



INTERNATIONALE COMPUTERSPIELESAMMLUNG



Illustration einer Bibliothek der Zukunft © erstellt mit Midjourney von Sven Zimmermann

Publikation zum Sammlungskonzept als Abschluss der Gründungsphase der ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH

Berlin, im Juni 2024



INHALTSVERZEICHNIS

I. Vorwort

Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur

II. Sammeln, Zeigen, Bewahren und Forschen

Olaf Zimmermann, Geschäftsführer Deutscher Kulturrat

III. Warum eine Internationale Computerspielesammlung?

Dr. Winfried Bergmeyer, Sammlungsleiter der Gründungsphase der ICS und ein Arbeitskreis mit Johanna Baier (USK), Nicole Hanisch (Computerspielemuseum), Dr. Sebastian Möring (DIGAREC) sowie Malina Riedl (Stiftung Digitale Spielekultur) zur Vision für die ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH. Ein Blick in die Zukunft der ICS Datenbank und ihre Möglichkeiten als Sammlungskonzept und Schriftenreihe

IV. Schlusswort

Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der Gameshouse GmbH, über die Bedeutung von Computerspielen, des Computerspielemuseums und der ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH für die Gesellschaft der Zukunft

V. Ausblick

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. zur Bedeutung einer wissenschaftlichen Games-Sammlung für die Entwicklung der Games-Branche der Zukunft

VI. Impressum



Cigdem Uzunoglu

I. Vorwort

Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielkultur

Liebe Leser*innen,

das Anliegen, das Erbe digitaler Spiele zu erhalten, beschäftigt Vertreter*innen aus Forschung, Games-Branche und Politik seit über zehn Jahren. Nicht nur, weil um Games eine breitgefächerte und vielfältige Kultur gewachsen ist, die einen berechtigten Anspruch auf Pflege und Bewahrung stellt, sondern auch weil an eine sachgerechte Archivierung und Schaffung von Zugänglichkeit zu Videospielen viele Fragen geknüpft sind. Diese müssen für die Bewahrung digitaler Erzeugnisse und Kulturgüter generell beantwortet werden.

Unter diesen Vorzeichen haben sich im Jahr 2018 das *Computerspielmuseum*, das *DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung* der Universität Potsdam, der *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.*, die *Stiftung Digitale Spielkultur* und die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* zusammengeschlossen, um die weltweit größte internationale Videospielesammlung ins Leben zu rufen. Der Anstoß und die Umsetzung dieses Vorhabens oblag von April 2018 bis April 2024 der *Stiftung Digitale Spielkultur* in Abstimmung mit den Initiativ-Partnern. Wichtige Meilensteine waren hierbei die Zusammenfassung der Spiele-Archive im Rahmen einer digitalen Datenbank und die Gründung der *ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH*.

Die erste Phase der *ICS* hatte zum Ziel, eine gemeinsame Datensammlung von mehreren zehntausend Gaming-Titeln zu erstellen und eine Machbarkeitsstudie für den Standort durchzuführen. Diese Phase wurde vom *Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV)* gefördert und im April 2019 erfolgreich mit der Veröffentlichung der Online-Datenbank mit rund 40.000 Datensätzen abgeschlossen. Seit dieser Zeit wird die Datenbank kontinuierlich optimiert.

In den Folgejahren liefen die Planungen und Vorbereitungen für die zweite Phase der *ICS* an: Die Zusammenlegung aller physisch vorhandenen Spiele an einem Standort, der zukünftig als eigenständige Institution Vertreter*innen aus Wissenschaft, Medien und Fachöffentlichkeit den Zugang zu allen Sammlungsobjekten ermöglichen soll. In einem Zwischenschritt wurde – gefördert vom *Bundesministerium für Wirtschaft und >>*

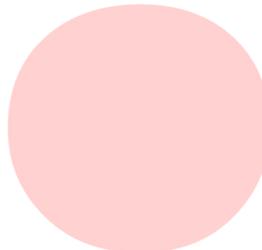
Klimaschutz (BMWK) und der Berliner Senatskanzlei – zunächst in den Jahren 2021 / 22 die Online-Datenbank um neue Funktionen ergänzt und der Datenbestand erweitert.

Unterstützt durch die *Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)* und die *Berliner Senatskanzlei*, wurden ab dem Jahr 2023 schließlich die notwendigen Schritte für die Gründung der *ICS* als eigenständige Gesellschaft in die Wege geleitet. Die Gründung erfolgte im September 2023 als gemeinnützige GmbH mit dem *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit*, dem *Computerspielemuseum*, dem *game-Verband*, der *USK* und der *Stiftung Digitale Spielekultur* als Gesellschafter.

Mit Abschluss dieser Teilphase überführen wir als Projektverantwortliche die Sammlung im Laufe des Jahres 2024 in den eigenständigen Betrieb. Besonderer Dank gilt der *Berliner Senatskanzlei*, der *Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien*, dem *Bundesministerium für Digitales und Verkehr*, sowie dem *Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz* für die Förderung dieses weltweit einmaligen Vorhabens. Ich wünsche Tanja von Unger, Geschäftsführerin der *ICS Internationale Computerspielesammlung* und dem *ICS-Sammlungsleiter Dr. Winfried Bergmeyer* alles Gute bei ihren weiteren Schritten zum Regelbetrieb.

Ich hoffe, dass Ihnen die folgenden Seiten einen Einblick in die Genese und Entwicklung dieser einzigartigen Sammlung bieten. Viel Freude bei der Lektüre.

Ihre Cigdem Uzunoglu
– Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur –





Olaf Zimmermann

II. Sammeln, Zeigen, Bewahren und Forschen

Olaf Zimmermann, Geschäftsführer Deutscher Kulturrat

Was machen Museen? Diese Frage steht mitunter im Raum und wird sehr oft damit beantwortet, dass Museen vor allem Objekte ausstellen, ihre Geschichte erläutern und vermitteln. Museen kümmern sich um kulturelle, historische und politische Bildung. Sie haben einen Bildungsauftrag, ihre Arbeit richtet sich an die Breite der Gesellschaft, sie leisten damit einen wichtigen Beitrag zum demokratischen Diskurs. Museen sammeln Objekte, die in eigenen Ausstellungen präsentiert oder auch für Ausstellungen von anderen Häusern national oder international verliehen werden. Ferner bewahren Museen Objekte, sie pflegen oder restaurieren diese und sorgen für gute klimatische Bedingungen. Die Besucher*innen nehmen die Ergebnisse dieser Aufgaben erst in Ausstellungen, Katalogen oder anderen Bildungsangeboten wahr.

Die meisten Museen sind jedoch auch Forschungseinrichtungen. Sie erforschen die Objekte, ihre Geschichte, die Materialität, den Entstehungskontext, die Wirkung, das Alter und vieles mehr. Dabei ist die Forschungstätigkeit von Museen höchst unterschiedlich ausgeprägt: In kleineren Museen findet diese in erster Linie als *citizen science* von engagierten Bürger*innen statt. Bezugspunkt ist oftmals der regionale Kontext. Demgegenüber sind große Museen wie etwa die *Staatlichen Museen der Stiftung Preußischer Kulturbesitz* international tätige Forschungseinrichtungen, die im engen Austausch mit der universitären und außeruniversitären Forschung stehen.

