

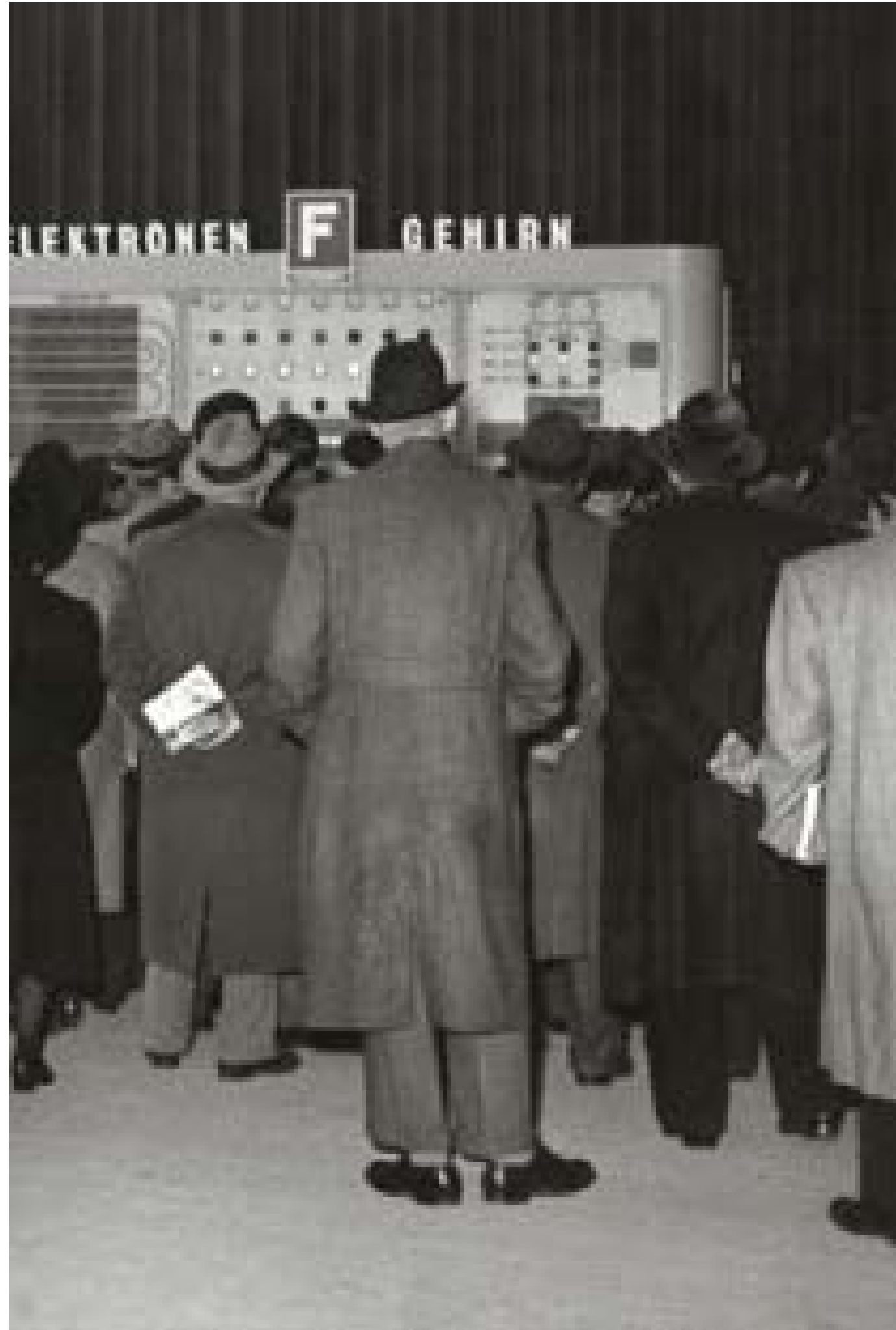


Computerspiele - Museale Erfassung von der Verpackung bis zum Bitcode

Winfried Bergmeyer
Computerspielemuseum Berlin

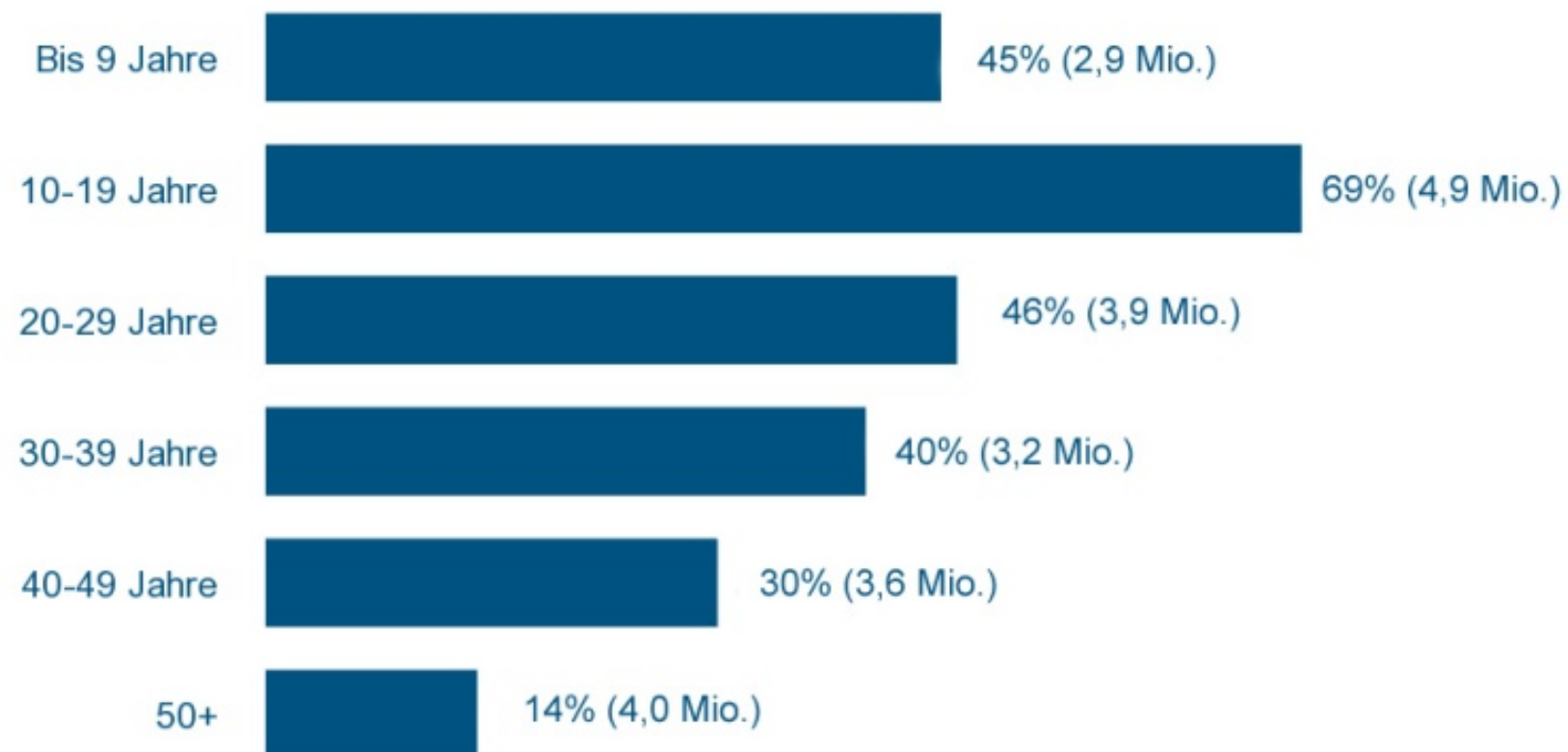
Computerspiele als kulturelles Phänomen

- Spielen als grundlegende Kulturtechnik
- Schon in den 50ern Spiele als Präsentationsform der neuen Technik Computer genutzt
- Als Homecomputer oder Videospielekonsole seit den 70ern in Privathaushalten verfügbar



Altersstruktur

Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 31 Jahre alt



Sammlung des CSM

- Erstes Museum für interaktive, digitale Unterhaltungskultur, gegr. 1997
- Ca. 25.000 Softwareobjekte
- Ca. 3.600 Hardwareobjekte
- Ca. 2% in der Dauerausstellung zu sehen



Neue Objekte für neue Sammlungen

- Computerspiel und Computertechnik relativ neue Objektgruppen für ein Museum
- Wenig Beispiele für Sammlungmanagement in diesem Medienbereich
- Objekte in hohem Maße born digital
- Objekte in der Regel Massenware
- Fehlen von geeigneter Managementsoftware für die Spiele, wie auch für die technischen Systeme



Interessengruppen

- Seit Mitte der 80er Jahre entstand eine Retrogamer-Community
