

# ÜBERLEGUNGEN ZU BORN-DIGITALS-BESTÄNDEN VON GAMESAUTOR:INNEN IM DEUTSCHEN LITERATURARCHIV MARBACH

## 1. Born-digitals im DLA Marbach

Das Deutsche Literaturarchiv Marbach (DLA) sammelt, archiviert und erforscht Computerspiele als eine mediale Form von Literatur. Ziel ist es, die Literatur in ihrer ganzen Medialität zu berücksichtigen.<sup>1</sup> Als größtes Archiv für deutsche Literatur befasst sich diese Einrichtung, dessen Sammlungsprofil etwa die Jahre von 1750 bis in die Gegenwart umfasst, 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*. Seit das *Gesetz über die Deutsche Nationalbibliothek* 2006 die Ablieferungspflicht auf digitale Literatur erweitert hat, kooperiert die Deutsche Nationalbibliothek mit dem DLA, um ausgewählte digitale Literatur zu konservieren.<sup>2</sup> Mit solchen Born-digitals beschäftigt man sich am DLA in verschiedenen Projekten und fokussiert je unterschiedliche Aspekte. So wurde am DLA im Rahmen eines DFG-geförderten Projekts zur Literatur im Netz<sup>3</sup> (2013-2017) an der systematischen Analyse und Dokumentation der Entstehungs-, Abspiel-, Aufführungs- und Spiegelungsumgebung nach festgelegten Standards gearbeitet. Für das Projekt wurde die Website beziehungs-

1 Weitere Institutionen in Deutschland, die Games sammeln, listet Sebastian Möring im Handbuch Gameskultur auf. Vgl. Sebastian Möring: Kulturarchive, in: Handbuch Gameskultur, hg. von Olaf Zimmermann und Felix Falk, Deutscher Kulturrat 2020, S. 120-125. Zum Verhältnis von Literatur und Computerspielen siehe Dilan Canan Çakir, Anna Kinder und Sandra Richter: Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen, in: Digitale Literatur II, hg. v. Hannes Bajohr und Annette Gilbert. München 2021, S. 77-88.

2 Vgl. Beat Suter: Digitales Schreiben und Archivierbarkeit von elektronischer Literatur, in: Spiel. [Sonderheft] Archivierung von digitaler Literatur. Probleme-Tendenzen-Perspektiven, hg. von Florian Hartling und Beat Suter, Frankfurt am Main 2010, S. 37-62; hier S. 43.

3 Weitere Informationen sind auf der Projekthomepage zu finden. (<https://www.dla-marbach.de/bibliothek/literatur-im-netz/netzliteratur/>, Zugriff: 11. Februar 2023)

weise digitale Datenbank literatur-im-netz.dla-marbach.de<sup>4</sup> entwickelt. In der am DLA angesiedelten Fallstudie »Born-digitals« des Forschungsverbundes Marbach Weimar Wolfenbüttel (MWW) wird an verwandten Forschungsfragen gearbeitet. Teil des Projektes ist die Erarbeitung erster Konzepte für die Archivierung sowie Bereitstellung von Computerspielen im DLA.<sup>5</sup> Außerdem kooperiert das DLA mit der Universität Stuttgart im Rahmen des interdisziplinären Projekts »Science Data Center for Literature« (SDC4Lit), das sich zum Ziel gesetzt hat, einen Datenlebenszyklus für digitale Literatur nachhaltig umzusetzen.<sup>6</sup> Die Erforschung von digitaler Literatur erfolgt im DLA überdies im Projekt »NarrAItions«. In diesem Kooperationsprojekt widmen sich Kognitionswissenschaftler:innen des Leibniz-Instituts für Medien Tübingen (IWM) und Literaturwissenschaftler:innen des DLAs digitaler Literatur, die von einer künstlichen Intelligenz generiert wird.<sup>7</sup>

## 2. Die Gamessammlung im DLA Marbach

Die inhaltlichen Gründe für eine Computerspielsammlung im Literaturarchiv sind zahlreich, doch ganz grundsätzlich sind Computerspiele schon längst Teil unseres kulturellen Gedächtnisses geworden (und auch vom

4 Die Sammlung auf dieser Website umfasst derzeit 90 literarische Zeitschriften, 330 Weblogs und knapp 60 Netzliteratur-Objekte (<http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/>, Zugriff: 11. Februar 2023).

