



UNIVERSITÄT  
LEIPZIG

Wie man 4.500 japanische Videospiele nutzbar macht

# Die jGames-Sammlung an der UB Leipzig

Leipzig, 19.03.2019

André Lahmann

Jun.-Prof. Dr. Martin Roth



## Inhalt

1. Hintergrund und Überblick
2. Werdegang
3. Anforderungserhebung
4. Datenbasierte Kontextualisierung der Sammlung
5. Seminarraum mit Gaming PC und Workstations



## Campus-Bibliothek: Standort der Videospielesammlung

Im Zentrum Leipzigs:

Universitätsstr. 3 (im  
Hörsaalgebäude)  
04109 Leipzig

Öffnungszeiten:

24-Stunden Bibliothek



Foto: Universitätsbibliothek Leipzig CC-BY 4.0



Games  
ese Videogames  
nitiative



## Das [j]GamesLab in der Campus-Bibliothek

- 4819 japanische Videospiele
- 3 Arbeitsplätze
- 15 Videospielekonsolen (99,98% der Videospielesammlung sind spielbar)
- 3 HDMI Capture-Geräte



# Werdegang

## 2015 - 4.500 Videospiele aus Japan, gespendet von CERO



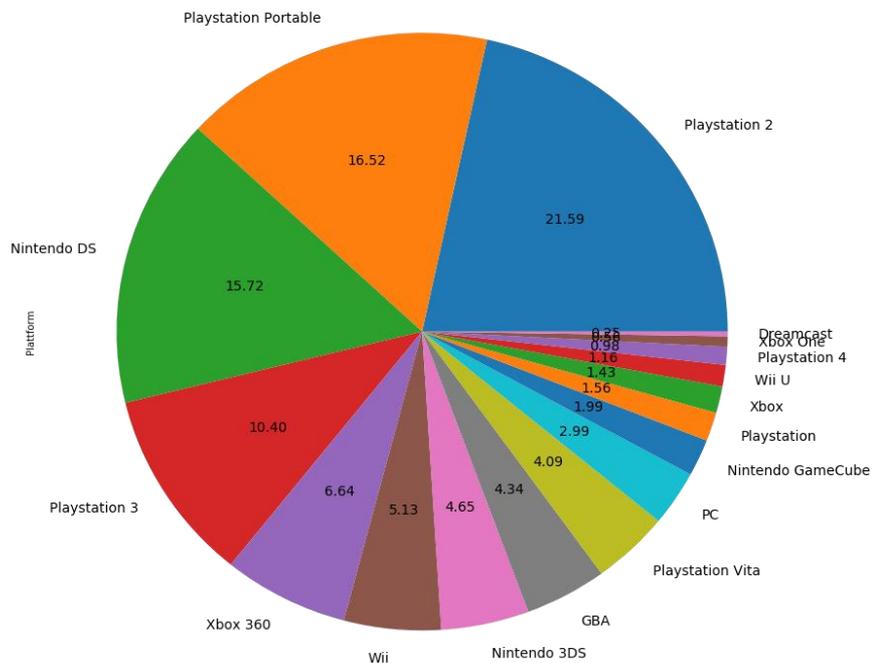
Zustand der Schenkung im Frühjahr 2015

## Inventarisierung mittels Barcodes

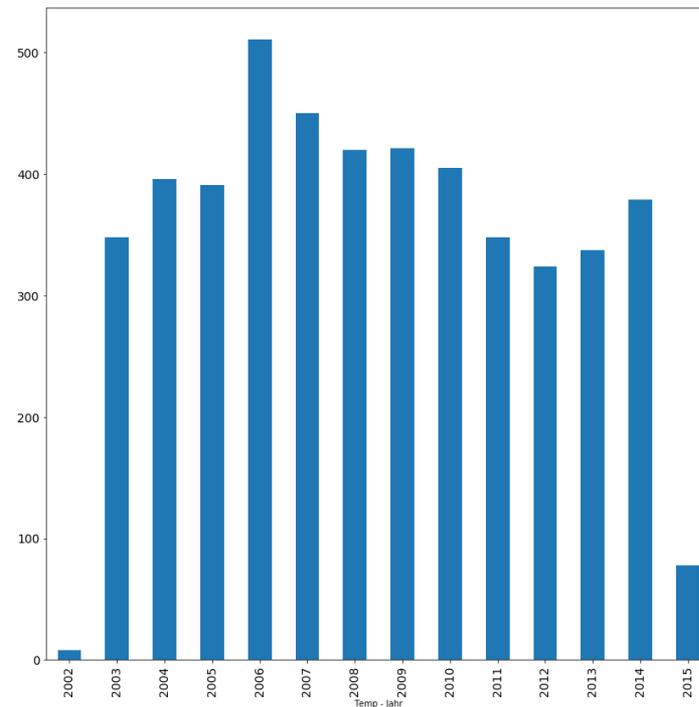


Armin Becker bei der Inventarisierung mittels Barcode im September 2015

## Zusammensetzung der Sammlung



...nach Plattformen...



...und nach Erscheinungsjahr der Videospiele.

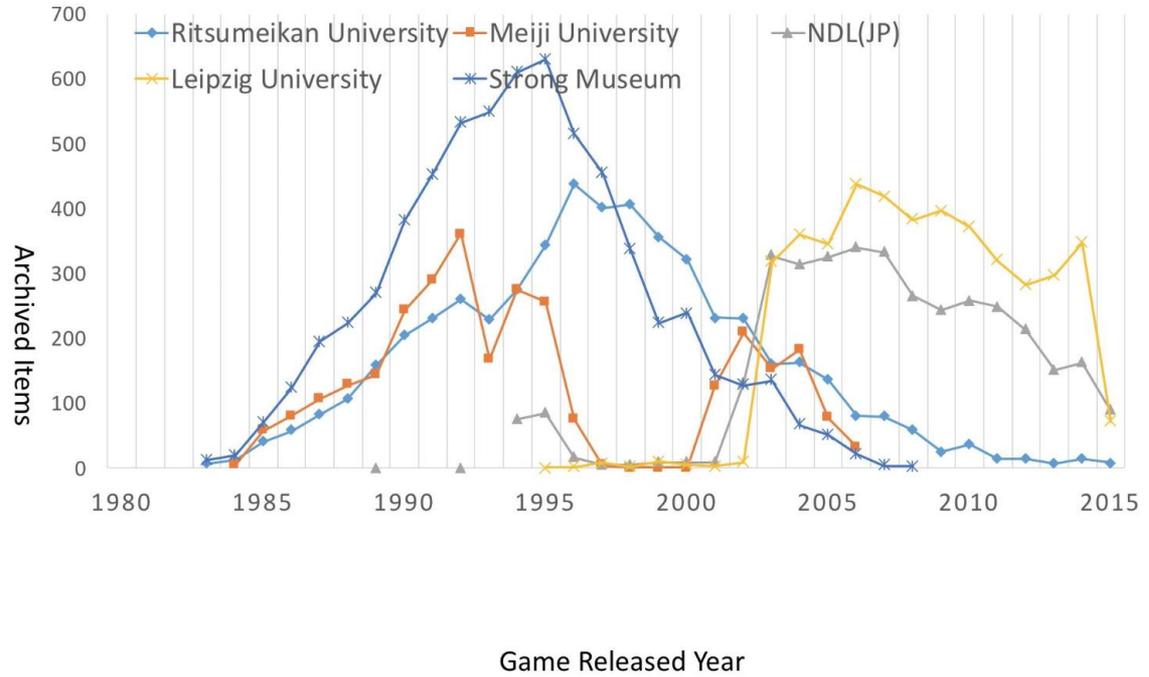
## Anreicherung durch Media Art Database