- Große umfangreiche Datensammlungen dieser Community im Internet vorhanden
- Ebenfalls Entwicklung leistungsfähiger Emulatoren durch diese Community
- Außerdem große Privatsammlungen (in der Regel aber nur wenigen bekannt)
- Zunehmende museale und wissenschaftliche Aufarbeitung des Themas
- Daher wissenschaftliches Sammlungsmanagement (Zugang, Pflege, Verwaltung) notwendig



Konzept des Sammlungmanagements des CSM

- Kein geeignetes Inventarisationsprogramm für unsere Zwecke vorhanden, daher Eigenkonzeption auf Basis von *Collective Access*
- Neue Metadatenschemata und Vokabulare für die Erfassung von Software wie auch Hardware
- Lizenz- und Rechtemanagement als ein Bestandteil des Managementsystem
- ebenso die notwendigen Informationen für die digitale Langzeiterhaltung

Die Softwaredatenbank

- Das **Objekt**; d.h. Verpackung, Datenträger, Manuals etc.
- Das **Werk**; d. h. die inhaltliche Erschließung (Orte, Themen, Personen, Zeiten)
- Die **Werkversion**; d. h. Informationen zu den technischen Voraussetzungen
- Das **Langzeitarchivierungs-Objekt**; in der Regel das Datenträger-Image und weitere relevante Informationen



