



**vakblad voor
informatieprofessionals**



Tipasa

Update nieuw
interbibliotheclair leenverkeer

Klopt dat?

10 stellingen over
factchecking gecheckt

Lezen achter tralies

Gevangenisbieb zit vast

Nu ook

gebruikersvriendelijk!

Julia Noordegraaf ziet
vernieuwing in erfgoedsector

2019 | 08

GAMES ARCHIVEREN: een SPEL met HINDERNISSEN

COLOFON

IP is samen met Informatie-Professional.nl het onafhankelijke platform voor de informatiespecialist van vandaag en morgen. De lezers werken in de informatie-, bibliotheek-, archief- en erfgoedwereld.

ISSN: 1385-5328

IP is een uitgave (23ste jaargang) van Uitgeverij IP
Charlotte van Pallandtlaan 18
2772 TR Voorburg
tel. 06-44 09 19 85
www.informatieprofessional.nl

redactieadres

IP, Charlotte van Pallandtlaan 18,
2772 TR Voorburg,
tel. 06-44 09 19 85,
e-mail redactie@informatie-
professional.nl.

redactie

Maarten Brinkerink, Wilbert
Helmus, Dafne Jansen, Vincent
M.A. Janssen, Evelien de Jonge,
Stefan Jongen, Leen Liefsoens,
Ronald de Nijs (eindredacteur),
Matthijs van Otegem, Mirjam
Raaphorst, Vincent Robijn,
Eric Sieverts, Sjors de Valk en
Daniël de Vette.

vormgeving

Eric van den Berg,
egfvdberg@upcmail.nl,
Tom van Staveren,
graphicisland@upcmail.nl.

medewerkers aan dit nummer

Gerard Bierens, Paula Drewes,
Rob Feenstra, Frank Huysmans,
Olaf Janssen, Jesse de Vos,
Ria Warmerdam

abonnements

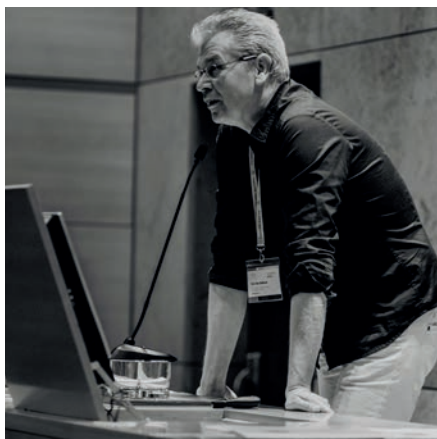
Voor abonnementsprijzen
en andere informatie zie
InformatieProfessional.nl.

advertentieverkoop

Voor informatie over adverteren
in blad of op de site:
Rajin Roopram, e-mail
rajin.roopram@kbenp.nl,
tel. 06-15201724.

Het verlenen van toestemming
tot publicatie in dit tijdschrift
strekt zich tevens uit tot het
in enigerlei vorm elektronisch
beschikbaar stellen.

INHOUD



08

Grenzeloos netwerk van muziekvakgenoten

Afgelopen zomer kwamen
muziekbibliothecarissen uit
36 landen een week bijeen voor
de IAML-conferentie. Wat zijn
de nieuwe ontwikkelingen?

Ria Warmerdam



12

Speels archiveren

Het Nederlands
Instituut voor Beeld
en Geluid archiveert
computerspellen.
Een speelse
houding is daarbij
noodzakelijk,
betoogt Jesse
de Vos.

Jesse de Vos



16

Tipasa in de praktijk

Bibliotheken
gebruiken sinds
dit voorjaar
Tipasa, een nieuw
systeem voor het
interbibliothecair
leenverkeer in de
cloud. De eerste
ervaringen.



