



Die drei Seiten einer Medaille

Wenn Zusammenkommt, was nie zusammen sollte

Dr. Winfried Bergmeyer
Stiftung Digitale Spielekultur

Die Internationale Computerspielesammlung



- Finanzierungsbewilligung des Aufbaus durch den Deutschen Bundestag 2016
- Partner:



- Motivation:
 - Zusammenlegung der Sammlungsbestände von Computerspielemuseum (CSM), Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Universität Potsdam (Digarec)
 - Synergieeffekte durch ein Sammlungsmanagement an einem Ort bezgl. Inventarisierung, Katalogisierung, Leihverkehr und Langzeitarchivierung
 - Verbesserte Erschließung zu wissenschaftlichen Forschungszwecken

Aufgaben und Ziele

- Mit der jetzt vereinbarten Zusammenlegung der Bestände wird die Sammlung zu einer der größten Computerspielesammlungen der Welt
- Die Sammlung soll weiterhin die kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung von Computerspielen dokumentieren
- Sie soll Forschern und Wissenschaftlern optimale Recherchemöglichkeiten und einen möglichst einfachen Zugang zu den Spielen bieten
- Mittelfristig wird die Entwicklung eines digitalen Langzeitarchivierungskonzeptes für die Bestände angestrebt
- Internationale Bestrebungen zur Standardisierung (Metadatenschema, Normdaten) sollen unterstützt und initiiert werden

Herausforderungen

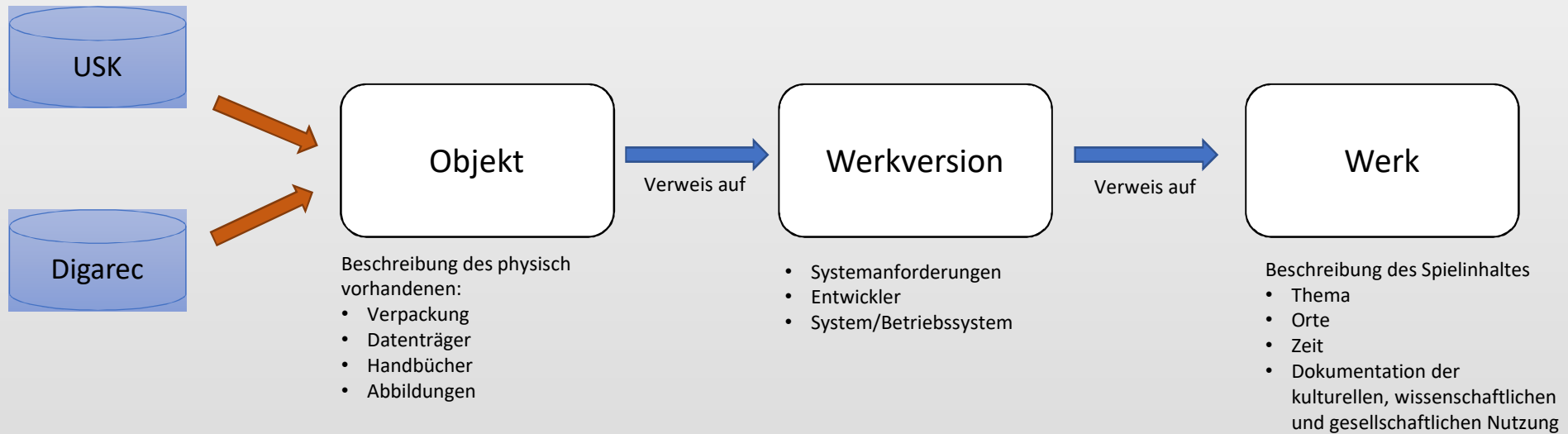


- Im Rahmen des Projektes sollen folgende Aufgaben durchgeführt werden:
 - Erstellung eines Managementsystems auf Basis der CSM-Datenbank
 - Zusammenführung der Objektdaten in dieser Datenbank
 - Präsentation der Daten auf der Homepage
 - Präsentation der Daten in der Deutschen Digitalen Bibliothek
 - Präsentation der Daten in Europeana

Erstellung eines Managementsystems

- Als Grundlage dient das System, das im CSM entwickelt wurde (seit 2009).
- Collective Access als Managementsystem (Framework), ein browser-basiertes Open-Source-Projekt mit PHP und MySQL.
- Anforderungen:
 - Objekte müssen eindeutig einem Datengeberzugeordnet werden
 - Inventarnummern wird nicht verändert
 - Möglichst alle Informationen sollen übernommen werden
 - Strategie zur Integration der „Fremd“-Daten

