

[Zurück zur Übersicht](#)

Games Canon & Games History

Di.. 13.2.2024, online



Games haben sich zu einer bedeutenden kulturellen Ausdrucksform entwickelt, die es angemessen zu archivieren und in Beziehung zu etablierten Kulturformen zu untersuchen gilt. Aus ganz pragmatischen Gründen definieren sammelnde kulturelle Einrichtungen spezifische Kriterien für die zu sammelnden Kulturgüter. Wie können diese Kriterien für eine Games-Sammlung definiert werden, um eine Dokumentation der Gamesgeschichte zu erreichen, die möglichst umfassend, vielfältig und divers ist? Lassen sich die Kanondebatten aus der Literatur- oder Filmwissenschaft und die mit diesen verbundenen Praktiken wie Retrospektiven in Kulturzentren und Filmmuseen auf die Game Studies übertragen? Was sind die Meilensteine der Gameskultur? Welche Ansätze ergeben sich im Vergleich zu anderen Medien und deren Archivierungspraktiken? Was wird über den Code oder das Spielbrett hinaus in einer Games-Sammlung archiviert? Kann Gamesgeschichte national geschrieben werden? Im Workshop sollen diese und andere Fragen diskutiert werden. Es sprechen u.a. Dilan Canan Çakir, Daniel Martin Feige, Rudolf Inderst, James Newman, Matthias Oborski und Andreas Rauscher. Die Workshop-Sprache ist Englisch.

[Programm](#)

Teilnahme über folgenden Link:

<https://zoom.us/j/94826907279?pwd=SWdWY0VVdzU4KzhQUVJjZ3hCdGhWUT09>

Virtueller Workshop des Forschungsverbundes Marbach Weimar Wolfenbüttel. In Kooperation mit der Freien Universität Berlin, der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg und der AG Games. Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

Kontakt

Deutsches Literaturarchiv Marbach
Referat Forschung
Telefon +49 (0) 7144 / 848-175
Telefax +49 (0) 7144 / 848-191
E-Mail: forschung@dla-marbach.de