

WENN ES NICHT SO GUT LÄUFT: EMULATION, EIGENSCHAFTEN UND ÄSTHETIK (deutsch)

**Steffen Fritz (Forschungsverbund MWW, Deutsches Literaturarchiv
Marbach)**

**Alexander Holz (Forschungsverbund MWW, Deutsches Literaturarchiv
Marbach)**

Heinz Werner Kramski (Deutsches Literaturarchiv Marbach)

Denken wir an digitale Dokumente im DLA Marbach, so kommen uns zuerst statische, textorientierte Dokumente in den Sinn. Deren Benutzbarkeit lässt sich durch Migration ggf. obsoleszenter Dateiformate für lange Zeit sicherstellen, also durch die Veränderung der digitalen Objekte selbst, die sich fortschreitenden Darstellungsumgebungen anpassen. Wir verfolgen dabei implizit eine Strategie, die nicht die digitale Materialität dieser Objekte in den Vordergrund stellt, sondern gerade auf die Trennung von Informationsobjekten und ihrem materiellem Träger setzt. Benutzbarkeit bedeutet hier vor allem, Texte und seine Vorstufen und Bausteine intellektuell rezipieren oder maschinell analysieren zu können. Mediendateien wie Audio und Video wirken demgegenüber weniger statisch, doch bleiben auch sie linear und können durch Medien- und Formatmigration langzeitstabil erhalten werden, ohne dabei ihren ästhetischen Kern zu beschädigen.

Computerspiele hingegen sind nichtlineare, interaktive Objekte, die schon allein durch die potentiell unzähligen Verzweigungen in den Entscheidungsbäumen sich einer linearen Migration in andere Formate und Medien entziehen – Computerspiele zu benutzen, bedeutet sie zu spielen, sie ausführen zu können, wie es die minimalen (oder besser empfohlenen) Systemvoraussetzungen erlauben. Screencasts, Begleitmaterial oder gar Quelltext sind willkommene Ergänzungen, aber kein Ersatz.

»Ist ein Spiel nicht mehr ausführbar, muss man es als komplett verloren betrachten, da noch nicht einmal Ergebnisse seiner Existenz, von Spielständen und Screenshots vielleicht einmal abgesehen, nachvollziehbar bleiben.«¹ Damit wird klar, dass Computerspiele als digitale Objekte unverändert

¹ Suchodoletz, Dirk von: Funktionale Langzeitarchivierung digitaler Objekte. Erfolgsbedingungen des Einsatzes von Emulationsstrategien. 2008, S. 49. [Link: <http://files.dnb.de/nestor/edition/01-suchodoletz.pdf>]

erhalten werden müssen. Hier ist es die Abspiel- und Bereitstellungsumgebung, die sich verändern muss, wenn die Zielplattform des Veröffentlichungs-Zeitpunktes nicht mehr zur Verfügung steht; es müssen also Emulation und Virtualisierung eingesetzt werden.

Unser Beitrag geht daher der Frage nach: Was bedeutet es, ein Computerspiel benutzbar auszuführen und seine Ästhetik authentisch zu erhalten? Wir skizzieren eine Klassifikation von Computerspielen anhand typischer Systemvoraussetzungen, bilden dabei idealisierte Dekaden dieses noch jungen Genres seit etwa 1975 als »Gamesgeschichte der Technologien«.² Dem stellen wir denkbare Bereitstellungstechnologien und -szenarien gegenüber und bilden so eine Matrix von mutmaßlich akzeptablen und nicht-akzeptablen Kombinationen. Nicht-akzeptabel kann hier heißen: Die Ausführung ist unbenutzbar schlecht, aber auch: Der technische und personelle Aufwand, der auf lange Sicht getrieben werden müsste, ist inakzeptabel hoch.

Was geht verloren, wenn wir die nicht-akzeptablen Kombinationen ausschließen? Gefährden diese systematischen blinden Flecken das Vorhaben, literarische Computerspiele repräsentativ zu sammeln und authentisch einer künftigen Forschungscommunity bereitzustellen? Die Hoffnung besteht, dass gerade die literarischen und narrativ innovativen Computerspiele sich als robust erweisen und ästhetischen Strukturen sich auch dann analysieren lassen, wenn die Emulation einmal nicht so gut läuft.

² Zimmermann, Olaf; Falk, Felix (Hg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. 2020, S. 40.

[Link: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>]