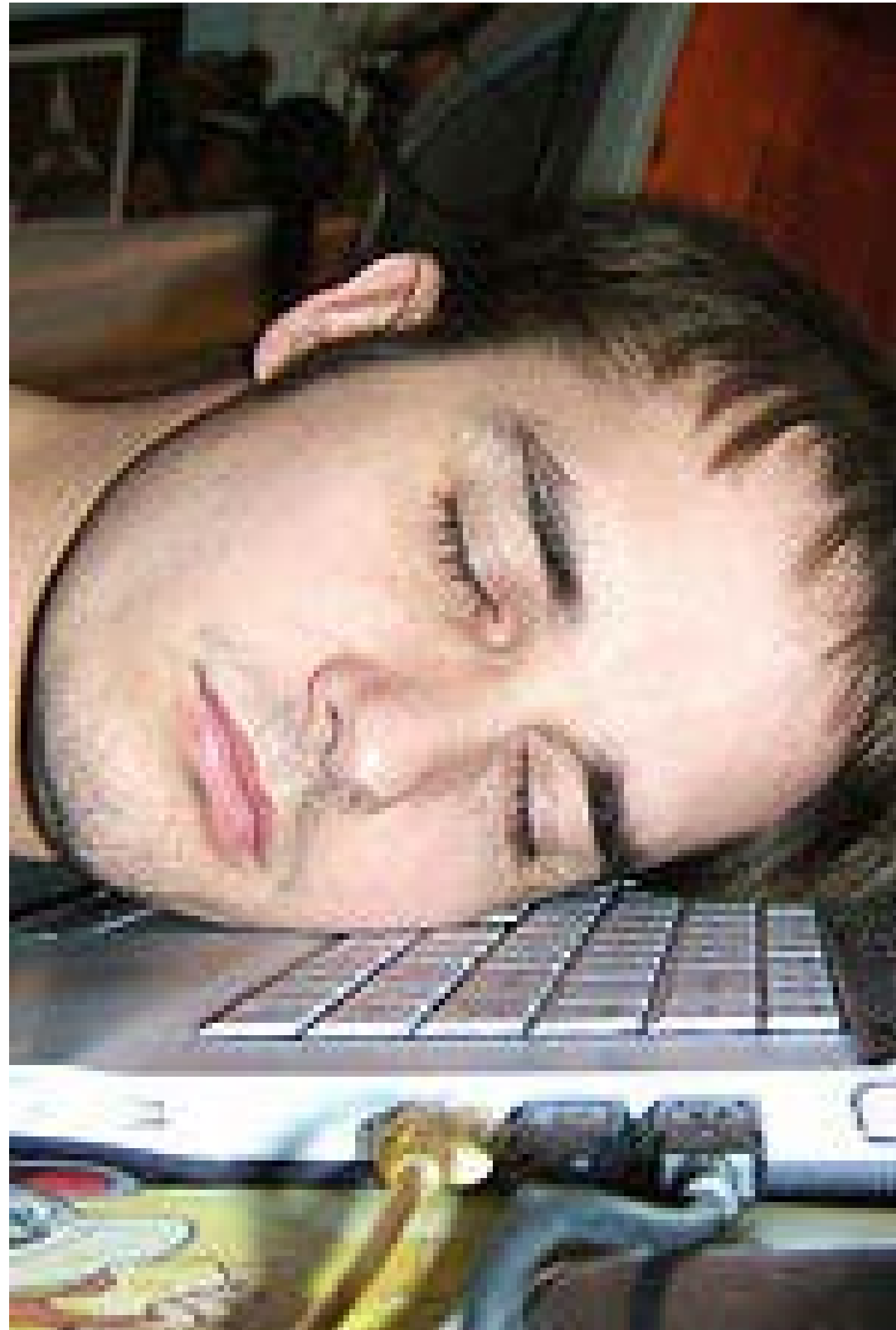
Optimierung der Ressourcen

- Die Datenbank soll alle relevanten Informationen für das Management und die digitale LZA enthalten. wenn möglich Verweise auf externe Datenbanken
- Die Erfassung kann in unterschiedlicher Tiefe erfolgen (maximal bis hin zum LZA-Objekt)
- Je nach Eingabemaske mehre oder weniger Fachkenntnisse notwendig



Die Personalfrage

- Kein fester Personalbestand in der Sammlung
- wechselnder Mitarbeiter (1 - 6 Monate), Studenten, Teilnehmer an Fortbildungsmaßnahmen, Schüler
- Unterschiedliche Erfassungsmasken, je nach Eignung



Ausblick

- EFGAMP als europäische Vereinigung der computerspielbewahrenden Institutionen und Initiativen 2012 gegründet
- Kollaboration mit privaten Initiativen zur Maximierung der Informationen für wissenschaftliche Zwecke
- Planung eines Internetportals zur Recherche in den unterschiedlichen Datenbanken
- Erstellung von kontrollierten, multilingualen Vokabularen in Planung



**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**

Winfried Bergmeyer
Computerspielmuseum
Karl-Marx-Allee 92a
10243 Berlin

Bergmeyer@computerspielmuseum.de

