

Dîlan Canan Çakir

## **Born-digitals Bestände von Gamesautor\*innen im Deutschen Literaturarchiv Marbach**

Abstract für „Digital ist besser? Sammlungsforschung im digitalen Zeitalter“

*Endterm-Tagung des MWW Verbundes, 16. – 17.02.2023, Klassik Stiftung Weimar*

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. Neben den Computerspielen gilt es im DLA so, wie es auch für Autor\*innen von Büchern üblich ist, zusätzlich Begleitmaterial zu den Games zu sammeln und zu archivieren. Ein Großteil dieses Materials wird dem Archiv in digitaler Form übergeben werden. Dazu gehören sicherlich (digitale und analoge) Manuskripte, die für die Erforschung eines Games herangezogen werden können. Dazu gehören aber ebenso E-Mails, Chatverläufe etc., die für die Entwicklung der Games von Bedeutung sind. Archive, die sich solchen born-digitals Beständen befassen, stehen vor ganz praktischen Problemen wie der sicheren und nachhaltigen Speicherung und Bereitstellung. Im Vortrag soll es aber vornehmlich um die Beschaffenheit der Vorläse von ausgewählten Gamesautor\*innen<sup>1</sup> gehen: Was archiviert ein Literaturarchiv in diesem Kontext? Welches Material sollte berücksichtigt werden? Was würden Gamesautor\*innen einem Literaturarchiv übergeben? Wie unterscheidet sich solch ein born-digitals Vor-/Nachlass von einem analogen literarischen Vor-/Nachlass? Welche Rezeptionsformen der Games sollten ebenso archiviert werden?

---

<sup>1</sup> Voraussichtlich der Autor\*innen Lena Falkenhagen und Beat Suter.