Spieleflut in der UBL

Videospiele finden als Kulturgut Eingang in die Forschung Interview mit André Lahmann

Als neuer Volontär der Universitätsbibliothek Leipzig steht André Lahmann vor einer etwas ungewöhnlichen Aufgabe: Er ist an der Erschließung einer umfangreichen Sammlung japanischer Videospiele beteiligt. Als Kulturwissenschaftler mit IT-Hintergrund ist dies für André Lahmann vertrautes Terrain, zumal er auch privat Videospiele sammelt. Als Bibliotheksmitarbeiter betritt er allerdings Neuland, denn eine solche Sammlung stellt andere Anforderungen an die Bestandsaufnahme als es bei Büchern der Fall ist. Gemeinsam mit dem Institut für Japanologie der Uni Leipzig wird dieser bemerkenswerte Bestand nun in der UBL bearbeitet.



BIS: Herr Lahmann, was haben Sie studiert?

AL: Ich habe mein Magisterstudium der Philosophie, Ethnologie, Politikwissenschaft an der Uni Leipzig 2012 abgeschlossen. Dem vorangegangen waren einige Semester Informatik an der Ottovon-Guericke Universität in Magdeburg. Trotz des Schwenks auf die Philosophie habe ich mich weiterhin mit IT beschäftigt, alleine schon, weil ich durch Webprogrammierarbeiten mein Studium finanziert habe und auch im Studium viele Bezüge zur IT herstellen konnte, sei es nun in der Sprachphilosophie durch die

Beschäftigung mit dem semantischen Web oder in der Ethnologie durch den Aufbau einer Artikeldatenbank im Rahmen einer Seminararbeit.

BIS: Wie sind Sie an die UBL gekommen?

AL: Meine Magisterarbeit habe ich bei Herrn Johannes Ulrich Schneider (Direktor Universitätsbibliothek Leipzig, Professor für Philosophie, Institut für Kulturwissenschaften der Universität Leipzig, Anm. d. Red.) zum Thema "Datenverarbeitung und Autorschaft" geschrieben und mich darin mit dem Konzept des Autors als Technik zur Wissensordnung beziehungsweise mit den Auswirkungen der digitalen Revolution auf diese Technik beschäftigt. Zunächst hatte ich die Bibliothek als potentielles Tätigkeitsfeld gar nicht im Blick.

BIS: Was werden Ihre vornehmlichen Aufgaben als Volontär sein?

AL: Ich werde in den nächsten zwei Jahren neben dem obligatorischen Durchlaufen aller Abteilungen und des Fernstudiums der Informations- und Bibliothekswissenschaften an der HU Berlin auch koordi-

nierende Tätigkeiten in einem IT-Projekt übernehmen. Hier wird vor allem das Thema Linked-Open-Data im Mittelpunkt stehen.

BIS: Wie ist das Vorgehen bei der Bearbeitung dieser Sammlung?

AL: Aufgrund des großen Engagements von Herrn Dr. Martin Roth, Juniorprofessor am Institut der Japanologie, hat die UBL im letzten Jahr eine Schenkung von circa 4.500 japanischen Videospielen von der CERO (Computer Entertainment Rating Organization—, japanisches Äquivalent zur deutschen USK, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Anm. d. Red.) erhalten. Derzeit sammeln wir unter Mithilfe der Kollegen der Japanologie Informationen zu den Spielen, die dann auch für eine bibliothekarische Erschließung genutzt werden können. Ziel ist es, die Sammlung den Forschern der Japanologie zugänglich zu machen. Da dies aber unsere erste Begegnung mit einer Videospielesammlung ist, handelt es sich hierbei um einen offenen Prozess.

BIS: Worin liegt der Unterschied in der Bearbeitung von Videospielen und Büchern?

AL: Büchersammlungen sind wohl Alltagsgeschäft an Bibliotheken. Für dieses Medium existieren Workflows und der Bücher-Bestand entwickelt sich nach definierten Kriterien. Die Schenkung war meines Erachtens ein großer Glücksfall für die UBL, schließlich haben wir damit eine länderspezifische-Videospielesammlung ad hoc erhalten. Es stellt sich nun aber auch die Frage, wie solch eine Sammlung zukünftig weiterentwickelt werden soll.

BIS: Wie genau arbeiten Sie hier mit dem Bereich Japanologie der Uni Leipzig zusammen ?

AL: Martin Roth stellt mit seinem Lehrstuhl auch den konkreten Use-Case für eine solche Sammlung dar. Die japanischen Videospiele sind Forschungsgegenstand und müssen dementsprechend auch von den Forschern genutzt werden können. Dieser Bedarf versetzt uns in die vorteilhafte Lage, unsere Ideen für die Erschließung der Sammlung mit den Nutzern zu diskutieren. Den Forschungsgegenstand Videospiel nur als Artefakt zu erschließen, greift zu kurz. Dieses Medium entfaltet seine Komplexität erst unter Berücksichtigung seiner (sub-)kulturellen Effekte. Nehmen Sie allein das Phänomen der Mods, also Modifikationen an den Spielen durch Spieler.

Hier entfalten einzelne Spieltitel eine Wirkung, die auf der Oberfläche der Spiele verborgen bleibt. Spiele so zu erschließen, dass dieser (sub-) kulturelle Kontext zumindest anschlussfähig ist, das ist eine Idee, an der wir zusammen mit Martin Roth derzeit arbeiten.

BIS: Sie sammeln auch selbst. Wo liegen die Schwerpunkte ihrer Sammlertätigkeit?

