

Anstatt eines Kanons: Zu einer annotierten Sammlung digitaler Spiele aus der früheren DDR

Dr. Mario Donick

Pappelallee 15
39106 Magdeburg

m.donick@outlook.de
[@mariodonick.bsky.social](https://www.bsky.social/mariodonick)

Anlass/Entstehung

- Games & Literature. On the literaricity, research, collection, and archiving of computer games (DLA Marbach, 28.-30.06.2023)
- (Virtual) Workshop “Games Canon & Games History” (Temporal Communities, 13.02.2024)

Anlass/Entstehung

- Games & Literature. On the literaricity, research, collection, and archiving of computer games (DLA Marbach, 28.-30.06.2023)
- (Virtual) Workshop “Games Canon & Games History” (Temporal Communities, 13.02.2024)

→ *Wenn* versucht wird, einen ‘Kanon’ deutschsprachiger Spiele zu erstellen:
Unter welchen Umständen könnten DDR-Spiele Teil davon sein?

Anlass/Entstehung

- Games & Literature. On the literaricity, research, collection, and archiving of computer games (DLA Marbach, 28.-30.06.2023)
- (Virtual) Workshop “Games Canon & Games History” (Temporal Communities, 13.02.2024)

→ *Wenn* versucht wird, einen ‘Kanon’ deutschsprachiger Spiele zu erstellen:
Unter welchen Umständen könnten DDR-Spiele Teil davon sein?

→ Der **Kanonbegriff eignet sich dafür weniger**. Trotzdem kann es sich lohnen, DDR-Spiele zu archivieren, wenn sie **annotiert & kontextualisiert** werden.

Kanon (1)

- “Kanon [...] repräsentiert das Ganze der Gesellschaft und zugleich ein Deutungs- und Wertsystem, im Bekenntnis zu dem sich der Einzelne der Gesellschaft eingliedert und als deren Mitglied seine Identität aufbaut.”

(Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis, 1992/2013, p. 127)

Kanon (2)

- “A list of texts [media] that underlie individual and cultural identity forming”

(Assmann, Aleida: Introduction to Cultural Studies, 2012, p. 207)

Kanon (2)

- “A list of texts [media] that underlie individual and cultural identity forming”
 - Selektion ← → Auslassung
 - Wert: “Sanctification” (“geheiliger Bestand” / “sacred inventory” J. Assmann)
 - Dauerhafte Reputation
 - “The canon [...] confronts [people] with given norms”

(Assmann, Aleida: Introduction to Cultural Studies, 2012, p. 207)

Kanon ist nicht für alle(s)

- Die Idee eines klassischen Kanon eignet sich nicht für jede Art der Sammlung oder Archivierung
- z.B. **Digitale Spiele aus der DDR** → bleibender Wert? Norm?



Kanonkriterien für Spiele

- Welche Kriterien sind denkbar?
 - Innovative Spielmechanik / Beitrag zur Weiterentwicklung des Game Designs
 - ‘Tiefe’ / ‘Wichtige’ / ‘Relevante’ Narration
 - Technische Leistungen (Grafik, Klang, Benutzeroberfläche)
 - Beitrag zur Betrachtung von Spielen als kulturelles Artefakt in einer Gesellschaft
 - Wirtschaftlicher Erfolg

Kanonkriterien für Spiele

- Welche Kriterien sind denkbar?
 - Innovative Spielmechanik / Beitrag zur Weiterentwicklung des Game Designs
 - ‘Tiefe’ / ‘Wichtige’ / ‘Relevante’ Narration
 - Technische Leistungen (Grafik, Klang, Benutzeroberfläche)
 - Beitrag zur Betrachtung von Spielen als kulturelles Artefakt in einer Gesellschaft
 - Wirtschaftlicher Erfolg

Keines dieser Kriterien würde es rechtfertigen, DDR-Spiele in einen danach ausgerichteten Kanon aufzunehmen.

Relevanz von DDR-Spielen?

- Sind DDR-Spiele nur eine Kuriosität?

“Ja, es gab sie, aber sie haben heutzutage keine Relevanz.”

Oder?