Zwischen kleinen Museen und großen international tätigen Häusern gibt es eine Vielzahl von Häusern, die mehr oder weniger forschungsorientiert sind. Mit Blick auf die Sammlung, Bewahrung und Präsentation von Computerspielen ist die *ICS Internationale Computerspielesammlung* ein Solitär. Ihr Sammlungsgegenstand ist höchst aktuell und bedarf zugleich fachgerechter Aufbewahrung. Fast jeder hat mit dem Sammlungsgegenstand zu tun, die objektbezogene Forschung steckt aber noch in den Kinderschuhen. Insofern wäre der Ausbau des Standbeins Forschung neben den weiteren Museums-Standbeinen Sammeln, Zeigen und Bewahren die konsequente Weiterentwicklung der *ICS* und ein wichtiger Schritt in die Zukunft.



Dr. Winfried Bergmeyer

III. Warum eine Internationale Computerspielesammlung?

Dr. Winfried Bergmeyer, Sammlungsleiter der Gründungsphase der ICS und ein Arbeitskreis mit Johanna Baier (USK), Nicole Hanisch (Computerspielemuseum), Dr. Sebastian Möring (DIGAREC) sowie Malina Riedl (Stiftung Digitale Spielkultur) zur Vision für eine Internationale Videospiele-Sammlung. Ein Blick in die Zukunft der ICS Datenbank und ihre Möglichkeiten als Sammlungskonzept und Schriftenreihe.

Die Idee zur *ICS Internationalen Computerspielesammlung* entstand im Jahr 2000 vor dem Hintergrund, dass sich Games nicht nur zu einem Massenphänomen, sondern zu einer eigenständigen Mediengattung entwickelt haben. Die *ICS* geht bewusst von einem weiten Videospiele-Begriff aus, um mögliche Grenzfälle nicht von vornherein auszuschließen. Denn so rasant, wie sich das Medium entwickelt, ist auch die Definition von Spielen ständigen Veränderungen unterworfen. Die *ICS* versteht unter *Videogames* alle interaktiven Anwendungen, die ganz oder teilweise spielerische Elemente enthalten und auf digitaler Informationstechnologie basieren.

Im Rahmen der *ICS* erreichen die gemeinsamen Sammlungsbestände einen weltweit herausragenden Umfang. Damit ist es möglich, einen großen Teil der Geschichte von Videospiele – im Weiteren alternativ auch Englisch *Games* genannt – abzubilden und der Wissenschaft, der interessierten Öffentlichkeit und der Industrie für Bildung und Forschung an einem Ort zugänglich zu machen. Die Größe der Sammlung ermöglicht es, die öffentliche Wahrnehmung des Mediums Videospiele und damit auch das Verständnis für seinen Wert als Kulturgut zu erhöhen.

Mission

Die *ICS* hat sich zum Ziel gesetzt, Games zu bewahren, ihre Entwicklung zu dokumentieren und die Relevanz und das Potenzial dieses materiellen und zugleich immateriellen Kulturguts aufzuzeigen. Als Speicher der Geschichte mehrerer Generationen prägen Spiele heute Millionen von Menschen. Sie sind schon lange mehr als nur Spaß, im Sinne einer reinen >>

Freizeitaktivität und eröffnen ihren Nutzer*innen den Zugang zu unendlich vielen Welten. Die *ICS Internationale Computerspielesammlung* soll öffentlich zugänglich und nutzbar sein, um Privatpersonen wie Forscher*innen gleichermaßen zur Verfügung zu stehen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Sammlungen ist die *ICS* nicht Teil einer musealen Institution, sondern entsteht explizit mit der Idee, ihre Bestände für wissenschaftliche Zwecke zur Verfügung zu stellen und so zu einer der umfassendsten Institutionen für die Bewahrung von Videospielen und browserbasierten Games zu werden. Dies wird auf der Grundlage dieses Konzepts geschehen, dessen grundlegendes Ziel es ist, die *ICS* als eine Sammlung zu etablieren, die nach den Kriterien wissenschaftlicher Sammlungen aufgebaut, erweitert und gepflegt wird. Die primäre Aufgabe einer wissenschaftlichen Sammlung, vergleichbar mit Studien- und Universitätssammlungen, besteht darin, die Bestände durch die Zusammenstellung repräsentativer Quellen für die Forschung, aber auch für die Ausbildung und Vermittlung in den unterschiedlichsten Bereichen zur Verfügung zu stellen.

Wissenschaftler*innen, Lernende und Lehrende werden hier auf eine repräsentative Sammlung von Spielen und die dazugehörigen Informationen zugreifen können. Da es sich bei den heutigen Games um komplexe digitale Objekte handelt, muss gleichzeitig die Aufbewahrung mit Methoden erfolgen, die den Zugriff und die Nutzung der Objekte jederzeit ermöglichen. Dieser Anspruch muss durch entsprechende Sammlungs-, Erschließungs-, Dokumentations-, Zugangs- und Bewahrung Konzepte untermauert und umgesetzt werden.

Dieser umfassende Anspruch, der sowohl kulturelle als auch technologische Aspekte umfasst, profitiert stark von einer internationalen Kooperation. Daher wird dem Aufbau eines Netzwerkes hohe Priorität zugeschrieben. Neben den technischen Herausforderungen der Bewahrung digitaler Objekte (*DLZA*), kollaborativer Entwicklung multilingualer Normdaten zur inhaltlichen Erschließung und zur Erfassung von Systemvoraussetzungen ist die Standardisierung von Dokumentations- und Bewahrungskonzepten unverzichtbar. Insgesamt ermöglicht ein internationales Netzwerk zur Bewahrung und Dokumentation von Videospielen einen umfassenden, koordinierten Ansatz, der die vielfältigen Herausforderungen in diesem Bereich adressiert und die langfristige Verfügbarkeit und Zugänglichkeit der gelisteten Games sicherstellt.

Sammlungsdokumentation

Einem Sammlungsgegenstand angemessene Dokumentation ermöglicht es, den internen Arbeitsabläufen – Ausleihe, Erwerb, Rechteverwaltung usw. – aber auch externen Nutzer*innen wie Forscher*innen und anderen Interessierten, die Sammlungsdatenbank für ihre Zwecke zu nutzen. Die ständige Optimierung von Inventarisierung und Dokumentation sollte daher in enger Zusammenarbeit mit den Nutzer*innen erfolgen.

Für eine nachhaltige Institution ist es wichtig, darüber nachzudenken, wie Informationen dauerhaft zugänglich gemacht werden können. Dies kann durch die Verwendung offener >>

und standardisierter Datenformate sowie dem Einsatz von Open Source Software erreicht werden. Für die ICS wird daher der international anerkannte Dokumentationsstandard *SPECTRUM* als Grundlage für die Dokumentationsprozesse verwendet und *Collective Access* als Open-Source-Framework in einer an die Sammlung angepassten Version eingesetzt. Da es sich bei der Inventarisierung und Dokumentation um Prozesse handelt, die regelmäßig überprüft und aktualisiert werden, ermöglicht diese Vorgehensweise auch in Zukunft notwendige Anpassungen.

Im Rahmen der ICS sind die gemeinsamen Sammlungsbestände weltweit von herausragender Bedeutung. Damit ist es möglich, einen großen Teil der Geschichte der Videospiele – im Folgenden auch englisch als Games bezeichnet – abzubilden und der Wissenschaft, der interessierten Öffentlichkeit und der Unternehmenslandschaft für Bildung und Forschung an einem Ort zugänglich zu machen. Der Umfang der Sammlung ermöglicht es, die öffentliche Wahrnehmung des Mediums Videospiele und damit auch das Verständnis für dessen Wert als Kulturgut zu erhöhen.