AL: Meine Sammlung ist nicht methodisch entstanden. Ich spiele Videospiele seit meinem achten Lebensjahr, und so sammelt sich allein dadurch schon etwas an. Seit einigen Jahren erweitere ich meine Sammlung gezielt. Schwerpunkte sind Eingabegeräte und Zubehör der 1990er Jahre, die zur Steigerung der Immersion auf den Markt kamen (bspw. Force Feedback Joysticks, Audio Feedback Systeme, VR-Headsets); Spiele, die man wohl am besten mit Cyberpunk oder dystopischem SciFi beschreiben kann, und Titel, die die Entwicklungen der Grafikleistung vorangetrieben haben. Das Gros der Spiele stammt dabei aus dem Zeitraum 1985-2005, was für mich nicht nur ein sehr interessanter Zeitraum ist, weil ich in dieser Zeit aufgewachsen bin, sondern weil die Videospiele in dieser Zeit von den Arcades in die Wohnzimmer kamen und mit der Erhöhung von Rechenleistung neben der Verbesserung der Darstellungsqualität auch neue Spielmechaniken Einzug fanden. Das ergibt ein gewisses Wechselspiel, und man kann sich fragen, inwieweit die Technik das Medium Videospiel mitgeprägt hat.

BIS: Können Sie davon Erfahrungen in die Bearbeitung der Sammlung der UBL einfließen lassen?

AL: Offenkundig ist der Faktor Hardware nicht zu unterschätzen. Software funktioniert nur mit der passenden Hardware. Was so simpel klingt, verkompliziert aber den Umgang mit einer Videospielsammlung. Anders als bei Büchern benötigt man zwangsläufig ein Wiedergabegerät und seit mindestens zehn Jahren auch eine Infrastruktur, die die Wiedergabe autorisiert (Online-Dienste wie Steam, Origin, PSN, etc.). Das heißt, die Pflege einer Sammlung impliziert auch immer die Pflege der dazugehörigen Abspielgeräte. Darüber hinaus sind die meisten Datenträger, auf denen Videospiele vertrieben wurden und werden nicht langzeitarchivierbar. Genau diese Erfahrung habe ich bereits mit dem älteren Teil meiner privaten Sammlung machen müssen. Die alten Konsolen und Computer benötigen ständige Wartung, und die Spiele müssen gesichert werden, bevor die Datenträger nicht mehr lesbar sind.

Aus welchem Zeitraum stammen die Spiele der Sammlung?

AL: Die CERO in Japan, von der wir die Schenkung erhalten haben, wurde im Jahr 2002 gegründet und erhielt von dort an Exemplare aller in Japan veröffentlichten Spieltitel zur Einstufung. Da unsere Sammlung ein Teil des Archivs der CERO ist, stammen die Spiele aus dem Zeitraum 2002–2015 und

umfassen dabei Titel aller in diesem Zeitraum gängigen Konsolen.

BIS: Werden die Spiele nur gesammelt und archiviert oder können sie auch benutzt oder ausgeliehen werden?

AL: Die Videospielsammlung kann allen interessierten Forschern zugänglich gemacht werden. Wir haben hierfür ein Games-Lab in der Campus-Bibliothek eingerichtet, wo auch entsprechende Konsolen und Eingabegeräte vorhanden sind. Außerdem bietet das Games-Lab auch die Möglichkeit Spiel-Sessions für spätere Auswertungen mitzuschneiden.

BIS: Sehen Sie in der Bearbeitung einer solchen, auch heute im digitalen Zeitalter für eine Bibliothek noch eher selten anzutreffende Sammlung den Auftakt für einen neuen Abschnitt der Kulturgeschichte?

AL: Spätestens seitdem Videospiele im New Yorker MoMA zu sehen waren oder das Computerspielemuseum in Berlin sich ausschließlich diesem Medium widmet, sind Videospiele als Kulturgut gesetzt. Für eine wissenschaftliche Bibliothek stellt sich jedoch eine andere Frage. Sie haben ja keinen allgemeinen Sammelauftrag. In unserem Fall haben wir durch die Forschungen am Institut für Japanologie aber einen konkreten Bedarf. Die Sammlung wird schon jetzt stark genutzt. Die Frage ist nun: Wer an der Universität Leipzig hat sonst noch Interesse an dieser oder einer erweiterten Videospielesammlung? Durch die Sammlung wurde der Universitätsstandort Leipzig im Bereich der Game Studies gestärkt. Die Sammlung ist ein Alleinstellungsmerkmal. Leipzig wurde aber schon vorher anderweitig mit Videospielen in Verbindung gebracht, und diese Verbindung wird seit kurzem auch wieder durch Veranstaltungen wie Dreamhack und der Langen Nacht der Computerspiele an der HTWK gestärkt.

BIS: Sehen Sie die Bewahrung solcher digitaler Schätze als eine der wichtigen zukünftigen Aufgaben der Bibliotheken an?

AL: Genau so wie die Bibliotheken gedruckte Medien unter optimalen Bedingungen erhalten, werden bereits Verfahren zur Langzeitarchivierung digitaler Medien genutzt und weiterentwickelt. Im Fall von Videospielen sind jedoch umfangreiche Archivierungsstrategien notwendig. Für die alternde Hardware und womöglich verschwindende Autorisierungsinfrastrukturen müssen Lösungen gefunden werden. Ich bin mir sicher, dass wir mittelfristig Zentren haben werden, die sich dieser Aufgabe stellen und analog zur Restaurierung von Büchern Hardware warten und Laufzeitumgebungen für Spiele entwickeln werden, damit diese auch zukünftig nutzbar sind. Wissenschaftliche Bibliotheken werden hierbei eine wichtige Rolle spielen, da ihre Nutzer ein professionelles Interesse an den bewahrten Kulturgütern haben und die Bereitstellung dieser Kulturgüter auch dementsprechend umgesetzt werden wird.



BIS



BIS



BIS







@ **①** ②



BIS







BIS





BIS



BIS

BIS

BIS