JANコード	タイトル	パブリッシャー	プラットフォーム	ASIN	発売日	No.	Box
4582127913204	(社)日本野球機構承認バッティングレボリューション	アルファ・ユニット	NintendoWii	B002C1ADO8	16.07.2009	1782	20
4974365910068	@field (アットフィールド)	ソニックパワード	PlayStationVita	B005N4JQ62	29.03.2012	250	4
4988602092219	[PlayStation2 ソフト]遊星からの物体Xエピソード2	Konami	PlayStation2	B00DOOIRDQ	#NV	3176	37
4582325378690	`&#39;- 空の向こうで咲きますように- (通常版)	5pb.	PlayStation3	B00FIZRD48	26.12.2013	2402	29
4582325378713	`&#39;- 空の向こうで咲きますように- (通常版)	5pb.	PlayStationVita	B00FIZRD84	26.12.2013	3444	40
4995857092772	~聖魔導物語~(通常版)	コンパイルハート	PlayStationVita	B00AJG1JMI	28.03.2013	474	5
4995857091270	~緋色の欠片 愛蔵版 ~あかねいろの追憶~~(通常版)~	アイディアファクトリー	PlayStation3	B004GTLNW0	26.05.2011	2851	33
4906571150013	"みんなで"ワイワイ コトカート	ケムコ	NintendoDS	B000E8PVIO	23.03.2006	478	6
4580161677007	「うっかり」をなくそう!文章読みトレーニング読みトレ	ベネッセコーポレーション	NintendoDS	B000OLV8ZG	28.06.2007	3858	46
4995857090969	「緋色の欠片 愛蔵版」 「真・翡翠の雫」 ツインバック(「サイン入り名場面プロマイド(13枚セット)」同梱)	アイディアファクトリー	PlayStation2	B002DR46DU	01.10.2009	2064	23

Erster Abgleich mit Media Art Database Januar 2016

# Die Spielesammlung im internationalen Vergleich

Characteristic of each game archiving institute  
(Japanese Console Game Presevation)



Source: Report by RCGS, 2016

# Anforderungserhebung

## “Ist doch bloß ein Spiel!”

- Forschungsgegenstände
  - Spieleinhalte und deren technische Basis (z.B. Geschichte)
  - Spiele als Teil der Gesellschaft; Gemeinschaftsphänomene; Wertschöpfung
  - Bedeutung hat “Japan” in lokalen und globalen Spieleskulturen?
- Lehre
  - Spiele als medialer Gegenstand und bedeutsamer Teil einer kulturellen Auseinandersetzung mit Moderne und Gegenwart in Japan
  - Spiele als Teil einer immer bedeutsameren digitalen Kultur, die sich in digitalen Räumen entwickelt und viele Themen zusammenbindet

## Wie können wir mitspielen?

- Zugang
  - Gegenstandsadäquater, d.h. auch praktisch spielender Zugang in Forschung und Lehre = Hardware & Software
  - Bedienung unterschiedliche Anforderungen (Einzelpersonen, Gruppen, etc.)
  - Problem regionaler Schranken & digitaler Distribution (technisch und rechtlich)
- Spielen ist nicht forschen
  - Analyseinstrumente, technische Hilfsmittel, etc.
  - Experimente sind unabdingbar
- Bewahrung ...
  - als Problem (technisch, rechtlich und theoretisch)

## Was spielen wir da eigentlich?

- Kontext und Einordnung von Spielen als wichtige Grundlage für Forschung und Lehre
  - Vielfalt
  - Ontologie einzelner Releases
  - Fehlende Daten

## Aus bibliothekswissenschaftlicher Perspektive

Kötz, Sebastian: Videospiele als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements in der Universitätsbibliothek Leipzig. - Berlin : Institut für Bibliotheks- und Informationswissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, 2017. - (Berliner Handreichungen zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft ; 423)