Cosplay (Japanisch コスプレ kosupure) ist eine in Japan geprägte Fanpraxis, die in den 1990er Jahren mit dem Manga- und Animeboom auch in die USA und nach Europa kam. Beim Cosplay stellt der Teilnehmer eine Figur aus einem Manga, Anime, Film, Videospiele oder anderen Medien durch ein Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar. Cosplay Szenerie © kreiert mit Midjourney von Sven Zimmermann

Ein wichtiger Aspekt der Dokumentation der Sammlung ist die Erfassung von *User Generated Content* in Form von Videos, Webseiten, Mods, Hacks und Texten, die von den Gamer*innen erzeugt werden und für die kulturelle Einordnung des Spiels unverzichtbar sind. In diesem Zusammenhang wird angestrebt, das Feedback und die Beiträge der Nutzer*innen in der >>

Dokumentationssoftware zu erfassen. Dies soll zukünftig durch die Integration eines Kommentar-Systems bzw. einer Community-Funktion erreicht werden. Dies bietet nicht nur die Möglichkeit, die Objektdokumentation zu verbessern, sondern auch die Beziehung zwischen den Benutzer*innen und der Sammlung zu stärken.

Das Konzept der *Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)* ist hilfreich für die Inventarisierung und Dokumentation von Massenprodukten. Die ICS wird aus arbeitsökonomischen Gründen eine modifizierte Version verwenden. Ein Spielkonzept wird als Werk betrachtet, während die verschiedenen Versionen des Spiels – die für unterschiedliche Plattformen veröffentlicht werden – als Ausprägungen bzw. Werfkfassungen betrachtet werden. Die einzelnen Exemplare des Spiels, die Teil der Sammlung sind, werden als Objekte – in Form von Exemplaren oder Manifestationen – verstanden. Die Anwendung dieses Erschließungskonzepts trägt dazu bei, die Informationen in logischer und organisierter Weise zu erfassen, stetig zu aktualisieren und ebenso attraktiv wie benutzerfreundlich für verschiedene Zielgruppen zu präsentieren.

Die Verwendung von Normdaten – also kontrollierten Vokabularen – ist für den Inventarisierungs- und Dokumentationsprozess einer Sammlung von Videospiele aus mehreren Gründen sinnvoll. Normdaten sind standardisierte Identifikatoren, die verwendet werden, um Informationen über Games, Character, Entstehungsorte, Konzepte und Werke zu identifizieren und zu verknüpfen sowie zu verschlagworten, z. B. nach Entwickler*in, Genre, Plattform oder Publisher. Die Verknüpfung mit externen Informationsressourcen ermöglicht zudem eine inhaltliche Anreicherung der Daten, z. B. in einer zukunftsfähigen Online-Datenbank der ICS.

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) ist hierbei für die Dokumentation von Spielen von erheblicher Bedeutung, weil sie die Effizienz und Präzision bei der Erstellung und Verwaltung großer Mengen an Spielinhalten verbessern kann. KI-gestützte Tools können dabei helfen, komplexe Spielwelten und Mechaniken automatisiert zu dokumentieren oder inhaltliche Erschließung zu optimieren. Der Einsatz und eventuell die Entwicklung dieser KI-gestützten Datenbank-Tools sind bei der weiteren Optimierung der Dokumentations-Tätigkeiten zu berücksichtigen.

Datenweitergabe

Im Bewusstsein der kulturellen Bedeutung von Videogames wird die Weitergabe der Daten an Kulturportale als ein wichtiger Aspekt der Nachnutzung der Inventarisierungs- und Dokumentationsdaten der ICS verstanden. Dazu zählen Kulturportale wie *Europeana* oder die *Deutsche Digitale Bibliothek*, aber auch *Wikidata* als offenes Normdatensystem. Die Flexibilität der Software erlaubt es, auf unterschiedliche Konzepte der Datenweitergabe – z. B. *LIDO*, generisches *XML* oder *OAI-PMH* – zu reagieren.

Im Sinne von *Open Science* wird die Veröffentlichung der Daten als *Linked Open Data (LOD)* angestrebt. *LOD* bezieht sich auf eine Praxis, bei der Daten in einem offenen und >>

maschinenlesbaren Format veröffentlicht werden, um eine einfache Interoperabilität und Verlinkung zu ermöglichen. Dadurch wird die Verfügbarkeit und Zugänglichkeit der Daten erhöht, um sie für andere Personen und Organisationen leicht zugänglich zu machen. Die Veröffentlichung wird dazu beitragen, Daten besser zu integrieren und zu verknüpfen, was zu neuen Erkenntnissen und Forschungsergebnissen führen kann. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, die Daten in anderen Kontexten und Anwendungen zu nutzen.

Digitale Erhaltungsstrategie

Zu den Kernaufgaben einer Sammlung gehört es, den dauerhaften Erhalt – und bei digitalen Objekten auch die dauerhafte Nutzbarkeit – des Sammlungsgutes zu gewährleisten. Dies bedeutet zunächst neben dem Vorhandensein geeigneter räumlicher und klimatischer Sammlungsräume auch die permanente Kontrolle des Objektzustandes. Für die Spiele als digitale Objekte müssen darüber hinaus Lösungen für den Erhalt des digitalen Codes und dessen Nutzung gefunden werden.

Neben Software-Objekten umfasst die Sammlung auch Hardware-Objekte. Diese stehen zwar nicht im Fokus der Sammlung und sind keine Sammlungsobjekte im engeren Sinne, stellen aber notwendige Neben- bzw. Hilfsobjekte dar. Da die Hardware für die Nutzung der Software und damit für die Nutzung der Sammlung unerlässlich ist, ist es notwendig, entsprechende Abspielgeräte in die Sammlung aufzunehmen.

Die ICS ist sich bewusst, dass die originale Hardware nur eine begrenzte Lebensdauer hat und nicht dauerhaft verfügbar sein wird. Ebenso werden die Datenträger durch mechanische und chemische Prozesse oder durch Entmagnetisierung kurz- bis mittelfristig unbrauchbar. Daher müssen Methoden zur Erhaltung der Spiele, d. h. des ausführbaren Programmcodes, gefunden werden. Die ICS wird ein Langzeiterhaltungs-Konzept erarbeiten, das die Spielbarkeit der Sammlungsobjekte möglichst unabhängig von der Systemhardware und den Original-Datenträgern ermöglicht, wie z. B. eine Konvertierung der Spiele ins Cloud-Gaming.

Hierbei kann der Einsatz automatisierter Emulations-Umgebungen für die Langzeitarchivierung von Games hilfreich sein, um auch in Zukunft Lauffähigkeit und Zugänglichkeit zu gewährleisten. Zu diesem Zweck wird ein Repositorium eingerichtet, das die digitalen Kopien des Programmcodes, bzw. virtuelle Kopien der Datenträger aufnehmen wird, und mittels geeigneter Erschließungs- und Erhaltungs-Metadaten die Basis für die automatisierte Emulation steuert. Dabei ist zu beachten, dass die automatisierte Emulation nur ein Teil einer Gesamtkonzeption sein sollte, die alle relevanten technischen und rechtlichen Aspekte berücksichtigt.

