

PRESSEMITTEILUNG

Internationale Computerspielesammlung: Weltweit größte Sammlung mit Online-Datenbank gestartet

- **Weltweit größte Games-Sammlung schließt erste Umsetzungsphase ab**
- **Rund 40.000 Datensätze der Projektpartner digital zusammengeführt**
- **Zentrale Datenbank steht ab sofort unter www.internationale-computerspielesammlung.de zur Verfügung**
- **„Internationale Computerspielesammlung ist ein Leuchtturmprojekt des Games-Standorts Deutschland“**

Berlin, 4. April 2019 – Die Internationale Computerspielesammlung (ICS) hat einen ersten wichtigen Schritt gemacht: Seit heute ist die gemeinsame Datenbank der Projektpartner mit rund 40.000 Datensätzen online verfügbar. Damit ist die einmalige und weltweit größte Sammlung digital bereits erreichbar. Das gaben die Initiatoren im Rahmen eines Pressegesprächs bekannt. So war es Ziel der 2018 gestarteten und von der Bundesregierung geförderten ersten Projektphase, die Games-Archive der Stiftung Digitale Spielekultur, des Computerspielmuseums, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle sowie des DIGAREC - Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam in einer zentralen Datenbank zusammenzuführen. Dieses Vorhaben wurde nun erfolgreich umgesetzt. Die gemeinsame Datenbank ist ab sofort über die [Homepage der Internationalen Computerspielesammlung](http://www.internationale-computerspielesammlung.de) und zukünftig auch über die Deutsche Digitale Bibliothek erreichbar. In einer zweiten Phase sollen rund 60.000 Titel an einem Standort zusammengeführt werden, um ihre Nutzung durch Wissenschaft, Medien und Öffentlichkeit zu ermöglichen. Damit unterscheidet sich die Aufgabe der ICS deutlich von denen eines Museums: Anstatt mit kuratierten Ausstellungen für die breite Öffentlichkeit historische und kulturgeschichtliche Erlebnisorte zu schaffen, steht hier die Sammlung und Archivierung im Vordergrund.

„Games sind das Medium unserer Zeit und verbinden technische Innovationen mit interaktiven Geschichten. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem digitalen Medium müssen wir weiter ausbauen. Die Internationale Computerspielesammlung nimmt hierbei eine ganz zentrale Rolle ein und ist ein weltweit einmaliges Aushängeschild – sowohl für den Games- als auch für den Wissenschaftsstandort Deutschland. Um das große Potenzial nutzen zu können, sollte die Sammlung nun auch physisch zugänglich gemacht werden“, sagt Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitalisierung.

Rüdiger Kruse, Mitglied des Bundestages und zuständiger Berichterstatter im Haushaltsausschuss: „Der Mensch spielt schon immer, Spiele sind ein wichtiges Kulturgut. Die Internationale Computerspielesammlung bietet daher nicht nur die einmalige Chance, Games als kulturelles Erbe für die nachkommenden Generationen zu bewahren und verfügbar zu machen. Die Sammlung kann vielmehr als Blaupause dienen, von welcher der Wirtschafts- und Wissenschaftsstandort Deutschland



künftig nachhaltig profitiert. Ich freue mich, dass die erste Phase nun so erfolgreich umgesetzt werden konnte und hoffe, dass wir als Bund gemeinsam mit einem Bundesland im nächsten Schritt auch einen konkreten Ort dafür schaffen können.“

„Durch die neue digitale Datenbank kann sich ab sofort jeder von dem großen Potenzial und dem einzigartigen Wert der Internationalen Computerspielesammlung selbst überzeugen“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Mit Hilfe der Politik wollen wir jetzt zügig die zweite Phase einläuten und die Exponate an einem Ort zusammenführen, damit sie auch wirklich genutzt werden können.“

„Die Internationale Computerspielesammlung ist ein echtes Leuchtturmprojekt für den Games-Standort Deutschland“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des game. „Während immer mehr Institutionen auf der Welt damit beginnen, Computerspiel-Sammlungen aufzubauen, können wir durch das Zusammenlegen der gemeinsamen Bestände der ICS-Partner auf einen Schlag die weltweit größte Sammlung erschaffen.“

Die Internationale Computerspielesammlung, kurz ICS, ist ein gemeinsames Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur, des Computerspielmuseums, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, des DIGAREC - Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam sowie des game – Verband der deutschen Games-Branche. Organisiert und koordiniert wird das Projekt von der Stiftung Digitale Spielekultur.

Weitere Informationen zur Internationalen Computerspielesammlung unter www.internationale-computerspielesammlung.de

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Der Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten.

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Torstraße 6

10119 Berlin

Tel: +49/30/29 04 92 90

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

Twitter: [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele)

Facebook: [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur)

www.stiftung-digitale-spielekultur.de