5 Steffen Fritz, Alex Holz und Heinz-Werner Kramski: Wenn es nicht so gut läuft. Emulation, Eigenschaften und Ästhetik, in: Verschwinden. Vom Umgang mit materialen & medialen Verlusten in Archiv und Bibliothek, hg. von Madeleine Brook, Stefanie Hundehege und Caroline Jessen, Göttingen 2024.

6 Jan Hess u.a.: SDC4Lit – Science Data Center for Literature. Aufbau eines nachhaltigen Datenlebenszyklus für Literaturforschung und -vermittlung, in: E-Science-Tage 2021: Share Your Research Data, hg. von Vincent Heuveline und Nina Bisheh, Heidelberg heiBOOKS, 2022, S. 344-350, <https://doi.org/10.11588/heibooks.979.c13748>. Weitere Informationen sind auf der Projekthomepage zu finden: (<https://www.sdc4lit.de/>, Zugriff: 11. Februar 2023).

7 Vgl. Vivian Emily Gunser, Steffen Gottschling, Birgit Brucker, Sandra Richter, Dilan Canan Çakir und Peter Gerjets: The Pure Poet: How Good is the Subjective Credibility and Stylistic Quality of Literary Short Texts Written with an Artificial Intelligence Tool as Compared to Texts Written by Human Authors?, in: Proceedings of the 44th Annual Meeting of the Cognitive Science Society, hg. von Jennifer Culbertson, Andrew Perfors, Hugh Rabagliati und Veronica Ramenzoni. University of California, USA 2022, S. 1744-1750 (<https://escholarship.org/uc/item/1wx3983m>, Zugriff: 11. Februar 2023).

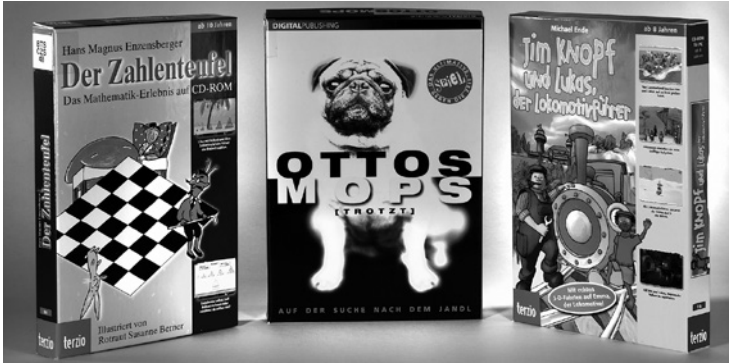


Abb. 1: Eine Auswahl der ersten Computerspiele im Deutschen Literaturarchiv Marbach, Foto: Chris Korner, DLA Marbach.

Deutschen Kulturrat werden sie als Kulturgut gewürdigt),<sup>8</sup> die es angemessen zu archivieren und in Beziehung zu etablierten Kulturformen zu untersuchen gilt. Die ersten Computerspiele, die in den frühen 2000ern für das DLA angeschafft wurden, waren unter anderem *Der Zahlenteufel* (2003) nach Hans Magnus Enzensbergers (1929-2022) gleichnamigen Jugendbuch, *Ottos Mops [trotzt]* (1996) ein Spiel, das Ernst Jandls (1925-2000) berühmtes Gedicht adaptiert, oder das Spiel *Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer* (2003) (siehe Abb. 1). Dabei handelt es sich zwar um Spiele, deren ästhetischer Wert möglicherweise nicht ausschlaggebend für ihre Bedeutung als Bestand im DLA ist, aber ganz offensichtlich haben sie einen Bezug zu anderen DLA-Beständen und wurden darum von der Abteilung »Mediendokumentation« angeschafft – einer Abteilung, die die Spuren der deutschen Literatur in den Medien, der Presse und Rundfunk sowie im kulturellen Leben dokumentiert. Der Sammelschwerpunkt der Mediendokumentation umfasst außerdem literarische Veranstaltungen in Hörfunk und Fernsehen sowie der dramaturgischen Rezeption in Musik- und Sprechtheater.

