

### **Einladung zum ersten Berner Game Studies Community Treffen, 21. Mai ab 15 Uhr (Uni Mittelstrasse Raum 120 und ZOOM)**

Game Studies sind ein neuer innovativer Forschungszugang zu audio-visuellen Kulturen und erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Um die Player\*innen auf dem Platz Bern zusammenzubringen, organisieren wir am 21. Mai ab 15 Uhr einen lockeren Austausch mit Vorstellungsrunde und Ideenaustausch.

#### **Videospiele als kulturelle Güter**

Videospiele sind ein allgegenwärtiges und globales Phänomen von grosser sozialer, kultureller sowie wirtschaftlicher Relevanz, weil sich in ihnen zentrale gesellschaftliche Entwicklungen widerspiegeln. Die Produktionen von Blockbuster-Games stellen Hollywood-Filmproduktionen in Sachen Aufwand, Entwicklungsbudgets sowie Einfluss auf die Popkultur seit Jahren in den Schatten. Pro Helvetia schloss bereits 2010 Videospiele in die Kulturförderung ein. Der Deutsche Bundestag finanziert seit 2017 die weltweit grösste Videospiele-Sammlung in Berlin und bekundet damit das grosse Interesse der Bewahrung dieses kulturellen Erbes, auch mit Blick auf den Wissenschafts- und Wirtschaftsstandort Deutschland. 2018 definierte auch der Schweizer Bundesrat in einem Bericht Videospiele als digitale Kulturgüter, die Träger neuer Formen des kreativen und des technologischen Schaffens darstellen. Inzwischen existiert in der Schweiz eine beachtliche Game-Design-Kultur, welche auch international grossen Anklang findet. Beispielsweise das rätoromanische Indie-Game „Mundaun“ (2021) von Michel Ziegler zeigt, dass Schweizer Videospiele weltweit in Fachpublikationen sowie Feuilletons wie der Washington Post besprochen werden.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Kulturgut Videospiele, die Game Studies, existiert seit gut 20 Jahren und ist hochgradig interdisziplinär. Der Initiator des Onlinemagazins *Game Studies* ([gamestudies.org](http://gamestudies.org)), Espen Aarseth, warnt sogar von der Vereinnahmung des neuen Forschungsfeldes durch andere Disziplinen und nennt Videospiele das wahrscheinlich gehaltreichste kulturelle Genre, das wir bis jetzt gesehen haben, was eine grosse Herausforderung an die methodischen Herangehensweisen des neuen Forschungsfeldes darstellt (2005).

Die Erforschung dieses neuen Feldes erfordert nicht nur eine interdisziplinäre Vorgehensweise, sondern den Austausch aus unterschiedlichen (wissenschaftlichen) Perspektiven. Aus diesem Grund wollen wir Interessierte in Bern zu einem Austausch einladen.

Weiter würde Universität, HKB und angeschlossene Bibliotheken enorm von eigenen Videospiele-Sammlungen oder sonstigen institutionalisierten Zugängen profitieren. Das wissenschaftliche Interesse an dem Medium wächst sehr schnell und Forschende, Studierende, und ein interessiertes Publikum die sich mit der Materie auseinandersetzen wollen, sind momentan mit grossen eigenen finanziellen Anschaffungen konfrontiert. Hier sollte dringend eine einfache Zugänglichkeit dieses immer wichtiger werdenden kulturellen Gutes ermöglicht werden, das in dieser Form schweizweit nicht existiert.

### **Programm**

15:00	Begrüssung
15:10	Allgemeine Vorstellungsrunde
15:30	Input: "Game Studies"
15:50	Input: Videogames als unzugängliches Kulturgut
16:10	Ideenmarktplatz – Wie erforscht Bern das Game?
16:30	Ausklang mit Getränk

Anmeldung: Addrigh Mauch ([addrigh.mauch@musik.unibe.ch](mailto:addrigh.mauch@musik.unibe.ch))  
Bitte angeben, ob physische oder digitale Teilnahme gewünscht ist.

Initiiert von:

M.A. Addrigh Mauch (Musikwissenschaft/Phonothek)

Prof. Dr. Tobias Hodel (Digital Humanities)

Dr. Philipp Casula (Universitätsbibliothek)