

– Call for Papers –

Games & Literatur

Zur Literarizität, Erforschung, Sammlung und Archivierung von Computerspielen

Internationale und interdisziplinäre Tagung im Deutschen Literaturarchiv Marbach (DLA)

28. Juni bis 30. Juni 2023

In Verbindung mit:

European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects (EFGAMP e.V.),
DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam, dem
Computerspielmuseum Berlin und der Stiftung Digitale Spielekultur

Das DLA Marbach und Computerspiele

Das Deutsche Literaturarchiv Marbach (DLA) archiviert und sammelt auch Computerspiele als eine mediale Form von Literatur. Ziel ist es, die Literatur im DLA in seiner ganzen Medialität zu berücksichtigen. Die inhaltlichen Gründe für diese Entscheidung sind zahlreich, doch ganz grundsätzlich sind Computerspiele schon längst Teil unseres kulturellen Gedächtnisses geworden, die es angemessen zu archivieren und in Beziehung zu etablierten Kulturformen zu untersuchen gilt. Dass Computerspiele in den Feuilletons der großen Tageszeitungen besprochen werden, dass die Bundesregierung den Deutschen Computerspielpreis vergibt und dass Computerspiele vom Kulturrat offiziell als Kulturgut gewürdigt werden, ist unter anderem der Arbeit von Museen wie dem New Yorker Museum of Modern Arts, dem Berliner Computerspielmuseum oder dem Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM) zu verdanken.

Als Archiv für Literatur befasst sich das DLA schon seit einigen Jahren mit hybriden Literaturformen, entsteht und geschieht Literatur doch längst nicht mehr nur zwischen zwei Buchdeckeln, sondern auch am Computer, als „Born-digital“. Im Rahmen des Projekts zur „Netzliteratur“ (2013–2017) hat das DLA mit der systematischen Analyse und Dokumentation der Entstehungs-, Abspiel-, Aufführungs- und Spiegelungsumgebung nach festgelegten Standards Pionierarbeit geleistet. Diese Arbeiten werden in verschiedenen Projekten im DLA fortgeführt, doch sowohl bezüglich der Fragen nach der Sammlung und Archivierung als auch der Erforschung braucht es eine größere internationale sowie interdisziplinäre Tagung, um diese Bestrebungen weiter zu diskutieren und voranzubringen. Hierzu laden wir neben **Literaturwissenschaftler*innen, Archivar*innen, Bibliothekar*innen**, zudem **Forscher*innen der Game Studies, der Medien- und Kommunikationswissenschaft und Gamedesigner*innen** nach Marbach ein.

Die „Literarizität“ von Computerspielen und der Sammelauftrag eines Literaturarchivs

Die geplante Tagung soll verschiedene Aspekte der Erforschung von Literatur und Computerspielen sowie des Sammelns, Archivierens und Ausstellens derselben beinhalten.

Zwar wurden Schnittstellen und Unterschiede zwischen Literatur und Computerspielen in den letzten zwei bis drei Jahrzehnten häufig thematisiert, eine systematische Bündelung dieser Ansätze und die forschungsgeleitete Entwicklung eines Kriterienkatalogs für eine Art „Literarizität“ von Computerspielen wurde allerdings nur selten erprobt. So soll im Rahmen dieser Tagung unter anderem gefragt werden, welche Relevanzkriterien bei einer Computerspielesammlung in einem Literaturarchiv besonders zu berücksichtigen sind. Denn genauso wenig, wie jedes Buch in den Sammelauftrag des DLA gehört, wird auch nicht jedes Computerspiel in die Sammlung aufgenommen werden. Für diese Spezialsammlung im DLA braucht es weiterhin ein interdisziplinäres Forschungsgespräch, um Sammelkriterien festzulegen. Erste signifikante (jedoch noch weiter zu erörternde) Auswahlkriterien sind beispielsweise der besondere Umgang mit Text und Sprache in einem Spiel, und zwar in einem weiteren Sinne als nur durch literarische Gegenstände (wie Tagebücher, Manuskripte, Bibliotheken etc.) im Spiel. Außerdem wollen wir (wie es auch in den Game Studies zur Praxis geworden ist) nicht mehr fragen, ob, sondern auf welche Weise Computerspiele beispielsweise narrativ sind. Neben Adaptionen von literarischen Werken gehören sicherlich außerdem Spiele mit Rezeptionsspuren zu Autor*innen und literarischen Werken in ein Literaturarchiv.