Die Computerspielsammlung gehört zu den Spezialsammlungen<sup>9</sup> der Bibliothek im DLA und nimmt Spiele nach verschiedenen Kriterien auf: So interessiert der besondere Umgang mit Text und Sprache in Spielen, und

8 O.V.: Kulturgut Computerspiele. Computerspielemuseum und Deutscher Kulturrat, in: Deutscher Kulturrat, 2017 (<https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/>, Zugriff: 11. Februar 2023).

9 Weitere Infos zu den Spezialsammlungen der Bibliothek auf der DLA-Website (<https://www.dla-marbach.de/bibliothek/spezialsammlungen/>, Zugriff: 11. Februar 2022).

zwar in einem weiteren Sinne als nur durch literarische Gegenstände wie Tagebücher, Manuskripte und Bibliotheken. Wie es in den Digital Game Studies mittlerweile üblich ist, wird am DLA bei der Auswahl der Games zudem nicht gefragt ob, sondern wie ein Computerspiel narrativ ist, das als Artefakt sodann für die Sammlung des DLAs relevant sein könnte. Neben Adaptionen von literarischen Werken gehören außerdem Spiele mit Rezeptionsspuren von Autor:innen und literarischen Werken in ein Literaturarchiv, so wie das Spiel *Beckett* (2018), in dem der durch »negative Ästhetik«<sup>10</sup> geprägte Beckett'sche Werkkosmos übernommen wird, oder auch das Survival-Horror-Spiel *Resident Evil Revelations 2* (2015), das im ganzen Spiel verteilt Franz Kafkas (1883-1924) *Strafkolonie* (1919) oder *Das Schloss* (1926) zitiert. Auf Kafka wird (auch international) erstaunlich oft in (Horror-)Spielen Bezug genommen. Zusätzlich hält die Mediendokumentation des DLAs nach Spielen Ausschau, an deren Entwicklung Personen beteiligt sind, die im DLA sogenannte Bestandsbildner:innen sind.

Die bisher erfassten und archivierten Titel sind bibliografisch im Marbacher Online-Katalog Kallias nachgewiesen. Im Online-Katalog sind die Spiele, insofern sie einen Bezug zu einem (kanonischen) literarischen Werk haben, mit dem Normdatensatz eines Werkes im DLA-Katalog verknüpft. Exemplarisch sei der Normdatensatz zu Kafkas *Die Verwandlung* (1912) genannt, der bereits mit mehreren Computerspielen verbunden ist (siehe Abb. 2).<sup>11</sup> Durch diese Verknüpfungen wird die Erforschung intermedialer Bezüge mit Hilfe des Online-Katalogs angeregt.

### 3. Hintergründe für die Überlegung zur Archivierung von Gamesautor:innen

Die (Langzeit-)Archivierung und Bereitstellung von Computerspielen wird besonders aus technischen Gründen nicht immer möglich sein, umso bedeutender ist es, »die nur lückenhaft mögliche Archivierung [von Computerspielen] [...] durch die Dokumentation und Kontextualisierung«<sup>12</sup> zu gewährleisten. Das hieße »frei nach Marshall McLuhan im Archivmedium die Botschaft

10 Dilan Canan Çakir, Anna Kinder und Sandra Richter: Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen, in: Bajohr und Gilbert (Anm. 1), S. 77-88; hier S. 84.

