

# Authentische Überlieferung und Bereitstellung von Computerspielen

Masterarbeit von Rico Wollenhaupt

## Zur Person

### NAME

Rico Wollenhaupt

### GEBURTSDATUM UND -ORT

23. 10. 1985 in Schwerin

### ABSCHLUSS

Bachelor of Arts Archiv

### PRAKTIKA

Filmsammlungen Potsdam, BStU



Rico Wollenhaupt

E-Mail: [Rico.Wo1985@gmail.com](mailto:Rico.Wo1985@gmail.com)

## Masterarbeit

### TITEL

Authentische Überlieferung und Bereitstellung von Computerspielen

### ART DER ARBEIT

Literaturrecherche

### SCHLAGWORTE

Archivierung, Authentizität, Computerspiele, Emulation, Langzeiterhaltung

### BEARBEITUNGSZEIT

16. März 2015 bis 10. August 2015

### GUTACHTER

Frau Prof. Dr. Karin Schwarz

Herr Prof. Dr. Winfried Bergmeyer

## Inhalte und Ergebnisse

Die Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, ob und wie eine authentische Überlieferung und Bereitstellung von Computerspielen erfolgen kann. Dabei muss die Balance gewahrt werden zwischen dem authentischen Spielerlebnis und der langfristigen Überlieferung. Während der Literaturrecherche stellte sich heraus, dass die Emulation der vielversprechendste Weg ist, um das authentische Spielerlebnis auf lange Sicht zu bewahren.

Ein vollständig authentisches Spielgefühl kann jedoch nie erreicht werden, da Authentizität immer subjektiv ist und je nach Einrichtung und Personenkreis unterschiedliche Ausmaße annehmen kann. Ein Archiv gibt sich mit einem anderen Level an Authentizität zufrieden als ein Museum.

Bei Computerspielen ist es wichtig, nicht nur das reine digitale Objekt aufzubewahren, sondern auch analoge Objekte wie Handbücher, weil sie entweder das Spielerlebnis komplettierten oder im Rahmen der Passwortabfrage zwingend notwendig waren, um das Spiel zu starten.

Auch wenn es in der Fachwelt noch keine langfristig etablierten Methoden zur authentischen Überlieferung und Bereitstellung von Computerspielen gibt, werden jedoch erste Lösungsansätze entwickelt, auf denen in Zukunft aufgebaut werden kann.