

Kontakt und Informationen zum Veranstalter

Arbeitsgruppe Media

Dr. Winfried Bergmeyer, Institut für Museumsforschung, Berlin
w.bergmeyer@smb.spk-berlin.de

Dagmar Otto, Computer- und Medienservice, Humboldt-Universität
Berlin
dagmar.otto@cms.hu-berlin.de

nestor AG media
[http://nestor.cms.hu-berlin.de/moinwiki/AG_Media]
media@langzeitarchivierung.de

nestor
nestor - Kompetenznetzwerk Langzeitarchivierung und
Langzeitverfügbarkeit digitaler Ressourcen in Deutschland
[<http://www.langzeitarchivierung.de>]
nestor@langzeitarchivierung.de

Replayed

Bewahrung von digitalen Artefakten
am Beispiel von Computerspielen



11:00 - 11:15 Uhr

Begrüßung

11:15 – 11:35 Uhr

“nestor — das Kompetenznetzwerk Langzeitarchivierung und Langzeitverfügbarkeit digitaler Ressourcen in Deutschland“

Dr. Winfried Bergmeyer, Institut für Museumsforschung, Berlin

11:35 – 12:15 Uhr

“Medien — Geschichte — Computerspiele“

Dr. Britta Neitzel, Institut für Medienwissenschaften, Universität Siegen

12:15 – 13:15 Uhr

“Bewahrung der Sammlung des Computerspiele Museums durch den Einsatz von Emulatorenprogrammen“

Andreas Lange, Computerspiele Museum im fjs e.V., Mitbegründer von DiGA e.V.

Gregor Rahmig, Computerspiele Museum im fjs e.V.

13:15 – 14:00 Uhr Pause

14:00 – 15:00 Uhr

“Emulation - Wiederherstellung von Ablaufumgebungen am Beispiel von Computerspielen“

Randolph Welte, Institut für Informatik und Rechenzentrum der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Dirk von Suchodoletz, Institut für Informatik und Rechenzentrum der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

15:00 – 15:45 Uhr

“Virtualisierung als Konservierungsmaßnahme? - Fragen zur nachhaltigen Erhaltung von computer- und internetbasierten Kunstformen“

Tabea Lurk, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der HKB | Hochschule der Künste Bern für die Forschungsinitiative "AktiveArchive"

15:45 – 16:00 Uhr

Abschlussdiskussion