<https://doi.org/10.18452/18310>



## Allgemeine Nutzungsvoraussetzungen

- Sprachkenntnisse erforderlich (Inhalt und Bedienung)
- Länderspezifische Hardware zum Abspielen der Spiele (Region-Lock, Stromtransformation, Videosignal)
- Zusatzmaterialien (z.T. physische Objekte zu Spielen)

## ...sind auch Nutzungseinschränkung

- stark eingeschränkter Nutzerkreis mit Sprachkenntnissen
- Ausleihe nur bei vorhandener Hardware
- Nutzungsformen zur Bestandserhaltung eingeschränkt

**[j]Games Lab**



# Das [j]Games Lab

## 2016 - das GamesLab wird in der Campus-Bibliothek eingerichtet

- zugangsbeschränkte Räumlichkeiten mit flexiblen Öffnungszeiten (24/7 Bibliothek)
- direkter Zugang zur Sammlung → Nutzung der Sammlung vor Ort
- Ausstattung:
  - Mobiliar
  - Abspielgeräte, TVs
  - Aufnahmegeräte
  - Netzwerkimtegration durch URZ

→ **GamesLab als Ort der Forschung an und mit der Sammlung**

## Aufstellung

- Aufstellung nach Plattform (Videospielkonsolen)
- Labelvergabe statt RVK-Signatur  
→ Plattformcode Cutterung-Spieletitel  
Veröffentlichungsjahr A|B|C (optional bei mehreren Exemplaren) z.B.:
  - PSP G57a 2013 A – God Eater 2 für die PSP
  - DS T289 2006 – Tenchu für das Nintendo DS



Kollision mit RVK-Signaturen → spätere Korrektur durch dreistellige Konsolenkürzel (in diesem Falle NDS)





# Datenbasierte Kontextualisierung der Sammlung

# DFG-Forschungsprojekt “Datenbasierte Spurensuche globaler Einflüsse japanischer Videospielkultur”

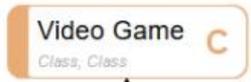
## Projektziele (Laufzeit 2017-2019)

1. **Überführen** heterogener Forschungsdaten in ein interoperables Format
2. **Zugang** zu Forschungsdaten ermöglichen
3. **Nutzung** von Forschungsdaten zur Beantwortung von Forschungsfragen und Entwicklung von Best Practise Lösungen



