

Pressemitteilung

Bundestag ermöglicht Gründung der weltweit größten Sammlung für Computerspiele

++ Haushaltsausschuss beschließt Mittel für Internationale Computerspielesammlung

++ Computerspielmuseum, USK, DIGAREC, Zentral- und Landesbibliothek Berlin und Stiftung Digitale Spielekultur beginnen 2017 mit der Umsetzung

++ Pressefotos: Bild 1 <http://bit.ly/2g2ApXF> | Bild 2 <http://bit.ly/2eJE3R7>

Berlin, 17. November 2016 | Der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages hat die Realisierung der weltweit größten Sammlung für Computer- und Videospiele beschlossen und dafür Mittel ab 2017 zur Verfügung gestellt. „Die Computerspielesammlung wird mit ihrem weltweit einzigartigen Bestand und der Expertise seiner Initiatoren zu einem international beachteten Leuchtturm für das Kulturgut Computerspiele werden. Der Deutsche Bundestag unterstreicht mit seiner Unterstützung die große Bedeutung der Bewahrung dieses kulturellen Erbes auch mit Blick auf den Wissenschafts- und Wirtschaftsstandort Deutschland. Die Räume der Alten Münze in Berlin wären für eine solche Sammlung beispielsweise ein wunderbarer Standort“, so die zuständigen Berichterstatter Johannes Kahrs (SPD) und Rüdiger Kruse (CDU).

Durch die Zusammenlegung der Bestände des Computerspielmuseums, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Computerspielesammlungen des Zentrums für Computerspielforschung der Universität Potsdam (DIGAREC) und der Zentral- und Landesbibliothek Berlin soll nun in zwei Stufen die weltweit umfangreichste und bedeutendste Sammlung mit mehr als 50.000 Computer- und Videospiele entstehen. In der ersten Phase soll 2017 eine gemeinsame digitale Datenbank geschaffen und öffentlich zur Verfügung gestellt werden. Danach sollen in einer zweiten Phase die Sammlungen an einem Standort auch physisch zusammengeführt und zur öffentlichen Nutzung freigegeben werden. Die Stiftung Digitale Spielekultur organisiert und koordiniert das Projekt.

„Wir freuen uns über dieses wichtige Zeichen des Deutschen Bundestages für die Bewahrung digitaler Spiele als wichtiges Kulturgut und danken insbesondere dem Haushaltsausschuss für sein Engagement“, so die vier Initiatoren Andreas Lange (Computerspielemuseum), Felix Falk (USK), Michael Liebe (DIGAREC) und Peter Tscherne (Stiftung Digitale Spielekultur).

Mit der Internationalen Computerspielesammlung wird eine Institution ins Leben gerufen, die auch die künftigen Entwicklungen des Mediums bewahrend begleitet. Grundlage der Sammlungs- und Bewahrungstätigkeit ist ein Leitbild, welches im Rahmen einer vom Medienboard Berlin-Brandenburg geförderten Machbarkeitsstudie erarbeitet wurde. Ein wichtiger Gesichtspunkt war dabei die Definition des Sammlungsgegenstands und seine Abgrenzung zu anderen medialen Phänomenen.

Die Sammlung bietet die einmalige Möglichkeit, die bereits für sich genommen beachtlichen Computerspielebestände der Projektpartner unter einem Dach zusammenzuführen und vorhandenes Fachwissen für deren Erschließung und Erhalt zu verbinden. Mit einer effektiven und angemessenen Erschließung und einem wissenschaftlich fundierten Konzept zur Langzeiterhaltung wird somit ein wichtiger Baustein in der nationalen Bewahrungsstrategie des kulturellen Erbes gelegt und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.

+++

Über die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen und Apps in Deutschland. Sie wurde 1994 als gemeinnützige Einrichtung gegründet. Mehr unter: www.usk.de

Über das Computerspielemuseum

Das Computerspielemuseum eröffnete 1997 die weltweit erste ständige Ausstellung zur Kultur und Geschichte der Computerspiele. Mit mehr als 100.000 Besuchern jährlich gehört es zu den meistbesuchten Museen Berlins.

Mehr unter www.computerspielemuseum.de

Über das Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam (DIGAREC)

Als erste interdisziplinäre Einrichtung dieser Art in Deutschland wurde das Zentrum für Computerspielforschung 2008 an der Universität Potsdam gegründet. Digital Games Research Center (DIGAREC) ist ein Pool aus interdisziplinär arbeitenden Forscherinnen und Forschern aus den Fachbereichen Medienwissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Design, Medienrecht, Informatik und Kulturgeschichte.

Über die Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Die Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) ist die größte öffentliche Bibliothek in Deutschland und ist die meistbesuchte Kultur- und Bildungseinrichtung Berlins. In zwei Häusern stehen gut 3,4 Millionen Medien für alle Nutzerinnen und Nutzer zur Verfügung. Die ZLB ist ein Zusammenschluss zweier Häuser, der ehemals Westberliner Amerika-Gedenkbibliothek (AGB) und der Ostberliner Berliner Stadtbibliothek (BStB). Im Sinne der Stadt und der Nutzerinnen und Nutzer arbeitet die ZLB für eine Zusammenführung der Bibliothek an einem Ort.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages sowie der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Sie versteht sich als eine Plattform für den offenen Diskurs zu Chancen und Herausforderungen digitaler Spiele. Mehr unter: www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur

Niels Boehnke

Torstraße 6 | 10119 Berlin

Tel: +49/30/29 04 92 92

boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de