Da die Sammlung nicht nur aus Programmcodes besteht, sondern auch viele andere Bereiche und analoge Materialgruppen umfasst, muss ein Konzept für die Erhaltung dieser Objekte Teil der Langzeiterhaltungs-Strategie der ICS sein. Nicht nur die Objekte selbst, sondern auch das Wissen über sie ist erhaltenswert. Die Erhaltung der Dokumentation >>

von Arbeitsprozessen und Objektinformationen ist daher ebenso notwendig und – gemessen am personellen Aufwand für die Datenerhebung – wertvoll und unverzichtbar.

Rechtliche und ethische Rahmenbedingungen

Videospiele haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einer wichtigen Form der Unterhaltung und des kulturellen Ausdrucks entwickelt. Für die Sammlung der ICS spielen daher rechtliche und ethische Richtlinien eine entscheidende Rolle. Sie sollen den Schutz von Urheberrechten, Datenschutz und Jugendschutz gewährleisten und den kulturellen Wert dieser Sammlungen erhalten.

Urheberrecht

Das Urheberrecht schützt die kreative Leistung und das geistige Eigentum der Entwickler*innen von Spielen. Bei jedem Game enthält das Werk in der Regel das Programm sowie Grafiken und Sounds. Die urheberrechtliche Schutzdauer beträgt 70 Jahre nach dem Tod der Urheber*innen. Die Urheber*innen können ihr Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen. Ohne Zustimmung der Urheber*innen ist eine Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Zugänglichmachung des Werkes unzulässig. Bei Verstößen gegen das Urheberrecht drohen Abmahnungen und Schadensersatzansprüche.

Beim Sammeln von Videospiele ist es also zentral, die geltenden Urheberrechtsgesetze zu beachten, um illegale Kopien und Verletzungen des geistigen Eigentums zu vermeiden. Da in vielen Ländern unterschiedliche Regelungen gelten, ist es ratsam, sich mit den länderspezifischen Gesetzen vertraut zu machen und stets die Erlaubnis der Rechteinhaber*innen einzuholen.

Datenschutz

Da Videogames häufig personenbezogene Daten der Nutzer*innen erfassen und verarbeiten, ist der Datenschutz ein wichtiger rechtlicher Aspekt. Es muss sichergestellt werden, dass die Privatsphäre von Nutzer*innen und Spender*innen gewahrt bleibt und keine sensiblen Daten ohne Zustimmung der Betroffenen weitergegeben werden. Die Einhaltung der Datenschutzgesetze, insbesondere der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), muss daher gewährleistet werden.

Jugendschutz

In vielen Ländern gibt es Gesetze und Verordnungen, die den Verkauf und Zugang zu Spielen, z. B. mit gewalttätigen oder sexuellen Inhalten, für Minderjährige einschränken. Bei der Archivierung und Präsentation von unterschiedlichen Games in einer Sammlung ist es wichtig, diese Beschränkungen zu berücksichtigen und gegebenenfalls geeignete Maßnahmen zur Zugangskontrolle zu treffen. Die Bestrebungen der Europäischen Union (EU) zur Harmonisierung der Rechte in den Mitgliedsstaaten und zur Anpassung an das digitale Zeitalter – z. B. durch die Regelungen zu verwaisten oder nicht verfügbaren >> Werken – sind

jeweils auf ihre Relevanz für die institutionelle Arbeit zu prüfen und ggf. zu berücksichtigen.

Beim Sammeln von Videospiele sollte auch auf kulturelle Sensibilität geachtet werden. Manche Games können Darstellungen oder Themen enthalten, die in bestimmten Kulturkreisen als beleidigend oder unangemessen empfunden werden. Es liegt in der Verantwortung der Institution, diese kulturellen Unterschiede zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren, z. B. durch eine sensible Präsentation oder Hinweise auf möglicherweise problematische Inhalte.

Wahrung der künstlerischen Integrität

Videogames sind komplexe Kulturprodukte, die oft aus einer Vielzahl künstlerischer und technischer Elemente bestehen. Bei der Sammlung und Archivierung von Spielen ist es wichtig, ihre künstlerische Integrität zu bewahren und sie in ihrem ursprünglichen Kontext zu präsentieren. Dies bedeutet, dass Änderungen oder Modifikationen der Spiele, die ihren ursprünglichen Charakter verändern, vermieden werden sollten, es sei denn, sie sind für die Erhaltung oder Zugänglichkeit unbedingt erforderlich.

Inklusion und Vielfalt

Die Games-Industrie zeichnet sich durch eine Vielfalt an Kulturen, Geschlechtern und sozialen Hintergründen aus. Bei der ICS sollte darauf geachtet werden, diese Vielfalt angemessen zu repräsentieren und auch marginalisierte oder weniger bekannte Spiele und Entwickler*innen in die Sammlung aufzunehmen. Dies fördert nicht nur die kulturelle Relevanz der Sammlung, sondern auch das Verständnis für die verschiedenen Facetten der Games-Geschichte.



Dr. Klaus Spieler

IV. Schlusswort

Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der Gameshouse gGmbH, über die Bedeutung von Computerspielen, des Computerspielmuseums und der ICS Internationalen Computerspielesammlung gGmbH für die Gesellschaft der Zukunft

Es ist heute unbestritten, dass Videogames ein Leitmedium in der Entwicklung unserer digitalen Kultur darstellen. Archive und Museen sorgen für die Rückbesinnung auf kulturelle Leistungen und machen das Erbe für die kulturelle Weiterentwicklung verfügbar. So ist es nur folgerichtig, dass in den letzten Jahren weltweit Einrichtungen entstanden sind, die das Ziel verfolgen, dieses Erbe institutionell zu verankern. Diese Institutionen sind mehrheitlich aus dem Engagement von Bürger*innen und Wirtschaftsvertreter*innen entstanden, die dafür sorgen, dass sich auch die Politik der Mitwirkung an deren Weiterentwicklung nicht mehr verschließen kann.

In Deutschland entstand eine der weltweit ersten Einrichtungen zur Bewahrung dieses Erbes im Zusammenwirken eines Jugendhilfe-Vereins – dem 1990 gegründeten *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit fjs e.V.* – mit dem 1993 gegründeten *Wirtschaftsverband VUD – Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland*. Nach dem Vorbild der *Deutschen Nationalbibliothek* – die auf der Selbstverpflichtung der Verlage und Buchhändler zur Abgabe eines Belegexemplars basierte – wurde zwischen den beiden Partnern vereinbart, dass jedes in der durch die Partner gegründeten *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK* geprüfte Spiel durch die Abgabe eines Belegexemplars in das USK-Archiv dokumentiert wird.

Zeitgleich entwickelte das ebenfalls vom *fjs* gegründete und vom *VUD* unterstützte *Computerspielmuseum* ein Sammlungskonzept, das sich auf die Erschließung der Wirkungs- und Rahmenbedingungen des neuen Mediums richtete, wie Spielmaschinen und den Niederschlag der gesellschaftlichen Auseinandersetzung in Buch- und Zeitschriftenliteratur. Die Bestände des *Computerspielmuseums* belegen auch das Ausmaß des privaten Engagements – sie stammen mehrheitlich aus Spenden von Personen und Firmen.

Diese und weitere Sammlungs-Aktivitäten sind seit ihrer Gründung im letzten Jahr in der *ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH* zusammengefasst, in der der >>

game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK, die Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH, der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit fjs e. V., das Computerspielmuseum sowie das DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam zusammenwirken. Die ICS verfolgt das Ziel, die Bewahrung des Erbes und den öffentlichen Zugang zum Kulturgut Videospiele vor allem für die Bereiche Bildung, Publizistik und Wissenschaft zu gewährleisten.