## Datenbasierte Kontextualisierung von Videospielen - auf die Sammlung bezogen

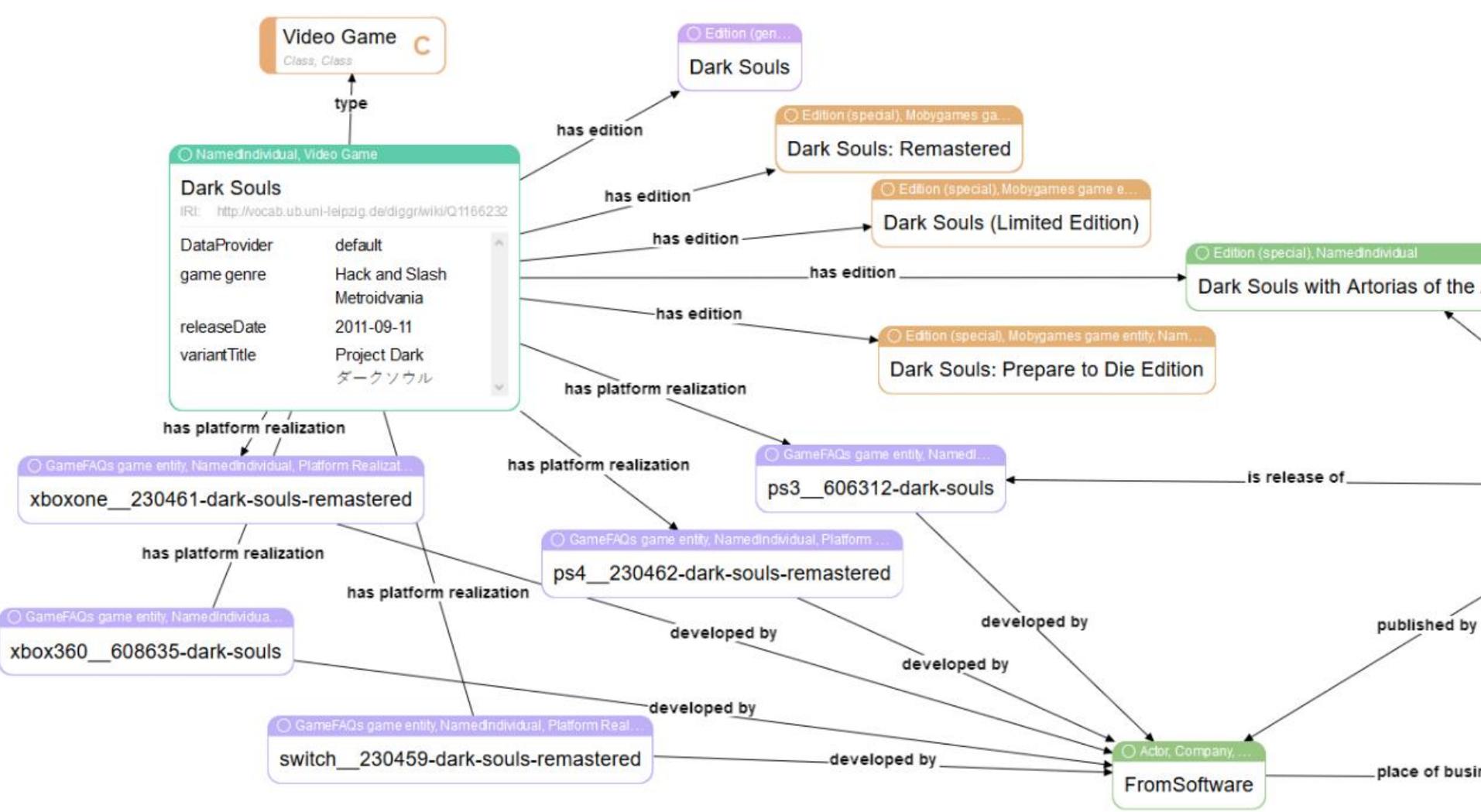
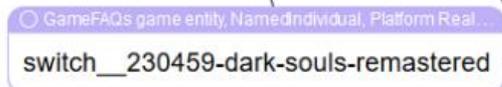
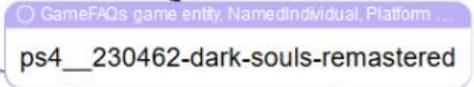
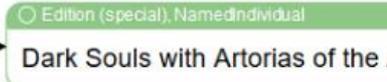
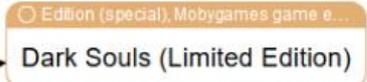
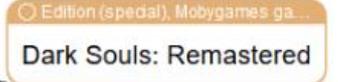
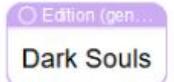
- inhaltliche Ähnlichkeiten
- weiterführende Informationsquellen zu Videospielen
- wie stehen Spiele in Beziehung zueinander (Serien, Rereleases, Plattformen)
- Aussagen zur Produktion von Titeln der Sammlung



