

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Können Videospiele überhaupt erhalten werden?

Albert Schneider am Mittwoch, dem 4. Oktober 2023

Am 9. September 2023 konnte ich im Rahmen der **FAMSCON** in Seligenstadt einen kleinen Vortrag zum Thema *Erhaltung von Videospiele* halten. Das Video dazu könnt ihr am Ende dieses Textes anschauen. Die Idee dieses Beitrages ist es, auch hier, in Textform, einen Austausch zum Thema zu führen.

Die Frage ergibt sich aus mehreren Überlegungen, die ich zum aktuellen Zustand der Medienerhaltung generell und zu Videospiele im Speziellen habe.

Die Erhaltung von Videospiele wird heutzutage von den Leuten die sie gemacht haben nicht wirklich angestrebt. Im Gegenteil. Es ist viel profitabler die Verfügbarkeit von alten Werken so gering wie möglich zu halten, um neue Spiele einfacher verkaufen zu können.

Dazu werden mehrere Verfahren angewendet: Unvollständige Spiele auf Datenträgern, Online DRM, Zurückhalten von Inhalten die als DLC veröffentlicht werden etc. Kurz gesagt: ein modernes Spiel kann immer öfter nur dann komplett erlebt, oder überhaupt erst gestartet werden, wenn es an einen Onlinedienst in irgendeiner Form gebunden ist. Das gleiche gilt für alte Spiele, die nur durch Abos und ähnliche Dienste verfügbar sind.

Das heutige Verständnis von Erhaltung besagter Spiele, ist eingeschränkt und geht oft

von einer meiner Meinung nach falschen Prämisse aus. Oft wird geglaubt, dass bereits der Kauf eines Spiels ausreicht, um zur Erhaltung von Spielen beizutragen. In der Präsentation führe ich näher aus, warum das nicht ausreicht, um ein Videospiel wirklich zu erhalten.

Videospiele sind so viel mehr als nur ihre einzelnen Komponenten, weshalb ein Umdenken stattfinden müsste. Einige Projekte haben es erkannt und versuchen nicht nur die Software, die spezialisierte Hardware oder den Datenträger zu erhalten, sondern auch die Erfahrung der Spieler zu berücksichtigen.

Demnach biete ich eine erweiterte Definition zur Erhaltung von Videospielen an, mit der meiner Meinung nach stattdessen gearbeitet werden sollte und das betont die Replikation des Spielerlebnisses des Spielers bzw. des Gesamtergebnisses und nicht die Emulation einzelner Komponenten.

Leider rennt uns dabei die Zeit davon, da immer weniger Spiele frei verfügbar sind und es bereits diverse Spiele gibt, die unwiderruflich verschwunden sind.

Ich würde mich sehr über Deine Meinung zur Problematik freuen. Schreibt mir einfach in die Kommentare und lass uns den Diskurs darüber führen!

Video des Vortrags

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Links

- [Delisted Games](#) – Even in the age of digital, nothing lasts forever

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 4. Oktober 2023 um 16:00 Uhr in der Kategorie: [Kolumne](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>