Das Computerspielmuseum



Foto © Computerspielmuseum, retuschiert von Sven Zimmermann

Das *Computerspielmuseum* erreicht auf seiner Ausstellungsfläche von 560 Quadratmetern jährlich 150.000 Besucher*innen. Es bietet einen niedrighschwelligen Einstieg in digitale Kompetenzen und ermöglicht, die Entwicklung und Geschichte von Videospiele zu erkunden – von den Anfängen der Arcade-Automaten bis zu den neuesten Technologien. Das *Computerspielmuseum* und die ICS fördern das Verständnis für die technologische Entwicklung und den kulturellen Einfluss von Games. Das Museum ist ein Ort, an dem Menschen die Bedeutung von Computerspiele als künstlerische Austauschform, als soziales Phänomen und als Technologie erfahren können.

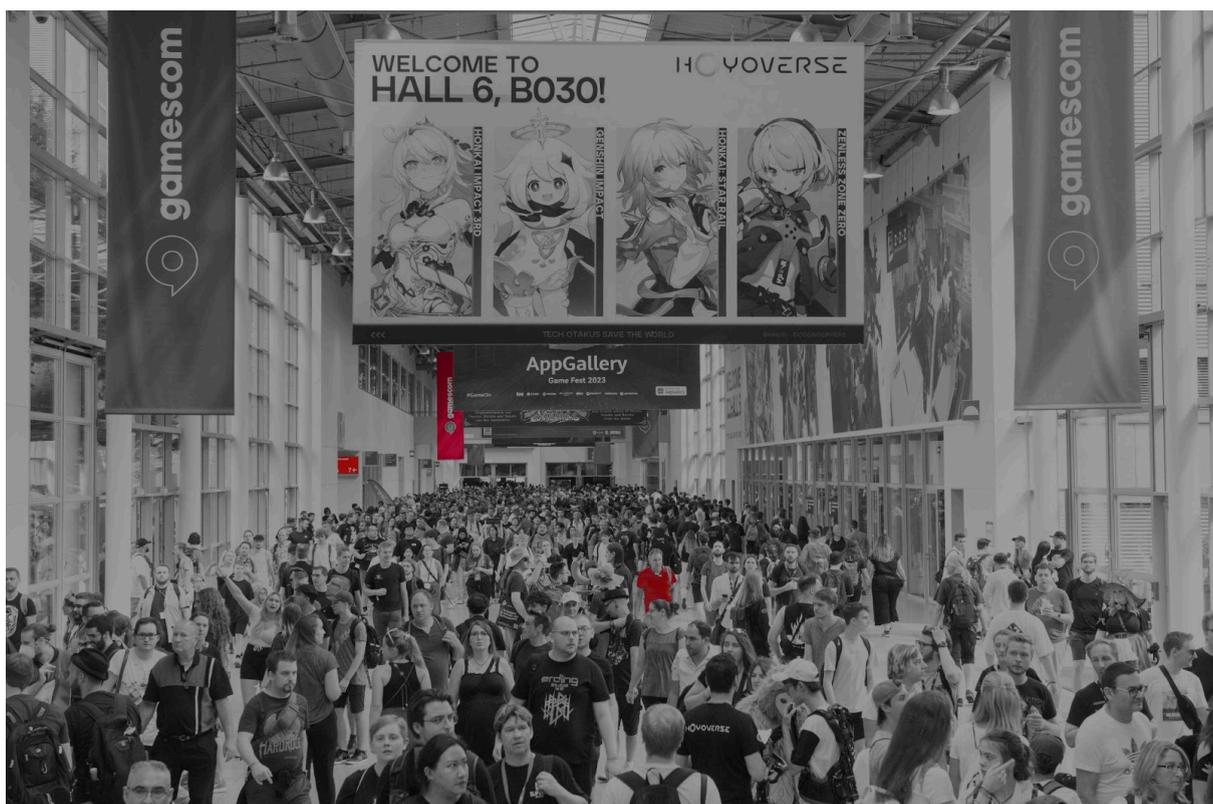
Mit seinen Sammlungen deckt das *Computerspielmuseum* – einzigartig in Europa – alle wesentlichen Bereiche dieses Kulturmediums ab. Es verfügt über eine langjährig aufgebaute Kompetenz der Instandhaltung, der Reparatur und damit dem nachhaltigen Umgang mit Ressourcen. Dies ist ein Vorsprung, den wir auch mit der kreativen Kraft Berlins auf eine neue Ebene heben und erfolgreich umsetzen müssen.



Felix Falk

V. Ausblick

Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., der jährlich die gamescom veranstaltet, zur Bedeutung einer wissenschaftlichen Games-Sammlung für die Entwicklung der Games-Branche der Zukunft



Impression von der gamescom 2023 © gamescomB2B, retuschiert von Sven Zimmermann

Wohl kaum ein Medium ist so zukunftsorientiert wie Games. Ob in den Medien oder den Communities: So gut wie immer geht es um die Spiele, die aktuell erschienen sind oder bald veröffentlicht werden. Nur äußerst selten geht der Blick zurück, etwa auf den großen Hit vom vorherigen Monat oder gar auf die Klassiker des Genres. Selbst bei den großen internationalen Award-Shows stehen beinahe mehr die obligatorischen *Weltpremier* im Mittelpunkt als die Gewinner-Titel in den einzelnen Kategorien. Es geht in den zahlreichen lebhaften Diskussionen fast immer um das Heute, noch viel mehr um das Morgen und nur selten um das Gestern. >>

Diese Perspektive auf das Medium unterstreicht gleichermaßen die Notwendigkeit der *ICS Internationale Computerspielesammlung*, wie auch ihre herausragende Bedeutung. Insbesondere weil Games so stark in der Zukunft verhaftet sind, bleibt die Betrachtung ihrer Vergangenheit und Herkunft so enorm wichtig: Denn um die vielen unterschiedlichen Auswirkungen des Mediums zu verstehen, muss man sich ausreichend mit seiner Herkunft beschäftigen. Und hierfür braucht es einen entsprechenden Rahmen, den die *ICS* wie keine andere Institution leisten kann.

Ein solch bildungspolitisches, innovatives Unterfangen – inklusive eines hohen wissenschaftlichen Anspruchs – ist weltweit einmalig. Eine zentrale Anlaufstelle für Games-Wissenschaftler*innen für Medien und alle anderen Fachleute mit einer einmaligen Sammlung an Spielen und Daten aus allen Jahrzehnten des Mediums ist es ein Meilenstein der Games-Kultur.

Umso wichtiger sind auch die notwendigen nächsten Schritte, um die *ICS Internationale Computerspielesammlung* endlich ins Leben zu rufen und die Gaming-Kultur als Kulturgut öffentlich nutzbar zu machen. Dies ist eine wesentliche und wichtige Aufgabe der Kulturpolitik in Deutschland. >>



Franziska Giffey, Berliner Senatorin für Wirtschaft, Energie und Betriebe, auf der gamescom 2023
Foto © gamescomB2B, retouchiert von Sven Zimmermann

Die starke Fokussierung auf das Heute und Morgen der Games-Welt hat die Frage der Bewahrung lange Zeit zu einem Nebendarsteller gemacht. Doch Videospiele sind längst anerkanntes Kulturgut. Und als solches braucht es die Auseinandersetzung mit seiner Geschichte und Entwicklung. Auch der Games-Branche wird das immer stärker bewusst. Dies zeigt sich nicht zuletzt an der Zunahme von Remaster- und Remake-Versionen bekannter Titel als auch an den Neuveröffentlichungen großer Klassiker, etwa zu den 20-, 30- oder gar 40-jährigen Jubiläen ikonischer Spiele-Reihen.

