

Toni Janosch Krause

Analoges Spiel im digitalen Zeitalter

**Das Brettspiel zwischen
Wohnzimmertisch und YouTube**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. J. Krause: Analoges Spiel im digitalen Zeitalter

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2022

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-182-4

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur Buchausgabe	7
1 Einleitung	9
2 Das Feld und die Methoden	15
3 Welches Spiel? Eine Abgrenzung	29
3.1 Play – Toy – Game	33
3.2 Gambling und Sport	36
3.3 Digital Gaming und analoges Spiel	41
3.4 Das moderne Brettspiel	43
3.5 Deutschland als Brettspielstandort	52
4 Aspekte des Spiels	55
4.1 Spielziel und Spielregeln	55
4.2 Feedback	61
4.3 Freiheit und Freiwilligkeit	62
4.4 Unproduktiv, zweckfrei und nicht notwendig	66
4.5 Sinnhaftigkeit und Gegenwartsbezug	70
4.6 Endlichkeit und Wiederholbarkeit	72
4.7 Symbolhandeln	74
4.8 Nichtalltäglichkeit und sanktionsfreier Raum	77
4.9 Eskapismus	79
4.10 Ambivalenz und Spannung	81
4.11 Immersion und Erleben	84
4.12 Flow	88
4.13 Vergnügen und Lust	92
4.14 Sucht und Obsession	96
4.15 Ernsthaftigkeit	102
4.16 Ritualisierung	104
4.17 Wettkampf bzw. Wettbewerb	107

5	Ein analoges Medium und sein Bezug zur Digitalität	111
5.1	Das Brettspiel – das (vergessene) popkulturelle Medium	113
5.2	Konsum und Eventisierung	117
5.3	Multiplikatoren und Nähe-Narrativ	123
5.4	YouTube und Kommerz	129
5.5	Brettspiel – das gute Medium: ästhetisch- kulturelle Praktik	137
5.6	Der Mythos ›Digital Detox‹	151
6	Die Sozialkultur des Brettspiels	161
6.1	Spielbiografien	161
6.2	Inklusion und Disktinktion	166
6.3	Räumlichkeit und Kollektivierung	174
6.4	Brettspielen als soziale Praxis	180
6.5	Egalisierung und Partizipation	186
6.6	Prädikatisierung und Etikettierung	195
7	Schlussbemerkung und Ausblick	203
	Quellen	207
	Ludografie	221