

Call for Papers zum Sammelband

Spielplätze: Museen und Games als Medien der Welterzeugung

Die Integration digitaler Medien in die museale Praxis gilt als elementar für die Gewinnung neuer Besuchergruppen und damit als Indikator für die zukünftige Anschlussfähigkeit der Institution Museum insgesamt – von Volkskunde-, Heimat-, Kunst- und Designmuseen über archäologische, historische, naturkundliche und technische Museen bis hin zu Schloss-, Burg- und Klostermuseen sowie Gedenkstätten. Historisch gesehen stehen Museen jedoch nicht das erste Mal vor der Herausforderung, neue Technologien mit etablierten Arbeitsweisen, Präsentationsformen und Vermittlungsmethoden zu kombinieren. Bereits die Laterna Magica, die Fotografie, der Film und andere Audio- und Video-Medien wurden nicht nur zum Sammlungsobjekt, sondern auch für den Einsatz im Museumskontext adaptiert und ermöglichten jeweils einen verbesserten Wissenszugang für die Gesellschaft. Das Museum ist also seit jeher ein medialer wie medientechnischer Ort.

Eine besondere Bedeutung kommt dabei dem Spiel bzw. spielerischen Formen zu, da sie ein besonders breites, aber häufig übersehenes Spektrum an neuralgischen Überschneidungen mit den verschiedenen Handlungsfeldern des Musealen aufweisen. Die Bandbreite reicht dabei historisch vom (technisierten) Spiel als Sammlungsobjekt, angefangen bei den Automaten der Wunderkammern, bis zur Gegenwart, in der digitale Spiele nicht nur (sperriger) Ausstellungsgegenstand sind, sondern auch das avancierteste wie komplexeste Medium der Präsentations- und Vermittlungspraxis darstellen – und damit eben als Gradmesser für die benannte Anschlussfähigkeit des Museums gesehen werden können.

In dieser Richtung ist zu unterstreichen, dass Museen strukturell mehr sind als der Welt entrückte Orte der Bewahrung. Sie sammeln nicht nur Dinge, sondern stoßen durch Präsentations- und Vermittlungsarbeit selbst Diskurse und Veränderungsprozesse um diese Dinge an. Ähnliches gilt für ihren Umgang mit Medien: Das sich durch Integrationsprozesse formierende Mediendispositiv des Museums färbt selbst wieder auf außermuseale Gebiete ab.

Museen fungieren als Orte der Welterzeugung – und stehen damit in der Nähe zum Spiel, seinem charakteristischen Potenzial zur Produktion eigener Welten. Wie Museen erschaffen auch Spiele dabei keine hermetisch abgeschlossenen Weltentwürfe. Ihr Wesen wie auch Relevanz bestimmt sich gerade durch das Oszillieren zwischen Öffnungen und Schließungen, die Permeabilität der Membran zwischen einer angenommenen Realität und der vom ‚magic circle‘ umrissenen Spielwelt.

Der geplante Sammelband *Spielplätze: Museen und Games als Medien der Welterzeugung* nimmt vor diesem Hintergrund die vielfältige Verzahnung von Museen und analogen/digitalen Spielen in den Blick: auf der Ebene der Praxis wie auch der Theorie, im Sinne eines synergetischen Diskurses zwischen Museologie und Game Studies. Entsprechend sind disziplinäre wie multi- und interdisziplinäre Beiträge willkommen, die ihr Augenmerk auf Fragestellungen des umrissenen Bereichs richten. Möglich sind dabei Auseinandersetzungen mit folgenden (sich überschneidenden) Themenbereichen:

- Mediengeschichte und -archäologie des Spiels im Museum oder des Museums im Spiel, Parallelen zwischen historischen Verflechtungen und aktuellen Dynamiken
- Medientheoretische Schlaglichter auf Spiel und Museum, ausgehend von Beispielen oder Begriffen (etwa ‚game‘ und ‚play‘ im Museum)
- Soziologische / kulturalanthropologische Betrachtungen zu Museum, Spiel und Gesellschaft; Relation zu anderen Lebensbereichen und gesellschaftliche Effekte
- Besonderheiten analoger / digitaler Spiele als Kurations-, Ausstellungs- und Sammlungsinhalte
- Parallelen auf der Ebene von (Formal-)Ästhetik und/oder Produktion von Spielen und musealen Präsentationen
- Engführung pädagogischer Ansätze, Involvierungs- und Partizipationsstrategien des Spiels und des Museums
- Epistemologie / wissenschaftstheoretisches Verhältnis von Game Studies und Museologie
- Vergleiche unterschiedlicher Typen von Museen in ihrem Umgang mit spielerischen Formen, Identifikation von Charakteristika und Mustern

Über diese Auswahl hinaus heißen wir weitere Perspektiven willkommen.

Formales

Wir laden alle Interessierten zur Einreichung eines Abstracts von 400-600 Wörtern bis zum **01.10.22** ein (spielplaetze@colognegamelab.de). Die Sichtung der Beitragsvorschläge und Rückmeldung erfolgt zeitnah.

Die Einreichung der Volltexte ist bis zum **15.03.23** vorgesehen, die Veröffentlichung als Print- und Open-Access-Publikation beim Verlag transcript erfolgt im Laufe des Jahres 2023.

Wir freuen uns auf die Einreichungen und den Austausch!

Philipp Bojahr, Gundolf S. Freyermuth, Laura Frings