Die ICS ist dabei nicht nur aus Sicht der Games-Branche ein Meilenstein von unschätzbarem Wert. So wie Spiele in ihren Anfangszeiten zahlreiche Einflüsse aus anderen Kulturbereichen aufgenommen haben – immerhin beinhalten sie alle bestehenden Kulturformen von Text über Musik bis hin zu filmischen Inszenierungen und fügen darüber hinaus eigenständige Merkmale hinzu – so sind sie heute selbst wichtiger Taktgeber der weltweiten Kultur. Sie sind längst zu einem internationalen Leitmedium geworden – Film, Musik und Literatur lassen sich von Games und ihrer Kultur inspirieren.

Selbst diejenigen, die nie einen Controller in der Hand hatten, kommen heute häufiger mit der Games-Kultur in Kontakt, als sie ahnen. Das gilt bei der Lektüre von Büchern ebenso wie beim Fernsehen oder im Kino. Aber auch auf Schulhöfen oder in Fußballstadien weltweit, ist die Gaming-Kultur längst im Real Life angekommen: So imitieren Millionen Menschen weltweit die kurzen Choreografien ihrer Avatare aus dem Videospiel *Fortnite: Battle Royale* und feiern so, wenn Sie einen Gegner erledigt haben.



World Cup Star Antoine Griezmann tanzt den L-Move © REUTERS / Carlos Garcia Rawlins / Screenshot YouTube

Games sind damit sowohl Kulturgut als auch Innovationstreiber. Und bereichern nicht nur unsere Kulturlandschaft, sondern steuern auch zu zahlreichen Lebens- und Arbeitsbereichen zentrale Impulse bei. Gamification findet dabei von der Lern- bis zur Fitness-App Einsatz, >>

erste Spiele haben bereits die Zulassung als Therapiebegleiter erhalten und auch im Altenheim helfen sie den Menschen, beweglich und agil zu bleiben. Die stetige Weiterentwicklung von Grafik-Chips und Prozessoren wird von Games ebenso vorangetrieben wie neue Technologien – etwa Virtual und Augmented Reality –, die für die Welt von Morgen entscheidend sind. Und auch die Zukunftstechnologie der Künstlichen Intelligenz (KI) wäre ohne die Games-Branche heute nicht dort, wo sie ist.

Kurz gesagt: Wer die Welt von Morgen verstehen möchte, muss Games, ihre Design-Ansätze und Technologien kennen. Der *ICS Internationale Computerspielesammlung* kommt hierbei eine herausragende Bedeutung zu. Deutschland kann hier abermals zur Weltspitze der Spiele-Welt gehören – wie bei der *gamescom*. Die von uns veranstaltete *gamescom* ist die jährlich in Köln stattfindende weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele sowie Unterhaltungselektronik. Hersteller aus aller Welt präsentieren hier ihre neue Soft- und Hardware. Jeweils wenige Tage im Vorfeld der *gamescom* findet die sogenannte *devcom* als Konferenz speziell für die Entwickler-Branche statt.

Darum unterstützen wir als Games-Branche die Einrichtung einer relevanten *ICS Internationale Computerspielesammlung* in der deutschen Hauptstadt Berlin. Denn sie verbindet auf einzigartige Weise das Gestern der Games mit dem Heute und Morgen unserer digitalisierten Welt, die zwei der wichtigsten Ziele der Bundesregierung – Bildung und Innovation – mit einem hohen wissenschaftlichen Anspruch verbindet.

VI. Impressum

Verantwortlich im Sinne des Presserechts V.i.S.d.P

Tanja von Unger, Geschäftsführerin

ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH

Marburger Straße 2, D-10789 Berlin

unger@internationale-computerspielesammlung.de

www.internationale-computerspielesammlung.de

HRB 257009, Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß §27 a Umsatzsteuergesetz:

DE 27 / 614 / 005507

Gesellschafter



Förderverein für
Jugend und Sozialarbeit e.V.

Förderer



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien





INTERNATIONALE COMPUTERSPIELESAMMLUNG



Illustration of a library of the future © created with Midjourney by Sven Zimmermann

Publication on the collection concept as the conclusion of the founding phase of the ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH

Berlin, June 2024

TABLE OF CONTENTS

I. Foreword

Cigdem Uzunoglu, Managing Director of Stiftung Digitale Spielekultur

II. Collect, Show, Preserve and Research

Olaf Zimmermann, Managing Director of Deutscher Kulturrat

III. Why an Internationale Computerspielesammlung?

Dr. Winfried Bergmeyer, Collection Manager of the founding phase of the ICS and a working group with Johanna Baier (USK), Nicole Hanisch (Computerspielemuseum),

Dr. Sebastian Möring (DIGAREC) and Malina Riedl (Stiftung Digitale Spielekultur) on the vision for an international video game collection. A look into the future of the ICS database and its possibilities as a collection concept and publication series

IV. Closing Remarks

Dr. Klaus Spieler, Managing Director of Gameshouse GmbH, on the importance of computer games, the Computerspielemuseum and the ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH for the society of the future

V. Outlook

Felix Falk, Managing Director of game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. on the importance of a scientific games collection for the development of the games industry of the future

VI. Imprint



Cigdem Uzunoglu

I. Foreword

Cigdem Uzunoglu, Managing Director of Stiftung Digitale Spielekultur

Dear readers,

The issue of preserving the heritage of digital games has occupied representatives from research, the games industry and politics for over ten years. Not only because a wide-ranging and diverse culture has grown up around games, which has a legitimate claim to care and preservation, but also because many questions are linked to the proper archiving and creation of accessibility to video games. These must be answered for the preservation of digital products and cultural assets in general.

With this in mind, the *Computerspielemuseum*, the *DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung* at the University of Potsdam, the *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.*, the *Stiftung Digitale Spielekultur* and the *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* joined forces in 2018 to create the world's largest international video games collection. From April 2018 to April 2024, the *Stiftung Digitale Spielekultur* was responsible for initiating and implementing this project in coordination with the initiative partners. Important milestones were the consolidation of the game archives in a digital database and the founding of *ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH*.

The first phase of the *ICS* aimed to create a joint data collection of several tens of thousands gaming titles and conduct a feasibility study for the site. This phase was funded by the *Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV)* and successfully completed in April 2019 with the publication of the online database with around 40,000 data records. Since then, the database has been continuously optimized.

Planning and preparations for the second phase of the *ICS* began in the following years: The consolidation of all physically existing games at one location, which in future, as an independent institution, will provide representatives from academia, the media and the public with access to all collection objects. In an interim step—funded by the >>

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) and the *Berliner Senatskanzlei*—new functions were added to the online database and the database was expanded, initially in 2021 / 22.

Supported by the *Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)* and the *Berliner Senatskanzlei*, the necessary steps were finally taken in 2023 to establish the foundation of the *ICS* as an independent company. The foundation took place in October 2023 as a *gemeinnützige GmbH* with the *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit*, the *Computerspielemuseum*, the *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.*, the *USK* and the *Stiftung Digitale Spielekultur* as shareholders.

