



von einer meiner Meinung nach falschen Prämisse aus. Oft wir 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 Videospiele wirklich zu erhalten.

Videospiele sind so viel mehr als nur ihre einzelne 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 Videospiele 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

### 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>