gutachten-SG2508050016.pdf> [Zugriff am: 06.09.2025]

Stiftung Digitale Spielkultur (2021). „Die letzten Monate waren eine sehr überwältigende Zeit.“ – Toukana Interactive im Interview. [online] Verfügbar unter: <https://deutscher-computerspielpreis.de/die-letzten-monate-waren-eine-sehr-ueberwaeltigende-zeit-toukana-interactive-im-interview/> [Zugriff am: 18.09.2025]

Stoll et al. (2024). *Der Interessenverband der Urheber: Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ).* In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 225-233

Strauch, Uwe (o. D.). *Residenzschloss, Schloss- und Spielkartenmuseum Altenburg.* [online] Verfügbar unter: <https://www.museum.de/museen/schloss--und-spielkartenmuseum> [Zugriff am: 12.09.2025]

Suhr, Frauke (2020). *Gesellschaftsspiele sind beliebt.* [online] Verfügbar unter: <https://de.statista.com/infografik/23237/umsatz-mit-gesellschaftsspielen-in-deutschland/> [Zugriff am 15.09.2025]

Sundermann, Tom (2014). *Monopoly mit Auschwitz-Feld.* [online] Verfügbar unter: <https://blog.zeit.de/nsu-prozess-blog/2014/02/18/monopoly-mit-auschwitz-feld-2/> [Zugriff am: 11.09.2025]

Team des Deutschen Spielearchivs Nürnberg (2024). *Geist, Glück, Geschicklichkeit.* [online] Verfügbar unter: <https://museenblog-nuernberg.de/2024/06/14/portrait-spielesammler-dieter-mensenkamp/> [Zugriff am: 08.09.2025]

Thole, Bernward (1992). *Umriss einer Spielkritik.* In: Hochschule „Mozarteum“ Salzburg (Hrsg.). Homo Ludens, der Spielende Mensch Band 1: Einführung in die Spieleforschung. München, Salzburg, Verlag Emil Katzbacher, S. 15-40, Replik [online] Verfügbar unter: <https://kulturgutspiel.de/feuilleton/bernward-thole-umrisse-einer-spielkritik/>

Thole, Bernward (2004). *Projekt „Marburg – Stadt der Archive“.* [Interna]

Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (o. D.). *Immaterielles Kulturerbe Thüringen.* [online] Verfügbar unter: <https://bildung.thueringen.de/kultur/immaterielles-kulturerbe/landesverzeichnis#c76108> [Zugriff am 19.09.2025]

Torner, Evan (2022). *Distinguishing Analog Games.* In: Lukas Boch et al. (Hrsg.). Mehr als nur ein Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf

analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster, WWU Münster, S. 218-224

Voit, Thomas (o. D.). *Unser Team*. [online] Verfügbar unter: <https://www.empa-mos.de/de/team/> [Zugriff am: 14.09.2025]

Wenzel, Sebastian (2021a). *Spiele im Bundestag*. In: Sebastian Wenzel/Klemens Franz (Hrsg.) null ouvert. [online] Verfügbar unter: <https://kulturgut-spiel.de/wp-content/uploads/2021/07/null-ouvert-web.pdf>

Wenzel, Sebastian (2021b). „Politik darf kein Spiel sein“. In: Sebastian Wenzel/Klemens Franz (Hrsg.) null ouvert. [online] Verfügbar unter: <https://kulturgut-spiel.de/wp-content/uploads/2021/07/null-ouvert-web.pdf>

Werneck, Tom (2024a). *Das Desiderat eines Deutschen Nationalen Spielearchivs – Analoge Spiele als kulturelles Gedächtnis einer Nation*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 711-717

Werneck, Tom (2024b). *Spiele im Wandel: Die Evolution des modernen Brettspiels in Deutschland (1949-2000). Eine Bestandsaufnahme*. Dissertation, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle / University of Art and Design, Halle an der Saale. [online] Verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.25673/118359> [Zugriff am: 06.09.2025]

Werneck, Tom (2024c). *Spiele sammeln: Spinnerei oder kultursichernde Leistung?*. In: Jürgen Karla/Christoph Post (Hrsg.). Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Berlin, Heidelberg, Springer, S. 719-727

Whitehill, Bruce (2024). *Das Spiele-Erbe*. In: Spielbox. Memmelsdorf, w. nostheide Verlag, Jg. 44, Nr. 7, S.16f.

## Ludografie

Da es für (analoge) Spiele noch keine anerkannte wissenschaftliche Zitierweise gibt (vgl. Werneck, 2024b, S. 27), wird in dieser Ludografie folgendermaßen vorgegangen: „stets den Titel des jeweiligen Spiels als erstes Such- und Sortierkriterium anzugeben, gefolgt von Vornamen und Namen des Autors oder der Autoren, gefolgt von ergänzenden Angaben“ (ebd., S. 28). Die Ermittlung der Informationen geschieht dabei durch den eigenen Bestand oder die Datenbank BoardgameGeek.

*Agentenjagd*, Forrest-Pruzan Creative, Schmidt Spiele, 2018

*Bomb Busters*, Hasashi Hayashi, Pegasus Spiele, 2024

*Das grosse Hessen-Spiel*, Rudi Hoffmann, CDU Hessen (Hrsg.), 1978

*Das Königliche Spiel von Ur*, 2600 v. Chr.

*Die ATOMKNACKER – Spielend steigen SIE aus!*, Peter Rothammer und Franz Scholles, Ökotopia, 1987

*Die Siedler von Catan*, Klaus Teuber, KOSMOS, 1995

*Dorfromantik*, Luca Langenberg, Sandro Heuberger, Timo Falcke und Zwi Zausch, Toukana Interactive, 2022 (Early Access 2021)

*Dorfromantik – Das Brettspiel*, Michael Palm und Lukas Zach, Pegasus Spiele, 2022

*E-Mission*, Matt Leacock und Matteo Menapace, Schmid Spiele, 2023

*Energiepoker*, Jürgen Herz, ASS Altenburger, 1980

*Erlebnis Kräuter Memo*, Bettina Waterman, Angelika Wöhler-Geske und Franziska Seer, Bildungszentrum für Natur, Umwelt und ländliche Räume des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.), 2014

*Friedrich Ebert*, Jonas André und Martin Thiele-Schweiz, Ostia Spiele und Playing Historie UG, 2024

*Halma*, 1884/1893

*Maggi's Fliegerspiel*, Maggi (Hrsg.), 1935

*Memory*, Ravensburger, 1959

*Mensch-ärgere-dich-nicht*, Josef Friedrich Schmidt, Schmidt Spiele, 1910

*Monopoly*, Charles Darrow und Elizabeth J. Magie (Phillips), Parker Brothers, 1935

*Munchkin*, Steve Jackson, Pegasus Spiele, 2003

*Pogromly*, Beate Zschäpe, Uwe Mundlos und Uwe Böhnhardt, NSU (Hrsg.), 1997

*Schwarzer Peter*, 1874

*Senet*, 3500 v. Chr.

*Tobago*, Bruce Allen, Zoch Verlag, 2010

*Zum grauslichen Greif*, Scott Almes, Button Shy und Frosted Games, 2023

## Anhang

Der Anhang mit Studieninformationsblatt, Datenschutzinformation, Interviewleitfaden, informierter Einwilligung, sowie der Kodierleitfaden und die Interviewtransskripte ist aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht Teil der veröffentlichten Version der Arbeit und wird separat weitergegeben.

## Eidesstaatliche Versicherung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangabe kenntlich gemacht.

-----  
Ort, Datum

-----  
Unterschrift