Upon completion of this partial phase, we as the project managers will transfer the collection to an independent operation in the course of 2024. Special thanks go to the *Berliner Senatskanzlei*, the *Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien*, the *Bundesministerium für Digitales und Verkehr* and the *Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz* for funding this globally unique project. I wish Tanja von Unger, Managing Director of the *Internationale Computerspielesammlung gGmbH* and Dr. Winfried Bergmeyer, the *ICS* collection manager all the best with their future steps to regular operation.

I hope that the following pages will give you an insight into the genesis and development of this unique collection. Enjoy your reading.

Yours, Cigdem Uzunoglu

– Managing Director of the *Stiftung Digitale Spielekultur* –



Olaf Zimmermann

II. Collect, Show, Preserve and Research

Olaf Zimmermann, Managing Director Deutscher Kulturrat

What do museums do? This question sometimes arises and is very often answered by saying that museums primarily exhibit objects, explain and communicate their history. Museums are concerned with cultural, historical and political education. They have an educational mission, their work is aimed at society at large and they make an important contribution to democratic discourse. Museums collect objects that are presented in their own exhibitions or lent to other museums for national or international exhibitions. Museums also preserve objects, maintain or restore them and ensure good climatic conditions. Visitors first perceive the results of these tasks in exhibitions, catalogs or other educational offerings.

However, most museums are also research institutions. They research the objects, their history, materiality, context of origin, effect, age and much more. The research activities of museums vary greatly: In smaller museums, this takes place primarily as citizen science by committed citizens. The point of reference is often the regional context. In contrast, large museums such as the *Staatliche Museen der Stiftung Preußischer Kulturbesitz* are internationally active research institutions that are in close contact with university and non-university research.

Between small museums and large internationally active institutions, there are many museums that are more or less research-oriented. With regard to the collection, preservation and presentation of computer games, the *ICS Internationale Computerspielesammlung* is a solitaire. Its collection is highly topical and at the same time requires professional storage. Although everyone has something to do with the collection, its object-related research is still in its infancy. In this respect, the expansion of the research pillar alongside the other museum pillars of collecting, displaying and preserving would be the logical further development of the *ICS* and an important step into the future.



Dr. Winfried Bergmeyer

III. Why an *Internationale Computerspielesammlung*?

Dr. Winfried Bergmeyer, Collection Manager of the founding phase of the ICS and a working group with Johanna Baier (USK), Nicole Hanisch (Computerspielemuseum), Dr. Sebastian Möring (DIGAREC) and Malina Riedl (Stiftung Digitale Spielkultur) on the vision for an international video game collection. A look into the future of the ICS database and its possibilities as a collection concept and publication series.

The idea for the *ICS Internationale Computerspielesammlung* was born in 2000 against the background that games have not only become a mass phenomenon, but also developed into a media genre in their own right. The *ICS* deliberately adopts a broad definition of video games so as not to exclude possible borderline cases from the outset. For as rapidly as the medium develops, the definition of games is also subject to constant change. The *ICS* defines *videogames* as all interactive applications that contain game-like elements in whole or in part and are based on digital information technology.

Within the framework of the *ICS*, the joint collection holdings have reached an outstanding level worldwide. This makes it possible to depict a large part of the history of video games —and make it accessible to academics, the interested public and the education and research industries in one place. The size of the collection makes it possible to increase public awareness for the medium videogames and thus also the understanding of its value as a cultural asset.

Mission

The *ICS* has set itself the goal of preserving games, documenting their development and demonstrating the relevance and potential of this tangible and intangible cultural asset. As a repository of the history of several generations, games today shape millions of people. They have long been more than just fun, in the sense of a purely leisure activity, and give their users access to an infinite number of worlds. The *ICS* should be publicly accessible and usable in order to be available to private individuals and researchers alike.

In contrast to many other collections, the *ICS* is not part of a museum institution, but is explicitly created with the idea of making its holdings available for scientific purposes and >>

thus becoming one of the most comprehensive institutions for the preservation of video games and browser-based games. This will be done on the basis of this concept, the fundamental aim of which is to establish the *ICS* as a collection that is built up, expanded and maintained according to the criteria of scientific collections. The primary task of a scientific collection, comparable to study and university collections, is to make the holdings available by compiling representative sources for research, but also for education and communication in a wide variety of fields.

Researchers, students and teachers will be able to access a representative collection of games and the associated information. As today's games are complex digital objects, they must also be stored by using methods that allow the objects to be accessed and used at any time. This requirement must be underpinned and implemented by appropriate collection, indexing, documentation, access and preservation concepts.

This comprehensive approach, which encompasses both cultural and technological aspects, benefits greatly from international cooperation. The establishment of a network is therefore given high priority. In addition to the technical challenges of preserving digital objects (*dLZA*), collaborative development of multilingual standard data for content indexing and recording system requirements, the standardization of documentation and preservation concepts is indispensable. Overall, an international network for the preservation and documentation of video games enables a comprehensive, coordinated approach that addresses the diverse challenges in this area and ensures the long-term availability and accessibility of the listed games.

Collection Documentation

Documentation appropriate to the collection item enables internal work processes—lending, acquisition, rights management, etc.—as well as external users such as researchers and other interested parties to use the collection database for their purposes. The continuous optimization of inventory and documentation should therefore be carried out in close cooperation with the users.

For a sustainable institution, it is important to think about how information can be made permanently accessible. This can be achieved through the use of open and standardized data formats and the use of open source software. For the *ICS Internationale Computerspielesammlung*, the internationally recognized documentation standard *SPECTRUM* is therefore used as the basis for the documentation processes and *Collective Access* is used as an open source framework in a version adapted to the collection. As the inventory and documentation are processes that are regularly reviewed and updated, this approach also enables any necessary adjustments to be made in the future. >>



Cosplay (japanese コスプレ *kosupure*) is a fan practice that originated in Japan and came to the USA and Europe in the 1990s with the manga and anime boom. In *cosplay*, the participant portrays a character from a manga, anime, film, video game or other media through a costume and behavior as true to the original as possible. *Cosplay Scenery* © created with Midjourney by Sven Zimmermann

An important aspect of the documentation of the *ICS* is the recording of *user-generated content* in the form of videos, websites, mods, hacks and texts, which are created by gamers and are indispensable for the cultural classification of a game. In this context, the aim is to record user feedback and contributions in the *ICS* documentation software. This is to be achieved in the future by integrating a comment system and a community function. This offers not only the opportunity to improve the object documentation, but also to strengthen the relationship between the users and the collection.

The concept of *Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)* is helpful for the inventory and documentation of mass products. The *ICS* will use a modified version for reasons of labor economy. A game concept is regarded as a work, while the different versions of the game—published for different platforms—are considered to be versions or work versions. The individual copies of games that are part of the collection are understood as objects—in the form of exemplars or manifestations. The application of this indexing concept helps to record the information in a logical and organized manner, to constantly update it and to present it in an attractive and user-friendly way for different target groups. >>

The use of norm data—e. g. controlled vocabularies—is necessary for the inventory and documentation process of a collection of video games for several reasons. Norm data are standardized identifiers that are used to relate and link information about games, characters, places of origin, concepts and works and to index them, e. g. by developer, genre, platform or publisher. Linking to external information resources also enables the data to be enriched in terms of content, e. g. in a future-proof *ICS* online database.

The use of artificial intelligence (AI) is of considerable importance for the documentation of games because it can improve efficiency and precision in the creation and management of large amounts of game content. AI-supported tools can help to automatically document complex game worlds and mechanics or optimize content development. The use and possible development of these AI-supported database tools should be taken into account in the further optimization of documentation activities.