11 <https://www.dla-marbach.de/find/opac/id/AK00000493/>, Zugriff: 11. Februar 2023.

12 Florian Hartling und Beat Suter: Das untaugliche Archiv. Einführung, in: Hartling und Suter (Anm. 2), S. 1-8; hier S. 5.

**Kafka, Franz <1883-1924>. Die Verwandlung (Erzählung : 1915)**  
Kafka, Franz, 1915

**Weitere Details**

**Primäre Quellen von Kafka, Franz <1883-1924>. Die Verwandlung (Erzählung : 1915) ...**  
 > Gedrucktes (105)  
 > Handschriften (0)  
 > Audio & Video (3)

**Übersetzungen von Kafka, Franz <1883-1924>. Die Verwandlung (Erzählung : 1915) ...**  
 > Gedrucktes (51)  
 > Handschriften (6)  
 > Audio & Video (0)

**Sekundäre Quellen über Kafka, Franz <1883-1924>. Die Verwandlung (Erzählung : 1915) ... (Werk als Thema)**  
 > Gedrucktes (195)  
 > Handschriften (7)  
 > Bilder & Objekte (8)  
 > Audio & Video (35)

**Rezensionen zu Kafka, Franz <1883-1924>. Die Verwandlung (Erzählung : 1915) ...**  
 > Gedrucktes (16)  
 > Handschriften (0)  
 > Audio & Video (0)

**Mögliche weitere Treffer**  
 > Gedrucktes (14)  
 > Handschriften (0)  
 > Audio & Video (4)

**Nicht die richtige Kategorie dabei?**  
 (35)

**Werkbeziehungen**

- Abgeleitet: Brand, Karl <1865-1917>. Die Rückverwandlung des Gregor Samsa
- Bearbeitet als: Carrella, Vincent Louis <1965->. Bad Mojo (Computerspiel : 1996)
- Bearbeitet als: Lindroth, Malin <1965->. Förvandlingen (2010)
- Bearbeitet als: Metamorphosis (Computerspiel : 2020)
- Bearbeitet als: Metamorphosis (Computerspiel : 2020)
- Bearbeitet als: Treffen Sie Gregor! (Computerspiel : 2019)
- Relation: Winner, Thomas G. <1917-2004>. Literature as a semantic system (1984)
- Vertont als: Levinas, Michail <1949->. La Métamorphose (Oper : 2011)

**Andere Fundorte**

- Wikipedia
- GND
- Wikidata

Abb. 2: Detailansicht von Kafkas *Verwandlung* im DLA-Katalog. Rechts unter dem Buchcover sind die Werkbeziehungen verlinkt. Über den Button »weitere Details« oben links können verschiedene Metadaten zum Werk eingesehen werden (Link zum Eintrag im Katalog: <https://www.dla-marbach.de/find/opac/id/AK00000493/>, Zugriff: 11. Februar 2023).

zu erkennen.«<sup>13</sup> Im Rahmen der Recherchen für den vorliegenden Text bestätigt Matthias Oborski vom Computerspiele Museum Berlin bei einem Austausch mit dem Team des Projekts »Born-digitals« über die Hürden und Potenziale eines Archivs für Gamesautor:innen, dass derzeit keine kulturelle Einrichtung systematisch Vor- oder Nachlässe von Gamesautor:innen sammle, wofür es verschiedene Gründe gebe – dabei wünschte sich eine solche Sammlung für die Erforschung der digitalen Gamesgeschichte un-