**Dark Souls**  
NamedIndividual, Video Game

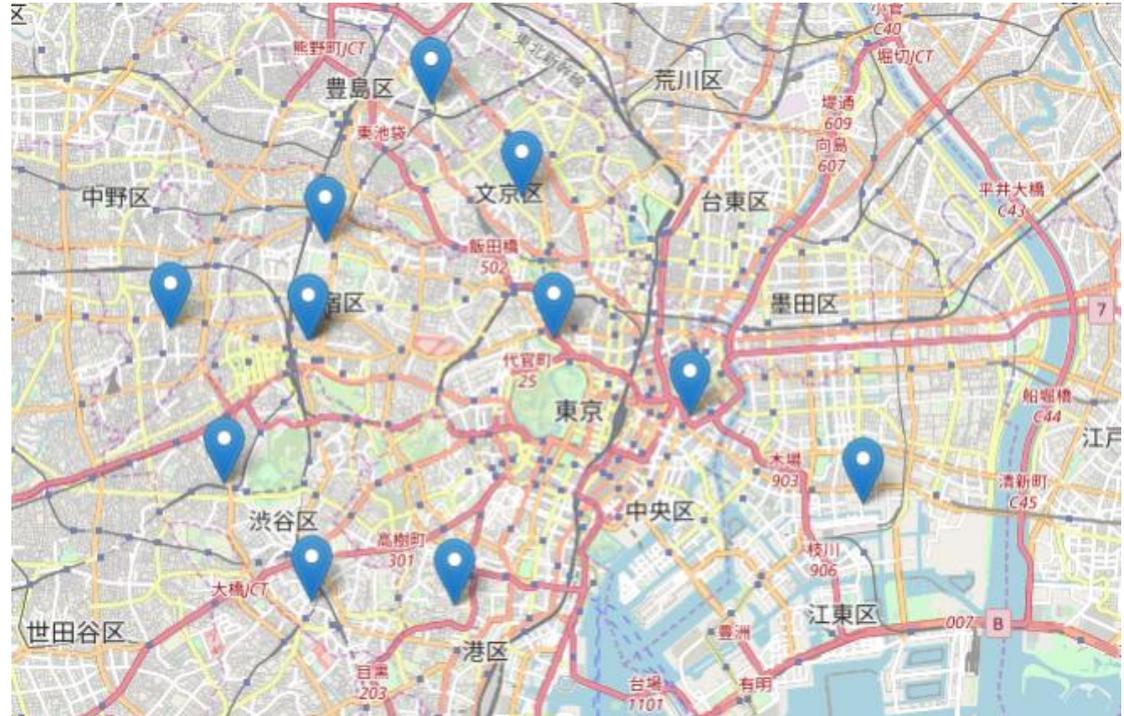
IRI: <http://vocab.ub.uni-leipzig.de/diggr/wiki/Q1166232>

DataProvider	default
game genre	Hack and Slash Metroidvania
releaseDate	2011-09-11
variantTitle	Project Dark ダークソウル



## Konzentration der Firmen in Tokyo

Beteiligte Firmen am Release “Nier:Replicant” (PS3, 2010, Japan Release) laut Mobygames.com



Visualisierung durch Peter Mühleder (UBL, diggr), mithilfe von iPython und OpenStreetMaps



# Seminarraum mit Gaming PC und Workstations

## 2018 - Umgestaltung Besprechungsraum als Seminarraum für Forschung an Videospielesammlung

- Raum für Seminare mit praktischer Methodenlehre
- Nähe zur Sammlung
- technische Ausstattung:
  - Hochleistungs-Gaming-PC
  - Beamer
  - 10 Arbeitsplätze mit Workstations und Software
  - flexibles Mobiliar
  - Netzwerkintegration mit GamesLab







## Fazit

- schrittweise Bereitstellung der Sammlung für die Forschung
- übergreifende Zusammenarbeit (UBL, Japanologie, URZ)
- aktive und konstruktive Partizipation der Nutzer\_innen



UNIVERSITÄT  
LEIPZIG

# VIELEN DANK!

**André Lahmann**

lahmann@ub.uni-leipzig.de

**Jun.-Prof. Dr. Martin Roth**

martin.roth@uni-leipzig.de



**Führung durch das GamesLab und den Seminarraum am 20.03. um  
17:00 Uhr, Campus-Bibliothek am Augustusplatz, Leipzig.**

Location icon licensed by Noah under CC-BY (<https://thenounproject.com/term/location/1318441/>)



Falls nicht anders vermerkt, lizenziert unter einer [Creative Commons  
Namensnennung 4.0 International Lizenz](#)