RUBRIEKEN

04

Foto van de maand

Archief vol
dansschatten

06

Q&A

Frank
den Hollander

09

IP Lingo

Plooifoon



VOORUITGANG

Extra geld! Extra benzine! Bekende termen voor iedereen die twintig jaar geleden A2 Racer speelde. Nostalgisch denk ik terug aan de tijd dat

ik op mijn kamertje in een pixelige auto over de A2 scheurde. Ik was het spel bijna vergeten. Gelukkig archiveert Beeld en Geluid nu dergelijke pareltjes – een mooie vooruitgang. Maar archivering van computerspellen komt met de nodige uitdagingen, schrijft Jesse de Vos in dit nummer.

Over vooruitgang gesproken: erfgoedinstellingen veranderen. Zo leunen



Stefan Jongen

ze steeds vaker op burgers die aan de slag gaan met digitaal erfgoed. Dit digitale onderzoeksmateriaal vraagt andere vaardigheden van wetenschappers. Julia

Noordegraaf, hoogleraar Digitaal Erfgoed, belicht de ontwikkelingen.

Niet overal is er sprake van vooruitgang. Neem de gevangenisbibliotheek: een paar jaar geleden wilde Justitie deze door gevangenen gewaardeerde plekken van kennis wegbezuinigen. Paula Drewes onderzocht wat er van dit voornemen terecht is gekomen.

En soms is het ook goed om even achteruit te kijken. Factchecken bijvoorbeeld is niet meer weg te denken uit de Nederlandse media. Is het iets van deze tijd? Is het nuttig? En kan iedereen feiten controleren? Benieuwd naar het antwoord op deze vragen, check dan snel het artikel van redacteur Vincent M.A. Janssen. <

REDACTIONEEL

20

Interview met Julia Noordegraaf

'De erfgoedsector is actief op zoek naar gebruikers,' stelt hoogleraar Digitaal erfgoed Julia Noordegraaf. 'Zij maakt een ommezwaai van crowdsourcing naar *citizen science*.'

Ronald de Nijs



26

Lezen achter tralies

Een paar jaar geleden lagen er plannen om de fysieke gevangenisbibliotheek weg te bezuinigen. Wat is er van dat voornemen terechtgekomen?

Paula Drewes

30

Check, check, dubbelcheck

Worden met fact-checking leugens ook echt de wereld uit geholpen? *IP* blikt terug op 10 jaar feiten controleren en checkt 10 stellingen.

Vincent M.A. Janssen



11

Wisselcolumn

#libraries-killtrees

37

KB Onderzoekskroniek

Wikibase: de voordelen van Wikidata, zonder de nadelen

38

Lifehacking

Snelkoppelingen op één plek

40

Column

#twexit
@fhuysmans

Extra

Special

Netwerk Digitaal Erfgoed

'Alleen ga je sneller, samen kom je verder'



Speels archi

Games maken onderdeel uit van ons cultureel erfgoed. Reden voor het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid om ze te archiveren. Maar het bewaren van computerspellen gaat gepaard met verschillende uitdagingen.

'Games zijn belangrijke bronnen voor het begrijpen van onze digitale, genetwerkte samenleving'

Ooit gehoord van *Eindeloos* (1985), *A2 Racer* (1995) of *Redcat Rekenen: De Razende Rekenrace* (1996)?

Het zijn drie van de bijna honderd Nederlandse computerspellen die sinds 2016 opgenomen zijn in het media-archief van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. Met het archiveren van Nederlandse computergames zet Beeld en Geluid een flinke stap in het digitale tijdperk.

Uiteraard stromen alle radio- en televisieuitzendingen van de publieke omroepen al enkele jaren digitaal binnen en ook krijgt een selectie van webvideo's elk jaar een plek in het archief. Maar met de verbreding van de mediacollectie naar games krijgen de digitale objecten een softwarematig karakter, met interactieve mogelijkheden en specifieke afhankelijkheden van technologie. Hoe bewaar je dergelijke producties voor de toekomst?