13 Wolfgang Ernst: Medien(kunst) als Anlass, das Archiv umzudenken, in: Hartling und Suter (Anm. 2), S. 9-20; hier S. 9.

ter anderem bereits Frans Mäyra.<sup>14</sup> Ganz grundsätzlich bereitet bereits der Autor:innenbegriff, der für ein Literaturarchiv ganz wesentlich ist, für Computerspiele Probleme. An der Entwicklung von Games sind mehrere Personen beteiligt, die nicht selten in unterschiedlichen Ländern an verschiedenen Institutionen und in verschiedenen Unternehmen arbeiten. Solch ein ›extremes‹ kollaboratives Schreiben und Arbeiten sprengt jede Erfahrung eines Literaturarchivs. Ein Sammlungsvorhaben stünde vor zahlreichen Hürden, die von Copyright-Fragen oder Geheimhaltungsverträgen, sogenannten Non-Disclosure Agreements (NDA), unterschiedlicher Einrichtungen bis zur mühsamen Recherche der beteiligten Personen reicht, von denen zudem zahlreiche eher ›unsichtbar‹, aber ganz wesentlich am Werk arbeiteten. Die sehr schnelllebige und von wirtschaftlichen oder kommerziellen Anforderungen geprägte digitale Games-Entwicklung hat zudem, wie man in einem Literaturarchiv sagen würde, ein nur sehr kleines Nachlassbewusstsein. Ein deutlich ausgeprägteres Nachlassbewusstsein hatte etwa Goethe, der sich sehr penibel um seine Hinterlassenschaft kümmerte. Äquivalent haben zahlreiche Buchautor:innen der Gegenwart aufgrund der institutionalisierten Sammlungspraxis von Autor:innennachlässen auch ein ›Vorlassbewusstsein‹, so sorgt man sich beispielsweise bereits um die Archivierung von Tweets oder E-Mails und übergibt verschiedenes Material bereits zu Lebzeiten Archiven. In der Reihe »Archiv-Box« lädt das DLA verschiedene Autor:innen ein, die in Interviews davon berichten, wie sie sich ihren Vor- oder Nachlass in einem Literaturarchiv vorstellen, und nicht selten haben die Gäst:innen eine ziemlich genaue Idee davon, was es zu sammeln gilt. Nur selten zeigt man sich dem Nachlass gegenüber gleichgültig, wie im Fall von Terézia Mora, die davon sprach, dass sie Notizen gelegentlich auch wegwerfe.<sup>15</sup> Während der Entwicklung von Computerspielen werden Konzepte, Grafiken, Versionen und Codes oft wieder gelöscht. Grundsätzlich wird mit digitalem Material eher pragmatisch umgegangen. Möglicherweise gilt es also, zeitaktuell zu arbeiten und relevantes Material bereits während der Entstehungsphase zu archivieren. Im Kontext von digitalen Archiven wird ohnehin eine Wandlung der Archivpraxis oder Archivkultur beobachtet:

Auf der kulturellen-ökonomischen Makroebene findet gleichfalls eine Beschleunigung der Archivpraxis statt, die sich in der Akzentverschiebung von End- zu

14 Vgl. Frans Mäyra: *An introduction to game studies: games in culture*, London 2008, S. 30.

15 Archivbox 2/Teil 3: Terézia Mora im Gespräch mit Sandra Richter, 11. September 2021 im DLA Marbach (<https://www.youtube.com/watch?v=A1IA6gUSDAs>, Zugriff: 11. Februar 2023).

Zwischenlagern [...] manifestiert [...]. Das Archiv ist damit nicht mehr vornehmlich die Gedächtnisbasis für das Wissen um historische Zeit, sondern das Gedächtnis selbst wird zeitkritisch, zum Zwischenspeicher [...].<sup>16</sup>

Trotz der zahlreichen Hürden technischer und anderer Art sowie der vorprogrammierten Frustration darüber, dass für ein Computerspiel vermutlich niemals ein solch umfassendes Archivmaterial (ungeachtet dessen, dass es selbstverständlich auch analoge Dokumente gibt) vorliegen wird wie etwa für kanonische Romane, gehört es zu den Aufgaben von Archiven, sich um die Erhaltung von solchem kulturellen Material zu bemühen – das absolute oder vollständige Archiv ist ohnehin nie das Ziel. Besonders in einem Literaturarchiv muss man sich damit auseinandersetzen, dass immer mehr Autor:innen ins Archiv gelangen, die neben Büchern auch Verfasser:innen von Games sind. So wird das Material zu Games seinen Weg ins DLA finden, ohne dass man sich aktiv darum bemühen wird – kurz: Buchautor:innen sind auch Gamesautor:innen und vice versa.

