

**Dissertationsprojekt:****Gesellschaft spielen.****Identitäts- und Realitätsveränderungen durch****Gesellschaftsspiele. Beispielhaft betrachtet anhand der deutschsprachigen Spiel Landschaft seit den 1960er Jahren und des Spielepreises „Spiel des Jahres“.****Valentin Köberlein****1. Betreuerin:** Prof. Dr. Anne Kwaschik (Universität Konstanz)**2. Betreuer:** Prof. Dr. Steffen Bogen (Universität Konstanz)**Laufzeit:** Seit 2021**Kurzbeschreibung:**

Das Dissertationsprojekt untersucht die Geschichte moderner Gesellschaftsspiele und des deutschen Spielemarktes seit den 1960er Jahren. Dabei wird ein besonderer Fokus auf den Kritiker\*innen-Preis „Spiel des Jahres“ gelegt. Die verschränkten Verknüpfungen aus gesellschaftlicher Situation und Spielentwicklung (von Seiten der Autor:innen und Redaktionen), Spielmaterial, Spielkritik (von der Jury „Spiel des Jahres“ und anderen Kritiker:innen) sowie den Spielerlebnissen der Spielenden selbst und die daraus resultierenden wechselseitigen Beeinflussungen von Spiel und Gesellschaft, herauszuarbeiten ist das Hauptanliegen der Dissertation. Der Untersuchungszeitraum bietet zahlreiche Möglichkeiten tiefer in die fundamentalen Grundlagen von Gesellschaftsspielen und die Erlebniswelt der vielseitig mit ihnen verknüpften Akteur:innen einzutauchen und dadurch Spiele als historische Quellengattung in der Geschichtswissenschaft zu etablieren. Es soll das Kulturgut Gesellschaftsspiel und das Spiel mit diesem auch als Kulturtechnik besser verständlich werden und ein Beitrag zur kulturhistorischen Erforschung dieses seit Jahrtausenden relevanten, aber in der Forschung noch vernachlässigten Kulturguts geleistet werden.

**Kurzbiografie:**

Valentin Köberlein studierte Historisch orientierte Kulturwissenschaften mit den Schwerpunkten Geschichte, Kulturgeographie und Nachhaltigkeitswissenschaften in Saarbrücken (B.A.) sowie Transkulturelle Geschichte und Anthropologie an der Universität Konstanz und Università di Bologna (M.A.). In seinem Studium beschäftigte er sich interdisziplinär mit sozialgeschichtlichen Zusammenhängen der Neuzeit wie der Geschichte des Spielens und Spielzeugs, was in seiner Abschlussarbeit zur methodischen Erschließung von Puppenhäusern als Quelle in den Geschichtswissenschaften mündete (Abschluss 2018). Berufserfahrung sammelte er zunächst als freischaffender Historiker (2018-2020). Dabei verfasste er zwei betriebsinterne wissenschaftliche Aufarbeitungen der Firmengeschichte der heutigen Ravensburger AG. Ebenfalls arbeitete er im Ravensburger Unternehmensarchiv (2018-2019) und war als Spieleredakteur für Familien- und Erwachsenenspiele im Ravensburger Verlag tätig (2020-2021).

**Kontakt:** [Valentin.Koeberlein@uni-konstanz.de](mailto:Valentin.Koeberlein@uni-konstanz.de)