Erfgoed

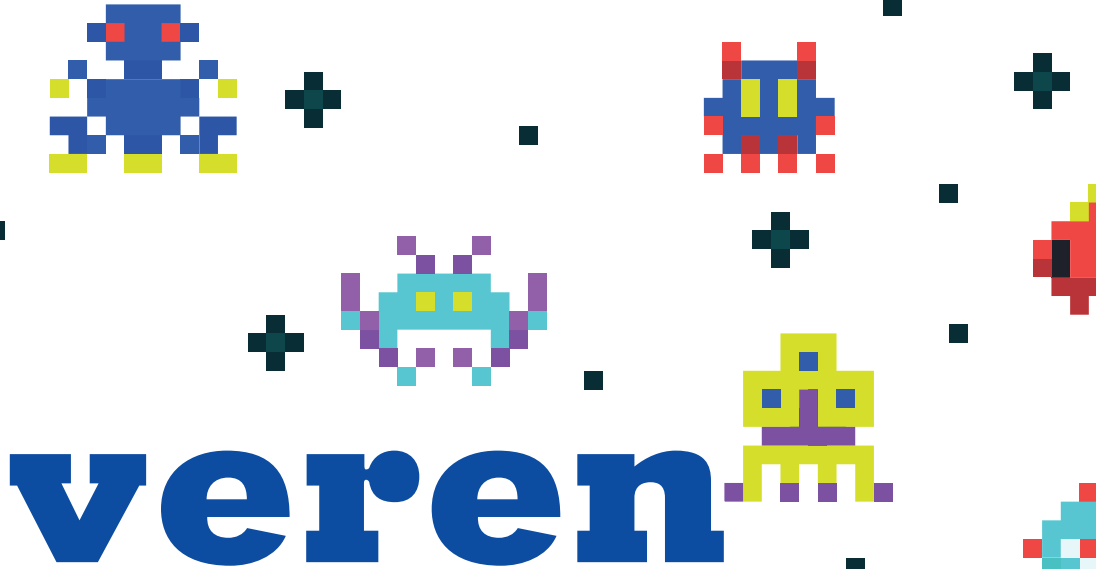
Over de hele wereld worden games bewaard en niet door de minste instellingen: in 2012 acquireerde het MoMA veertien iconische computerspellen. Het Strong National Museum of Play heeft zijn collectie van speelgoed en bordspellen uitgebreid met digitale games en in Berlijn is er al sinds 1997 een heel museum aan gewijd: het Computerspielemuseum.

Maar waarom bewaren we games eigenlijk? Ze vormen belangrijke bronnen voor het begrijpen van onze digitale, genetwerkte samenleving en maken



Jesse de Vos

Projectleider
bij het Nederlands Instituut
voor Beeld en Geluid



daarmee onderdeel uit van ons cultureel erfgoed.

Het belang van games blijkt allereerst uit de populariteit ervan. De wereldwijde game-industrie had in 2018 een omzet van meer dan 125 miljard dollar: dat is drie keer zoveel als die van de kaartverkoop in de filmindustrie. Verder besteden mensen veel tijd aan gamen. In Nederland gemiddeld 20 minuten per dag, in de leeftijdscategorie 13-19 zelfs 45 minuten. En dan gaat het alleen nog maar over het zelf spelen: kijken hoe anderen gamen is eveneens bijzonder populair op YouTube en Twitch. Bovendien is het als e-sport inmiddels zo groot geworden dat gametoernooien geldprijzen van miljoenen euro's kunnen uitloven.

Educatief potentieel

Games zijn echter niet alleen populair als vorm van entertainment. Al bij de vroegste Nederlandse gameproducenten werd het educatieve potentieel ervan ingezien. De game *Topografie* (1984) van Radarsoft bijvoorbeeld liet spelers met een helikopter vliegen naar landen en plaatsen op een wereldkaart. Ook de populaire *Redcat*-serie uit de jaren negentig, ontwikkeld door Davilex, was speciaal gemaakt voor gebruik in het onderwijs. Tegenwoordig zijn toegestane games te vinden in bijvoorbeeld trainingsprogramma's van het leger en in de gezondheidszorg.