Dass es nicht genügt, lediglich die publizierten Computerspiele zu sammeln, beschäftigt auch andere Institutionen. Im Computerspielmuseum Berlin etwa findet man so einen Teil des physischen Nachlasses von Ralph Baer (1922-2014), einem deutschamerikanischen Spieleentwickler, der das *Odyssey* (1972), die erste Spielkonsole für den Heimgebrauch, entwickelte. Neben dem Arbeitstisch besitzt das Computerspielmuseum Notizen, LötKolben oder die Strickjacke Bears. Im Rahmen des Workshops »Games: Collecting, archiving, accessibility«, der am 24. Juni 2022 am DLA stattfand, berichtete Niklas Nylund vom Finnish Museum of Games und erklärte, in welcher Form sich dieses Museum um eine Sammlung über die publizierten Games hinaus bemühe.<sup>17</sup> Es handelt sich dabei um das Vorhaben, neben der Entwicklung von Games auch deren Rezeption zu dokumentieren. Die auf eine lokale, finnische Gamesgeschichte fokussierte Einrichtung sammelt Hardware, Interviewmaterial, Fotos und dergleichen, die unter anderem von Hobbyspieler:innen gespendet oder bereitgestellt werden. Wie ein Archiv, das Material für eine einfache und zugängliche Erforschung von Games vorbereitet, aussehen könnte, führt auch Infocom (1979-1989), ein US-amerikanischer Hersteller von Computerspielen, vor. Auf archive.org stellt der Programmierer von Infocom, Steven Meretzky (\*1957), frei zugänglich

16 Ernst, Medien(kunst) (Anm. 13), S. 13. »Recht eigentlich geht es bei der Überlieferung von Medienkunst um eine Sammlung, kein Archiv im archivkundlich wohldefinierten Sinne.« (Ebd., S. 16)

17 [Workshop] Games: Collecting, archiving, accessibility. Deutsches Literaturarchiv Marbach, 26. Juni 2022.

»a large cache of documents related to the game publisher Infocom« zur Verfügung.<sup>18</sup> Die Online-Sammlung umfasst Hunderte Seiten digitalisierter Handschriften, Korrespondenzen, Skizzen, Arbeitsmappen, Manuskripte, Fotos und dergleichen.

#### 4. Die Gamessammlung in der Abteilung Bibliothek vs. in der Abteilung Archiv des DLAs

Die Computerspielsammlung des DLAs ist Teil der Bibliothek. Es handelt sich jeweils um das finale Game und bei physischen CD-ROMs manchmal auch um Verpackungen und Begleitmaterial derselben, das dort gesammelt wird. Nun gehört zum DLA aber auch eine Abteilung Archiv und dort könnte perspektivisch, wie bei anderen Autor:innen auch, nicht-publiziertes Begleitmaterial zu Games zusammengetragen werden. Das DLA sammelt solches Material noch nicht, aber im Rahmen des MWW-Projekts »Born-digitals«, in dem sich ein Team am DLA mit digitalen Vor- und Nachlässen, zum Beispiel dem von Friedrich Kittler, befasst, hat sich das besagte Team Gedanken zu solch einer Sammlung im Archiv gemacht. Hierzu wurden für den vorliegenden Beitrag drei Gamesautor:innen interviewt, die zudem Gamesforscher:innen sind: Interviewt wurden Lena Falkenhagen (University of Applied Sciences Europe in Hamburg), Beat Suter und Réne Bauer (beide Zürcher Hochschule der Künste ZHdK).<sup>19</sup> Bauer und Suter haben beide bereits an verschiedenen Stellen über *Gamesarchives* nachgedacht.<sup>20</sup> Ganz grundsätzlich ist es bei so einem Vorhaben essenziell, sich mit Personen auszutauschen, die sich in der Praxis mit Gamesentwicklung befassen. Im Idealfall sucht man das Gespräch mit mehreren verschiedenen Personen, denn die Art und Weise, wie Games geschrieben, designt oder entwickelt werden, ist je nach Spiel sehr unterschiedlich. Die Größe der Teams kann stark variieren und die genutzten Programme, Visualisierungsmethoden oder Kommunikationsplattformen sind vielfältig. Ein Literaturarchiv ist in der Regel weder mit der Arbeitsweise noch den gängigen Programmen oder der proprietären Software, die in der Gamesbranche genutzt werden, vertraut. Der Austausch mit