Daran anschließend muss geklärt werden, nach welchen Kriterien Computerspiele klassifiziert und mit welchen Metadaten sie im Bibliothekskatalog gelistet werden. Eine weitere Herausforderung stellt sicherlich auch die Auswahl des Begleitmaterials dar, das ebenso archiviert werden soll. Möglicherweise gibt es äquivalent zu einer Autor*innenbibliothek auch eine Spieleentwickler*innenbibliothek, die es zu konsultieren gilt. Und welche Formen der Rezeption der Computerspiele gilt es für das Archiv und die Bibliothek im DLA zu berücksichtigen? Zahlreiche Aktivitäten der Gamingkultur erscheinen dabei relevant, beispielsweise die Inszenierung eines Computerspiels in einem Let's Play. Gerade die Spieler*innen und ihre Interaktion mit und Rezeption von Computerspielen muss noch intensiver Gegenstand der Forschung und Archive werden. Aber auch das digitale Archiv hat Grenzen, das Ziel ist nie das ‚Totalarchiv‘, dennoch muss geklärt werden, wie etwa Social Media gesammelt und archiviert wird.

Die Analyseinstrumente

Doch mit was für einem Textbegriff können wir uns als literarisches Archiv den Computerspielen nähern? Der Medienwechsel von Literatur stellt nicht nur den Text- und Literaturbegriff in Frage, sondern verlangt immer wieder danach, dass Analysemethoden und -instrumente erweitert und überarbeitet werden. Wie lassen sich Computerspiele in solchen Kontexten angemessen beschreiben? Oft genügt es nicht, festgelegte literaturwissenschaftliche Termini auf Computerspiele ‚anzuwenden‘, sondern es gilt, Computerspiele in ihrem Status als literarische Formen zu beschreiben. Diesen Überlegungen geht die Frage voran, wie die spezifische literarische Erzählweise von Computerspielen denn aussieht.

Die Techniken des Archivierens und Bereitstellens

Neben diesen inhaltlichen Fragen stellen auch die technischen Erhaltungs- und Archivierungsstrategien derzeit noch Herausforderungen dar. Wie geht man beispielsweise mit veralteter Hardware und Software um? Wie kann technisch sowie kuratorisch die Interaktion mit Rezipient*innen gewährleistet werden? Wie lassen sich und sollten Computerspiele langfristig für die

Forschung speichern? Und zuletzt stehen Institutionen vor verschiedenen juristischen Problemen: Welche Lizenzen für Software und Betriebssysteme sind beispielsweise zu erhalten?

Themenschwerpunkte

Wir laden Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aller Qualifikationsstufen zu Beiträgen ein. Ausgehend von den oben skizzierten Themenschwerpunkten sind insbesondere Beiträge in den folgenden Bereichen willkommen:

1. Vor Computerspielen: Spielerische und mediale Formen des Literarischen / Grenzbereiche des Erzählers
2. Medienwechsel: Buch und Spiel
3. Storytelling – Text – Code. Narrative Verfahren im Computerspiel
4. Computerspielen als ästhetisches Erlebnis beschreiben, erforschen und ausstellen
5. Sammeln und Archivieren von Softwareobjekten

Wir freuen uns sehr über unsere **Keynote-Sprecher*innen** Espen Aarseth, Réne Bauer, Astrid Ensslin und Beat Suter. Außerdem wird Lena Falkenhagen das **Quartett der Spielekultur** (ausgerichtet von der Stiftung Digitale Spielekultur) im DLA Marbach moderieren.

- Bitte reichen Sie bis zum **31.01.2023** Abstracts (300 Wörter, auf Deutsch oder Englisch) einschließlich eines kurzen Lebenslaufs/einer Liste der Veröffentlichungen für einen 30-minütigen Vortrag ein.
- Bitte laden Sie Ihr Abstract über [dieses Portal](#) hoch
- Die Konferenzsprache wird Englisch sein.
- Die Kosten für Reise und Unterkunft während der Tagung werden übernommen.

Konzeption

Dilan Canan Çakir – Wiss. Mitarbeiterin MWW – Deutsches Literaturarchiv Marbach

Anna Kinder – Leitung Forschungsreferat – Deutsches Literaturarchiv Marbach

Organisation und Koordination

Birgit Wollgarten – Sekretariat Forschung – Deutsches Literaturarchiv Marbach – Tel.: 07144 - 848 - 175 – Fax: 07144 - 848 - 179 – E-Mail: forschung@dla-marbach.de

Marie Limbourg – Koordination Forschungsverbund MWW – Deutsches Literaturarchiv Marbach – Tel.: 07144 - 848 - 227 – E-Mail: marie.limbourg@dla-marbach.de

Kontakt

E-Mail: forschung@dla-marbach.de