

AG Langzeitbewahrung

der Fachgruppe Dokumentation des Deutschen
Museumsbundes

30.11.2010

Digitale Archivierung heute -
Einblicke in die Praxis

AG Langzeitbewahrung



- Gegründet Herbst 2008
- AG der Fachgruppe Dokumentation des DMB
weitere AGs:
 - Aus- und Fortbildung
 - Datenaustausch
 - Multimedia
 - Regelwerke
 - Sammlungsmanagement
- Gründung wurde angeregt durch die Mitarbeit des Instituts für Museumsforschung (SMB-PK) im nestor-Projekt

AG Langzeitbewahrung



Ziele:

- Stärkung des Problembewußtseins hinsichtlich der Langzeitbewahrung digitaler Objekte innerhalb der Museen
- Notwendigkeit einer eigenständigen AG für LZA im musealen Bereich
- Netzwerkbildung
- Informationstransfer zu aktuellen Entwicklungen in Technologie und Konzepten der digitalen Langzeitbewahrung
- Workshops und Vorträge

AG Langzeitbewahrung

- Mitarbeit an den nestor-
Informationsblättern zur
„Langzeiterhaltung digitaler
Daten in Museen“

zu erhalten unter:

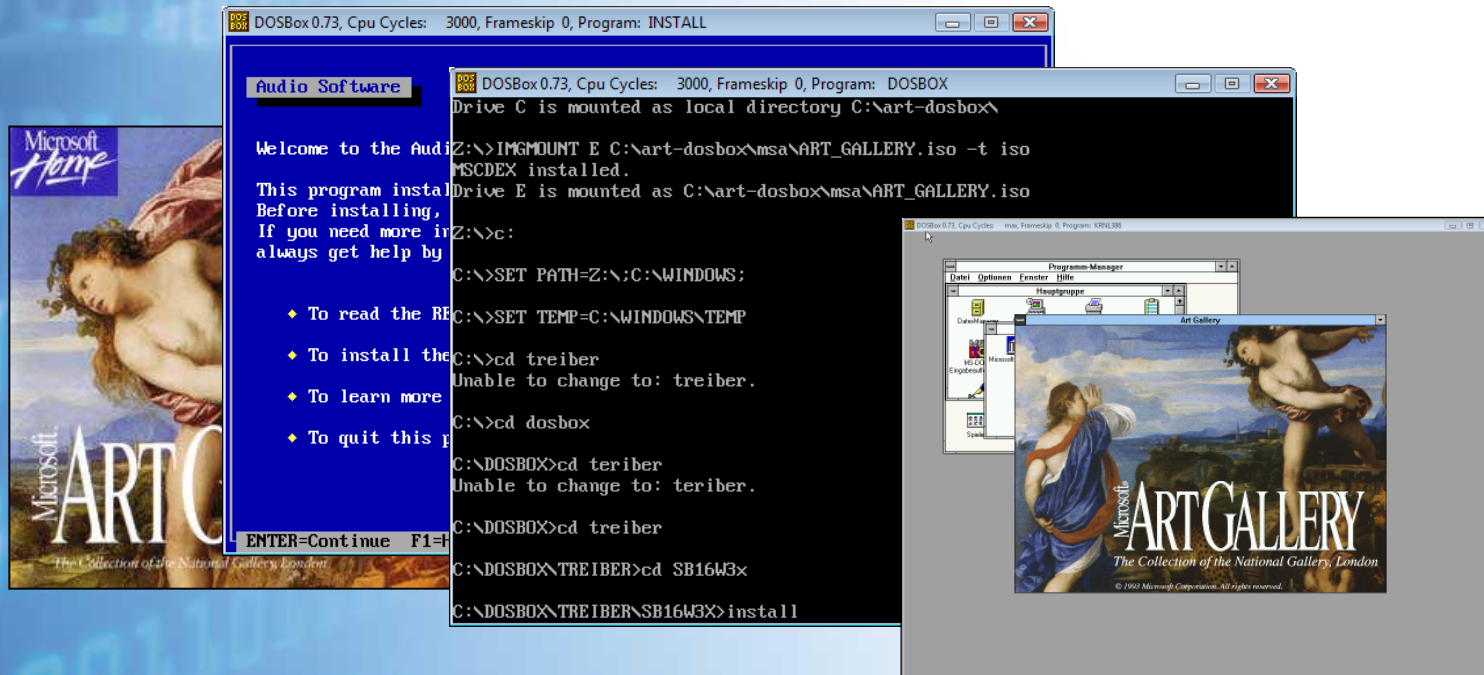
<http://www.langzeitarchivierung.de/publikationen/handbuch/informationsblaetter.htm>

oder gedruckt im Institut für
Museumsforschung (SMB-
PK), Berlin



AG Langzeitbewahrung

- Workshop 2009 der AG im Rahmen der Herbsttagung der FG Dokumentation zum Thema *Emulation*



30.11.2010

Digitale Archivierung heute -
Einblicke in die Praxis

AG Langzeitbewahrung



- Es wird der Zugriff auf diese Multimedia-CD benötigt
- In der Institution ist kein Computer mehr mit dem gewünschten Betriebssystem vorhanden
- Daher Notwendigkeit der Emulation
- Basierend auf *dosbox* (Freeware) als Emulator der DOS-Umgebung, einer Windows 3.11 Lizenz (und den Disketten) sowie einer Image Datei der Multimedia-CD (im iso-Format) wird ein Paket erstellt, das den Zugriff ermöglicht
- Im Workshop wurden neben den technischen auch die rechtlichen Aspekte behandelt.

[-> das Ergebnis](#)

Computerspielemuseum



Sammlungsschwerpunkte:

- Computer- und Videospiele, Infotainmentsoftware, pädagogische und museumspädagogische Anwendungen, Medienkunstwerke, Applikationen
- Hardware (Computer, Konsolen, Automaten und Peripheriegeräte)
- Literatur und Zeitschriften
- Videos
- Dokumente und Archivalien



30.11.2010

Digitale Archivierung heute -
Einblicke in die Praxis



Computerspielemuseum



Aktivitäten:

- Sonderausstellungen
- Beteiligung an nationalen und internationalen Forschungsprojekten
- Projekte im medienpädagogischen Bereich
- Unterstützung von Forschungsaktivitäten durch Bereitstellung von Sammlungsobjekten
- Umfassende Neuinventarisierung und Vorbereitung einer Langzeiterhaltungsstrategie



30.11.2010

Digitale Archivierung heute -
Einblicke in die Praxis



Computerspielemuseum



CSM- Mitgliedschaften:

- ICOM (International Council of Museums)
- Deutscher Museumsbund
- nestor – Kompetenznetzwerk digitaler Langzeitarchivierung
- DIGAREC – Digital Games Research Center der Universität zu Potsdam
- SIG Game Preservation of the International Game Developers Association (IGDA)
- Landesarbeitsgemeinschaft Medienarbeit e.V.
- German Gesellschaft für Medienwissenschaft/ GfM
- LARA - Der deutsche Computerspielepreis (CSM ist das offizielle Archiv)
- KEEP-Projekt
- AK “Langzeitarchivierung/Software Emulation” der Gesellschaft für Informatik

30.11.2010

Digitale Archivierung heute -
Einblicke in die Praxis



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Weitere Informationen unter:
www.museumsbund.de

Dr. Winfried Bergmeyer
Computerspielemuseum
Karl-Marx-Allee 93a
10243 Berlin

bergmeyer@computerspielemuseum.de