18 The Infocom Cabinet: Binders and Folders of Infocom, Inc. (1981-1987), (<https://archive.org/details/infocomcabinet>, Zugriff: 11. Februar 2023).

19 Ein großer Dank gilt allen drei interviewten Personen für ihre Zeit und die sehr interessanten Einblicke, die an verschiedenen Stellen dieses Textes eingeflossen sind.

20 Vgl. zum Beispiel René Bauer: GameArt. Das Subversive in einem »Mille Plateaux«-Archiv sammeln, in: Hartling und Suter (Anm. 2), S. 169-178.



Gamesentwickler:innen könnte unter anderem zu einer Liste führen, die die gängigsten Dateiformate, Programme oder Tools für diese Fälle verzeichnet. Mit diesen Tools und Programmen müsste man sich sodann vertraut machen, Open-Source-Alternativen finden oder sie beispielsweise für das Archiv anschaffen, um bestimmte Dateiformate öffnen und archivieren zu können. Im Idealfall widmet man sich zugleich dem Bereitstellen des Materials für die Öffentlichkeit, Erforschung und für Ausstellungen.

Die Fragen nach den Tools beginnt damit, in Erfahrung zu bringen, welche Art von Tools für die Autor:innen/Designer:innen/Entwickler:innen von Relevanz sind. Um Spielentwürfe etwa im Team konzeptuell niederzuschreiben, werden Tools wie Miro, GoogleDocs oder Confluence genutzt, bei denen es sich um Kollaborationsplattformen handelt. Um im Team virtuell miteinander zu kommunizieren, werden Mails genutzt, daneben aber auch Austauschsoftwares wie Discord, Trello, Slack und dergleichen bevorzugt. Mockups entstehen in Entwicklungsumgebungen von Unity oder Articy. Bei all diesen Programmen oder Tools stellt sich für ein Archiv die Frage, inwiefern beispielsweise Chatverläufe gespeichert und archiviert werden können, ob in Programmen verschiedene Versionen einer Datei wiederhergestellt werden können, um die Entwicklung der Zwischenstände nachzuvollziehen, oder ob manches unwiderruflich verloren geht. Die Antworten auf solche Fragen müssen nicht auf Anhieb vorliegen, aber die ersten Schritte bestehen darin, bald die richtigen Fragen zu diskutieren.

## 5. Kurze Liste für ein Archiv für Gamesautor:innen

Analog zu etwa Romanen ist auch für Computerspiele Archivmaterial von Bedeutung, das die Entstehungskontexte und Genese des Spiels aufzeigen kann – und zwar nicht nur Endstände, sondern auch Zwischenstände. Digitale oder analoge Konzepte, Moodboards, Quellcodes oder Prototypen eines Games dienen der Erforschung des Werkes. Die Entwicklungsschritte nicht nur der Handlung, sondern auch der Grafik, etwa der Gestaltung von Figuren oder Räumen, ist aufschlussreich für zahlreiche Fragen der Gamesstudies, die sich dem Gegenstand aus verschiedenen Disziplinen annähern (zum Beispiel der Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft, Kulturwissenschaft, Soziologie, Sozialwissenschaft, Rechtswissenschaft, Psychologie, Neurologie, Pädagogik, Spielwissenschaft und Didaktik).<sup>21</sup> Konzeptionelle