Aufbau des System

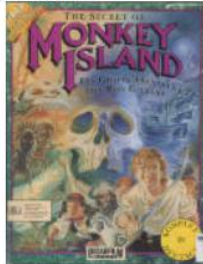


Importkonzept

- Die Fremddaten werden als CSV-Dateien übergeben und enthalten nur die, für die Sammlung relevanten Informationen
- Abgleich der direkt in die Datenbank zu übernehmenden Informationen (Inventarnummer, Titel, System ...)
- Nicht zuzuordnende Felder werden im Zielsystem temporär ergänzt
- Import per Importskript, zuvor allerdings ist eine Bereinigung der Daten notwendig (uneinheitliche Schreibweise etc.)
- Alle Informationen bleiben erhalten

ERGEBNISSE (6/13)

Softwareobjekt wird bearbeitet:
Standort: Karl-Marx-Allee 93a → Raum 08
The Secret of Monkey Island (software-3126)



Angelegt vor 6 Jahre, 8 Monate von Elena xxx
Zuletzt geändert vor 2 Jahre, 10 Monate von Winfried Bergmeyer

- BASISANGABEN
- ADMINISTRATIV
- DOKUMENTE
- BEZIEHUNGEN
- SETS
- DIGAREC

Derzeitiger Standort | Bearbeiten | Softwareobjekt | Digarec

Speichern | Abbrechen

digarec Genre

Gebietsschema Deutsch

digarec Untergen

Gebietsschema Deutsch

digarec Systemdet

Gebietsschema Deutsch

digarec Spender

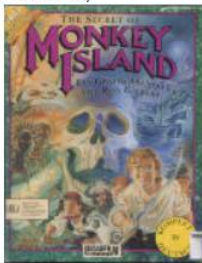
Gebietsschema Deutsch

digarec USK-Ratin

Gebietsschema Deutsch

ERGEBNISSE (6/13)

Softwareobjekt wird bearbeitet:
Standort: Karl-Marx-Allee 93a → Raum 08
The Secret of Monkey Island (software-3126)



Angelegt vor 6 Jahre, 8 Monate von Elena xxx
Zuletzt geändert vor 2 Jahre, 10 Monate von Winfried Bergmeyer

- BEZIEHUNGEN
- SETS
- DIGAREC
- USK
- ZUSAMMENFASSUNG
- PROTOKOLL

Derzeitiger Standort | Bearbeiten | Softwareobjekt | Usk

Speichern | Abbrechen

USK Titel1

Gebietsschema Deutsch

USK Originaltitel

Gebietsschema Deutsch

USK Genre

Gebietsschema Deutsch

USK Alterseinstufung

Gebietsschema Deutsch

USK Interfacesprache

Gebietsschema Deutsch

Exportkonzept



- Bereits zu Projektbeginn stand fest, dass die Sammlung mit der DDB und Europeana kooperieren wird.
- Aus zeitlichen Gründen werden die Daten von USK und Digarec praktisch unverändert exportiert
- Die Daten des Computerspielmuseums werden neben den Informationen aus dem Objektbereich mit Informationen aus zugeordneten Werkversionen und Werken angereichert u.a. mit Schlagworten, Personen und Organisationen, die – soweit möglich - auch mit Normdatenverweisen (wikidata, Iconclass, AAT, VIAF, TGN) versehen sind.

Nächste Schritte

- Werkversionen zuordnen und gegebenenfalls ergänzen
- Die nicht zugeordneten Informationen sind manuell in den Werkdaten (v.a. Altersfreigaben) zu ergänzen
- Problemstelle Genres: Soll die momentan verwendete Liste ergänzt werden, Fremddaten ignoriert oder eine komplett neue Liste erarbeitet werden?
- Ein Ziel ist es natürlich, diese temporär eingerichteten Felder möglichst schnell löschen zu können.

Problemfelder



- Unterschiedliche Datenkonzepte für unterschiedliche Zwecke:
 - CSM – „klassisches Museumssammlungsmanagement“
 - Digarec – Wenig Informationen, Recherche nach Titeln wichtig
 - USK – dezidierte Informationen zu den eingereichten Objekten (Entwickler, Zielgruppe, Daten aus dem Prüfverfahren, Gutachterinformationen)
 - Stiftung Digitale Spielekultur – Deutscher Computerspielepreis, Einreichungsunterlagen (Archivalien), Konzeptbeschreibungen, z. T. Vorversionen der Spiele
- Bis auf die Sammlung des Computerspielemuseums waren die Daten nicht für die Zugänglichmachung im Internet vorgesehen (teilweise Ausnahme USK)

Fazit



- Die Trennung zwischen Objekt, Werkversion und Werk hat sich nicht nur in der täglichen Arbeit als sinnvoll erwiesen, sondern vereinfacht auch die Übernahme von Fremddaten und der späteren, vollständigen Integration das System.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Winfried Bergmeyer

Projektleiter Internationale Computerspielesammlung
Stiftung Digitale Spielekultur
bergmeyer@internationale-computerspielesammlung.de