Kontextualisierungen

- Überwindung technischer Grenzen
- Kreative Erweiterung oder Überschreitung westlicher Vorbilder
- Direkte oder indirekte Kommentare zu Gesellschaft & Politik
- Infragestellung kultureller & politischer Normen

Kontextualisierungen

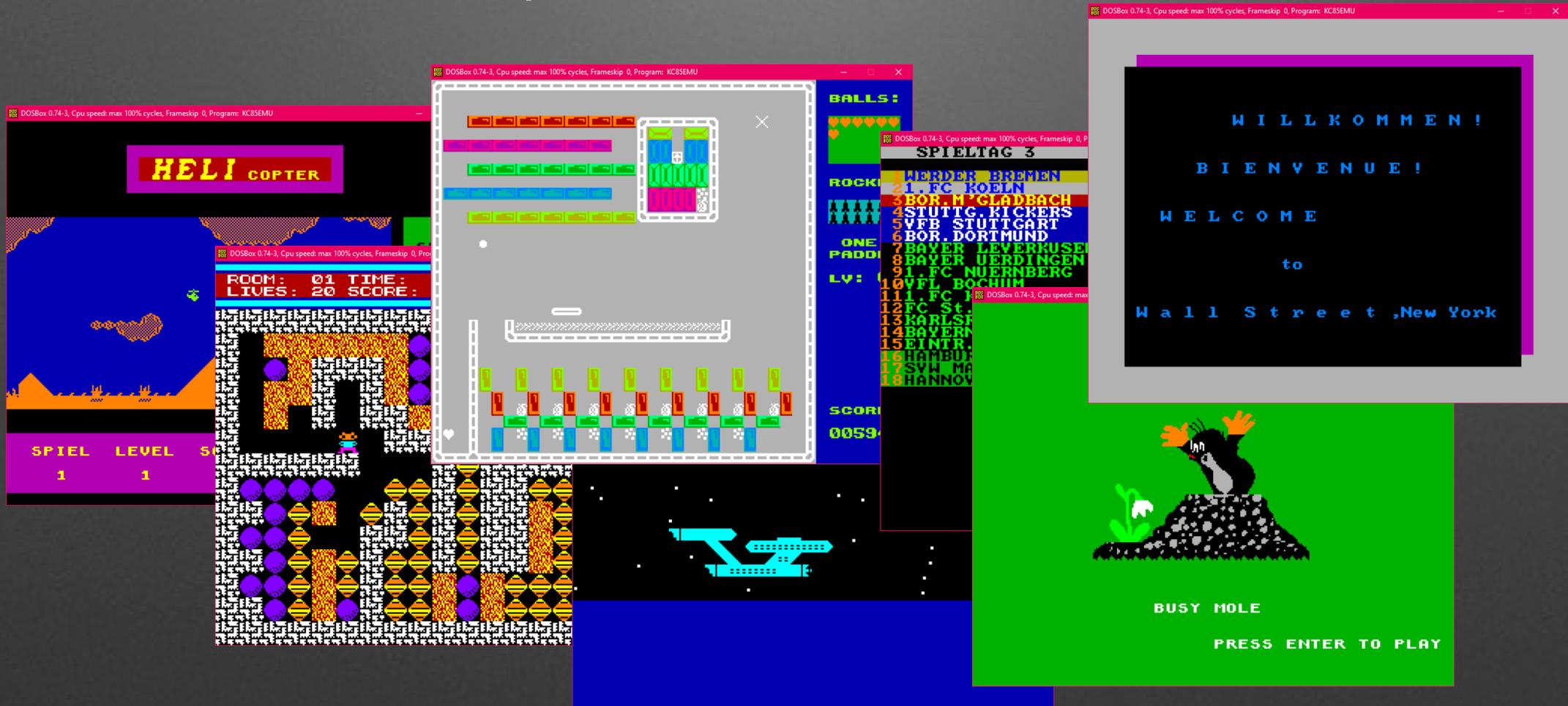
- Überwindung technischer Grenzen
- Kreative Erweiterung oder Überschreitung westlicher Vorbilder
- Direkte oder indirekte Kommentare zu Gesellschaft & Politik
- Infragestellung kultureller & politischer Normen
- **Kontextualisierung von DDR-Spielen mit anderen Spielen, anderen Medien und historischen Quellen** kann ihre Relevanz zu ihrer Zeit und für die Forschung herausarbeiten
- Das ist kein 'Kanon', aber nützlich (z.B. für Bildung, Forschung)

Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

1. Vorauswahl vielversprechender Titel

Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

1. Vorauswahl vielversprechender Titel



Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

1. Vorauswahl vielversprechender Titel
2. Anwendung der HGP-Methode nach Pfister/Görgen (2023)
 - Produktionsanalyse: Ursprünge, Inspirationen, Quellen, ...
 - Produktanalyse: Form und Inhalt des Spiels selbst
 - Rezeptionsanalyse: Wie wurde/wird das Spiel damals & heute wahrgenommen?

Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

1. Vorauswahl vielversprechender Titel
2. Anwendung der HGP-Methode nach Pfister/Görgen (2023)
 - Produktionsanalyse: Ursprünge, Inspirationen, Quellen, ...
 - Produktanalyse: Form und Inhalt des Spiels selbst
 - Rezeptionsanalyse: Wie wurde/wird das Spiel damals & heute wahrgenommen?
3. Identifizierung der Bedeutung des Spiels
 - Warum gehört es in die Sammlung?
 - Das Spiel als Spur eines geteilten kulturellen Gedächtnisses?

Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

1. Vorauswahl vielversprechender Titel
2. Anwendung der HGP-Methode nach Pfister/Görgen (2023)
 - Produktionsanalyse: Ursprünge, Inspirationen, Quellen, ...
 - Produktanalyse: Form und Inhalt des Spiels selbst
 - Rezeptionsanalyse: Wie wurde/wird das Spiel damals & heute wahrgenommen?
3. Identifizierung der Bedeutung des Spiels
 - Warum gehört es in die Sammlung?
 - Das Spiel als Spur eines geteilten kulturellen Gedächtnisses?
4. Erstellung des Eintrags mit Spiel und Kontextinformationen

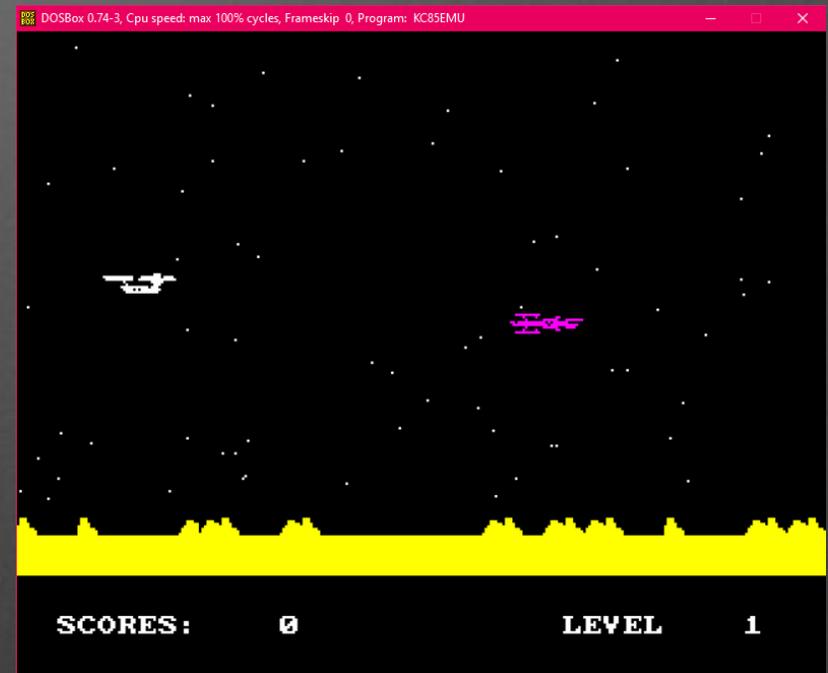
Annotierte Sammlung von DDR-Spielen

- Zeitleiste als Basis (inspiriert von Atari50 (2022))
- Verknüpft Spiel, Materialien & Referenzen (sortiert nach HGP-Methode)

z.B. "Wüstenplanet"

→ Dune, Star Trek, Star Wars, Shooter ...

- Anbindung bestehender Emulatoren
- Freeware, eine erste Version Ende 2024 (hoffentlich)



Quellen

- Assmann, Aleida: Introduction to Cultural Studies, Berlin 2012.
- Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis, München 1992/2013, p. 127
- Pfister, Eugen / Görge, Arno: How to analyse a Video game from a historical, source-critical perspective: The HGP-Method, 2023. [URL: <https://hgp.hypotheses.org/1754> , last access: February 12th 2024]