<sup>21</sup> Vgl. Kai Matuszkiewicz: Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur, Glückstadt 2019, S. 28-29.

oder dramaturgische Notizen, 3D-Ausdrucke von Modellen oder dergleichen können in analoger Form vorliegen, der Großteil der Vorarbeiten entsteht allerdings im digitalen Raum. Das DLA plant als Literaturarchiv in absehbarer Zeit nicht, eine umfangreiche Hardwaresammlung aufzubauen. Das bedeutet, dass bestimmte Dateien nur über Umwege eingelesen werden können. Möglicherweise werden Kooperationen mit Institutionen nötig sein, die ihre Hardware zur Verfügung stellen können.

Die Rezeption eines Spiels gehört ebenso in solch ein Archiv. Neben Promotionsmaterial wie Flyern, Werbevideos und Trailern sowie klassischen Rezensionen wird man sich auch den sogenannten Let's-Play-Videos und Streamer:innen widmen müssen, bei denen es sich im engen Sinne auch um Reviews der Spiele handelt. Solche Videos vermitteln, auf welche Art und Weise ein Spiel gespielt wird. Auf ein ganz grundlegendes Problem in Bezug auf diese Rezeptionen der Games schreibt Andreas Lange vom European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects (EFGAMP e.V.):

Dabei stellt die oft soziale Natur der Spiele besondere Anforderungen an ihre Dokumentation. Vor allem die sozialen Interaktionen in Online-Mehrspieler-Spielen sind für das Erleben des Spiels von großer Bedeutung. Da sich diese Interaktionen technisch nicht bewahren lassen, sind ihre früheren Dynamiken kaum in späteren Bewahrungsszenarios nacherlebbar. Insofern kommt hierbei der Dokumentation die Aufgabe zu, z.B. anhand von zusätzlich archivierten Spielmitschnitten, ausgewählten Forenbeiträgen oder Videokanälen das fehlende, eigene (Nach-)Erleben durch die Möglichkeit zur theoretischen Rekonstruktion zu kompensieren.<sup>22</sup>

Für die Geschichte der Computerspiele (besonders im Hinblick auf Unterschiede von kommerziellen und weniger kommerziellen Spielen) sind auch Verträge interessant, aus denen Budgets, Finanzpläne, Finanzierungsmodelle und dergleichen hervorgehen. Möglicherweise lässt sich anhand eines Finanzplans nachvollziehen, aus welchen Gründen ein Projekt unterbrochen oder verändert wurde. Auch die Netzwerke der Personen wird man nur durch die Archivierung von professionellen sowie privaten Korrespondenzen nachvollziehen können. Die Verteilung der Aufgaben in einem Gamesprojekt wird vermutlich auch nur in Verträgen konkret festgehalten.

22 Andreas Lange: *Bewahrung*, in: Zimmerman und Falk (Anm. 1), S. 125-130; hier S. 127.

Diese Liste der zu archivierenden Materialien ist lediglich exemplarisch. Ebenso dient dieser Text als Anregung; das DLA sammelt solches Material (noch) nicht. An dieser Stelle soll festgehalten werden: Die Archivierung von Material, die über das publizierte digitale Spiel hinausgeht, ist komplex. Ganz grundlegend ist es oft mühsam, zu ermitteln, wer welches Material und die Rechte dafür besitzt. Sodann verlangt solch ein Archiv, sich mit zahlreichen verschiedenen Programmen vertraut zu machen und nachhaltige Langzeitarchivierungskonzepte und Bereitstellungskonzepte zu entwickeln. Die Games Studies werden als Wissenschaft ohne solche Archive nicht auskommen können. Besonders angesichts der schnelllebigen digitalen Gamesentwicklungskultur wird es nötig sein, solche Archive möglichst zeitnah einzurichten.