Games vinden we terug op allerlei plekken in de samenleving. Ze raken aan belangrijke politieke en maatschappelijke thema's. Denk aan discussies

over geweld in games, gameverslaving en cyberpesten. Maar ook in positieve zin: voor de generaties die nu opgroeien, zijn games een omgeving waarin ze experimenteren met hun identiteit en waarin ze sociale relaties aangaan.

Selectie

Welke games zijn het bewaren waard? Beeld en Geluid is van oudsher goed thuis in de televisie- en radiogeschiedenis, maar als het gaat om de relatief jonge game-industrie, ontbreekt het er soms aan expertise. Daarom heeft Beeld en Geluid ervoor gekozen om samen met een paar externe experts een selectielijst op te stellen, de zogenaamde games-canon. Deze selectie bevat 71 games en dient als kapstok op basis waarvan het verhaal van de Nederlandse game-industrie verteld kan worden. Hier vallen niet alleen de succesverhalen onder – daarvoor zijn er tenslotte awards – maar ook de flops en de controverses. De games uit de canon zullen de komende jaren worden opgenomen in het media-archief.

Dragers veiligstellen

De eerste games die Beeld en Geluid binnenkreeg, stonden op magnetische cassettebandjes, floppydisks en cd-roms. Inmiddels hebben we te maken met games uit de appstores en met downloadbare games via services als Steam. Vanuit preservatieperspectief vertegenwoordigen games dus een zeer diverse verzameling aan archiefvraagstukken en -oplossingen.

Bij preservatie van gedigitaliseerde of

born digital-tekstdocumenten, foto's en video's is migratie de meest gangbare methode. Files worden opgeslagen in een breed ondersteund standaardformaat en gemigreerd naar een ander bestandsformaat, mocht dat noodzakelijk zijn voor de bruikbaarheid op de dan gangbare apparaten en software.

Toch volstaat migratie als preservatiestrategie niet voor dynamische digitale producties zoals games. Ze zijn namelijk opgebouwd uit een grote hoeveelheid bestanden, met heel weinig standaardformaten. Bij het veiligstellen van games op fysieke dragers maken we daarom een disk-image. Anders gezegd: een digitale kopie van de drager, als een soort container-file waarin alle files in gezamenlijkheid worden bewaard.

Op die manier is de digitale informatie veiliggesteld. Dit is slechts de eerste stap, want de informatie is nutteloos als ze niet weer kan worden uitgelezen. De disk-images zijn afspeelbaar op een computer met een bepaalde hard- en softwareconfiguratie. Denk daarbij aan een systeem met een specifieke processor, videokaart, besturingssysteem en controller.

Het bewaren van zo'n oorspronkelijke computer is één mogelijkheid voor preservatie. Maar om dit op een duurzame wijze te doen, is specialistische kennis nodig. Daarnaast zullen reserveonderdelen met het verstrijken van de tijd steeds moeilijker te verkrijgen zijn. Gelukkig zijn er in Nederland enthousiaste fans en verzamelaars die met hun kennis en kunde de levensduur van apparaten flink kunnen oprekken. Beeld en Geluid onderhoudt relaties met netwerken van dergelijke verzamelaars om zo in samenwerking te kunnen beschikken over oorspronkelijke hardware wanneer nodig.

Emulatie

Om op de lange termijn aan een grote groep gebruikers toegang tot de games te kunnen blijven geven, moeten we verder kijken. Bijvoorbeeld naar emulatie, een softwarematige nabootsing van hard- en software. Veel emulatiesoftware is ontwikkeld door retro gaming-community's om zo hun oude games speelbaar te houden. Zo kan de disk-image van de game *Eindeloos* uit 1985,

'De technische, juridische en organisatorische uitdagingen voor het archiveren van games zijn legio'

Nieuwsgierig naar de rest?

Bestel gratis
een proefnummer van

IP | vakblad voor
informatieprofessionals

Stuur een mail naar
administratie@informatieprofessional.nl
ovv 'proefnummer'

*
Zolang
de voorraad
strekt