

# Games sammeln, archivieren und bereitstellen

Virtueller Workshop am 24. Juni 2022

(11.00–17.30 Uhr) MESZ (*Mitteleuropäische Sommerzeit*)

Das Sammeln, Archivieren und Bereitstellen des digitalen Mediums Computerspiel stellt GLAM-Institutionen vor zahlreiche Herausforderungen, die es möglichst homogen, aber auch mit Rücksicht auf unterschiedliche Institutionen und deren Kapazitäten und Ansprüche individuell zu lösen gilt. In diesem virtuellen Workshop mit internationalen Expert/-innen werden vier wesentliche Themenschwerpunkte fokussiert: Es werden Sammlungskonzepte und -kriterien unterschiedlicher Einrichtungen vorgestellt und verglichen. Neben technischen Aspekten des Archivierens wird man sich auch über juristische Aspekte, der Präsentation oder des Bereitstellens und Zitierens von Computerspielen austauschen. Gerade im Hinblick auf das wachsende Datenuniversum digitaler Kataloge und Linked Open-Data-Projekte sind auch die Vereinheitlichung und Optimierung der Metadaten für Computerspiele von Bedeutung und werden in einer Sektion des Workshops thematisiert. Zu jedem Themenschwerpunkt werden zwei bis drei Personen eingeladen, die nach kurzen Impulsvorträgen im Panel ins Gespräch kommen.

## FORMAT

Je 2-3 Mal 10 Minuten Impulsreferat plus 15–20 Minuten Diskussion und Fragen.

## ABLAUF

### 11.00–11.15 Uhr: Begrüßung

11.15–12.15 Uhr Themenschwerpunkt 1: Sammlungskriterien und -konzepte

12.30–13.30 Uhr Themenschwerpunkt 2: Archivieren (technischer Schwerpunkt)

### 13.30–15.00 Uhr: Pause

15.00–16.00 Uhr: Themenschwerpunkt 3: Archivieren (juristischer Schwerpunkt)

16:15–17:15 Uhr: Themenschwerpunkt 4: Metadaten (Optimierung und Vereinheitlichung)

## Games sammeln, archivieren und bereitstellen

Digitaler Workshop am 24. Juni 2022  
(11.00–17.30 Uhr)

### PROGRAMM

11 Uhr

Begrüßung

**Anna Kinder, Dîlan C. Çakir (Deutsches Literaturarchiv Marbach)**

**Winfried Bergmeyer (Stiftung Digitale Spielekultur)**

11.15–12.15 Uhr

### **Themenschwerpunkt 1: Sammlungskriterien und -konzepte**

*Computerspiele sind Bestandteil verschiedener sammelnder kultureller Einrichtungen. Neben etwa Nationalbibliotheken, deren Sammelauftrag es vorsieht, dass möglichst alles gesammelt wird, wählen die meisten ihre Sammlung nach bestimmten Kriterien aus. Nicht nur die Auswahl der Computerspiele ist je nach Profil eines Hauses unterschiedlich, sondern auch, in welchem Format, mit welchen Begleitmaterialien und vor allem mit welchen Konsolen gesammelt wird. Welches Spiel gehört in welche Sammlung? Wer sollte Spielkonsolen sammeln, archivieren, in Stand halten oder ausstellen? Wer sammelt und archiviert Skripte und dergleichen von Gamedesigner/-innen?*

**Andreas Kozlik (Deutsches Literaturarchiv Marbach)**

**Niklas Nylund (Finnish Museum of Games)**

**Adrienne Shaw (Lew Klein College)**

*Moderation: Henry Lowood (Stanford University, California)*

12.30–13.30 Uhr

### **Themenschwerpunkt 2: Archivieren (technischer Schwerpunkt)**

*Das hybride Medium Computerspiel gehört wohl zu den komplexesten Medien unserer Zeit. Die zahlreichen verschiedenen Endgeräte, für die Computerspiele entwickelt werden, stellt die Zuständigen einer Sammlung vor Fragen des sinnvollen, praktikablen und nachhaltigen Archivierens sowie Bereitstellens. Welche Formen des Archivierens und Bereitstellens werden derzeit aktiv umgesetzt? Was sind die größten technischen Hürden oder Herausforderungen verschiedener Einrichtungen, wenn sie Computerspiele archivieren und bereitstellen wollen?*

**Dragan Espenschied (Rhizome, New York)**

**Heinz Werner Kramski (Deutsches Literaturarchiv Marbach)**

**Klaus Rechert (Hochschule Kehl)**

*Moderation: Denise de Vries (Swinburne University of Technology, Australia)*

13.30–15.00 Uhr Pause

15.00–16.00 Uhr

**Themenschwerpunkt 3: Archivieren (juristischer Schwerpunkt)**

*Wer kulturelle Artefakte archivieren, bereitstellen oder ausstellen will, steht auch vor Fragen des Urheberrechts. Was gilt es bezüglich Computerspiele im Besonderen zu berücksichtigen? Welche urheberrechtlichen Unterschiede zu klassischen Medien wie dem Buch oder Bild sind zu beachten? Welche nationalen oder internationalen Regelungen gelten derzeit für GLAM-Institutionen und welche großen Fragen sind noch offen? Gerade für Forscher\*innen oder Journalist\*innen stellt sich zudem die rechtliche Frage, wie Spiele zitiert werden dürfen.*

**Henner Hentsch (game-Verband)**

**Christian Rauda (Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht, GRAEF Rechtsanwälte)**

*Moderation: Lies van Roessel (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)*

16:15–17:15 Uhr

**Themenschwerpunkt 4: Metadaten (Optimierung und Vereinheitlichung)**

*Im Hinblick auf das wachsende Datenuniversum digitaler Kataloge und Linked Open-Data-Projekte sind auch die Vereinheitlichung und Optimierung der Metadaten für Computerspiele von Bedeutung. Welche Datenmodelle gibt es derzeit? Wie und weshalb unterscheiden sie sich? Wie implementiert man eine Computerspielesammlung in bestehende digitale Bibliothekskataloge? Und sollten/könnten die Metadaten der zahlreichen Games-Sammlungen weltweit an einem Ort miteinander verknüpft werden?*

**Tracy Arndt (Deutsche Nationalbibliothek)**

**Malina Riedl/Winfried Bergmeyer (Stiftung Digitale Spielekultur)**

**Tobias Steinke (Deutsche Nationalbibliothek)**

*Moderation: Jean-Frédéric Berthelot (Wikidata volunteer)*

\*\*\*\*

Bitte beachten Sie, dass die Konferenzsprache Englisch ist.

**Zoom-Link:**

<https://zoom.us/j/98566541579?pwd=R0NWZnFqWTFUeTVuSkVicys1S3RXQT09>

Meeting-ID: 985 6654 1579

Kenncode: 153545

Weitere Informationen zu Games im Deutschen Literaturarchiv:

<https://www.dla-marbach.de/bibliothek/computerspiele/>

Kontakt: [forschung@dla-marbach.de](mailto:forschung@dla-marbach.de)