Data Transfer

In awareness of the cultural significance of video games, the transfer of data to cultural portals is seen as an important aspect of the subsequent use of *ICS* inventory and documentation data. These include cultural portals such as *Europeana* or the *Deutsche Digitale Bibliothek*, but also *Wikidata* as an open standard data system. The flexibility of the software makes it possible to respond to different concepts of data transfer—e. g. *LIDO*, generic *XML* or *OAI-PMH*.

In the spirit of *Open Science*, the aim is to publish the data as *Linked Open Data (LOD)*. *LOD* refers to a practice in which data is published in an open and machine-readable format to enable easy interoperability and linking. This will increase the availability and accessibility of data to make it easily usable to other individuals and organizations. The publication will help to better integrate and link data, which can lead to new insights and research results. Another advantage is the possibility to use the data in other contexts and applications..

Digital Preservation Strategy

One of the core tasks of a collection is to ensure the long-term preservation—and in the case of digital objects also the long-term usability—of the collection items. In addition to the availability of suitable spatial and climatic collection rooms, this also means permanently monitoring the condition of the objects. For games as digital objects, solutions must also be found for the preservation of the digital code and its use.

In addition to software objects, the collection also includes hardware objects. Although these are not the focus of the collection and are not collection objects in the narrower sense, they are necessary secondary or auxiliary objects. As the hardware is essential for the use of the software and thus for the use of the collection, it is necessary to include corresponding players in the collection.

ICS is aware that the original hardware only has a limited service life and will not be permanently available. The data carriers also become unusable in the short to medium >>

term due to mechanical and chemical processes or demagnetization. Methods must therefore be found to preserve the games, i. e. the executable program code. The *ICS* will develop a long-term preservation concept that enables the playability of the collection objects as independently as possible of the system hardware and the original data carriers, such as converting the games into cloud gaming.

The use of automated emulation environments for the long-term archiving of games can be helpful in order to ensure future operability and accessibility. For this purpose, a repository will be set up to hold the digital copies of the program code or virtual copies of the data carriers and to control the basis for automated emulation by means of suitable indexing and preservation metadata. It should be noted that automated emulation should only be part of an overall concept that takes into account all relevant technical and legal aspects.

Since the collection consists not only of program codes, but also includes many other areas and analog material groups, a concept for the preservation of these objects must be part of the long-term preservation strategy of the *ICS*. Not only the objects themselves, but also the deeper knowledge about them is worth preserving. The preservation of the documentation of work processes and object information is therefore just as necessary as—measured in terms of the personnel requirements for a data collection—valuable and indispensable.

Legal and Ethical Framework Conditions

Video games have developed into an important form of entertainment and cultural expression in recent decades. Legal and ethical guidelines therefore play a decisive role in the *ICS* collection. They are intended to ensure the protection of copyright, data protection and the protection of minors and to preserve the cultural value of these collections.

Copyright

Copyright protects the creative work and intellectual property of game developers. For each game, the work usually includes the program as well as graphics and sounds. The copyright protection period is 70 years after the death of the author. The authors can reproduce, distribute and make their work publicly accessible. Reproduction, distribution or making the work available to the public is not permitted without the author's consent. Infringements of copyright may result in warnings and claims for damages.

When collecting video games, it is therefore essential to observe the applicable copyright laws in order to avoid illegal copies and infringements of intellectual property. As different regulations apply in different countries, it is advisable to familiarize yourself with the country-specific laws and always obtain permission from the rights holders.

Data Protection

As video games often collect and process users' personal data, data protection is an important legal aspect. It must be ensured that the privacy of users and donors is >>

protected and that no sensitive data is passed on without the consent of those affected. Compliance with data protection laws, in particular the *General Data Protection Regulation (GDPR)*, must therefore be guaranteed.

Protection of Minors

In many countries, there are laws and regulations that restrict the sale of and access to games, e. g. with violent or sexual content, for minors. When archiving and presenting different games in a collection, it is important to take these restrictions into account and, if necessary, to take appropriate measures to control access. The efforts of the *European Union (EU)* to harmonize rights in the member states and to adapt to the digital age—e. g. through the regulations on orphaned or unavailable works—must be examined for their relevance to institutional work and taken into account if necessary.

Cultural sensitivity should also be taken into account when collecting video games. Some games may contain depictions or themes that are considered offensive or inappropriate in certain cultural groups. It is the responsibility of the institution to recognize these cultural differences and respond appropriately, e. g. through sensitive presentation or by pointing out potentially problematic content.

Preserving Artistic Integrity

Videogames are complex cultural products that often consist of a variety of artistic and technical elements. When collecting and archiving games, it is important to preserve their artistic integrity and present them in their original context. This means that changes or modifications to the games that alter their original character should be avoided unless they are absolutely necessary for preservation or accessibility.

Inclusion and Diversity

The games industry is characterized by a diversity of cultures, genders and social backgrounds. Within the *ICS* collection care should be taken to adequately represent this diversity and also include marginalized or lesser-known games and developers in the collection. This not only promotes the cultural relevance of the collection, but also the understanding of the different facets of games history.



Dr. Klaus Spieler

IV. Closing Remarks

Dr. Klaus Spieler, Managing Director of the Gameshouse gGmbH on the importance of computer games, the Computerspielemuseum and the ICS Internationale Computerspielesammlung for the society of the future

Today, it is undisputed that video games are a key medium in the development of our digital culture. Archives and museums ensure a return to cultural achievements and make the heritage available for further cultural development. It is therefore only logical that in recent years institutions have emerged around the world with the aim of anchoring this heritage institutionally. Most of these institutions were founded with the engagement of citizens and business representatives, who ensure that politics can no longer close itself to participation in their further development.

In Germany, one of the world's first institutions for the preservation of this heritage was established in cooperation between a youth aid association—the *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit fjs e. V.*, founded in 1990—and the business association *VUD – Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland*, founded in 1993. Following the example of the *Deutsche Nationalbibliothek*—which was based on the self-commitment of publishers and booksellers to hand in a specimen—it was agreed between the two partners that every game tested in the *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK*—which was founded by the partners—would be documented by handing in a specimen copy to the *USK* archive.

At the same time, the *Computerspielemuseum*, also founded by the *fjs* and supported by the *VUD*, developed a collection concept that aimed at exploring the effects and framework conditions of the new medium, such as gaming machines and the reflection of social debate in books and magazines. The holdings of the *Computerspielemuseum* also testify to the extent of private involvement—most of them come from donations from private individuals and companies. >>

Since its foundation last year, these and other collecting activities have been summarized in the *Internationalen Computerspielesammlung ICS*, in which the *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.*, the *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK*, the *Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH*, the *Förderverein für Jugend und Sozialarbeit fjs e. V.*, the *Computerspielemuseum* and the *DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam* cooperate. The *ICS* pursues the goal of ensuring the preservation of the heritage and public access to the cultural assets of video games, especially in the areas of education, journalism and science.

The Computerspielemuseum



Foto © Computerspielemuseum

The *Computerspielemuseum* reaches 150,000 visitors annually on its exhibition area of 560 square meters. It offers a low-threshold entry into digital skills and allows one to explore the development and history of video games—from the beginnings of arcade slots to the latest technologies. The *Computerspielemuseum* and the *ICS* promote a deep understanding of the technological development and cultural influence of games. The museum is a place where people can experience the importance of computer games as a form of artistic exchange, as a social phenomenon and as a technology.

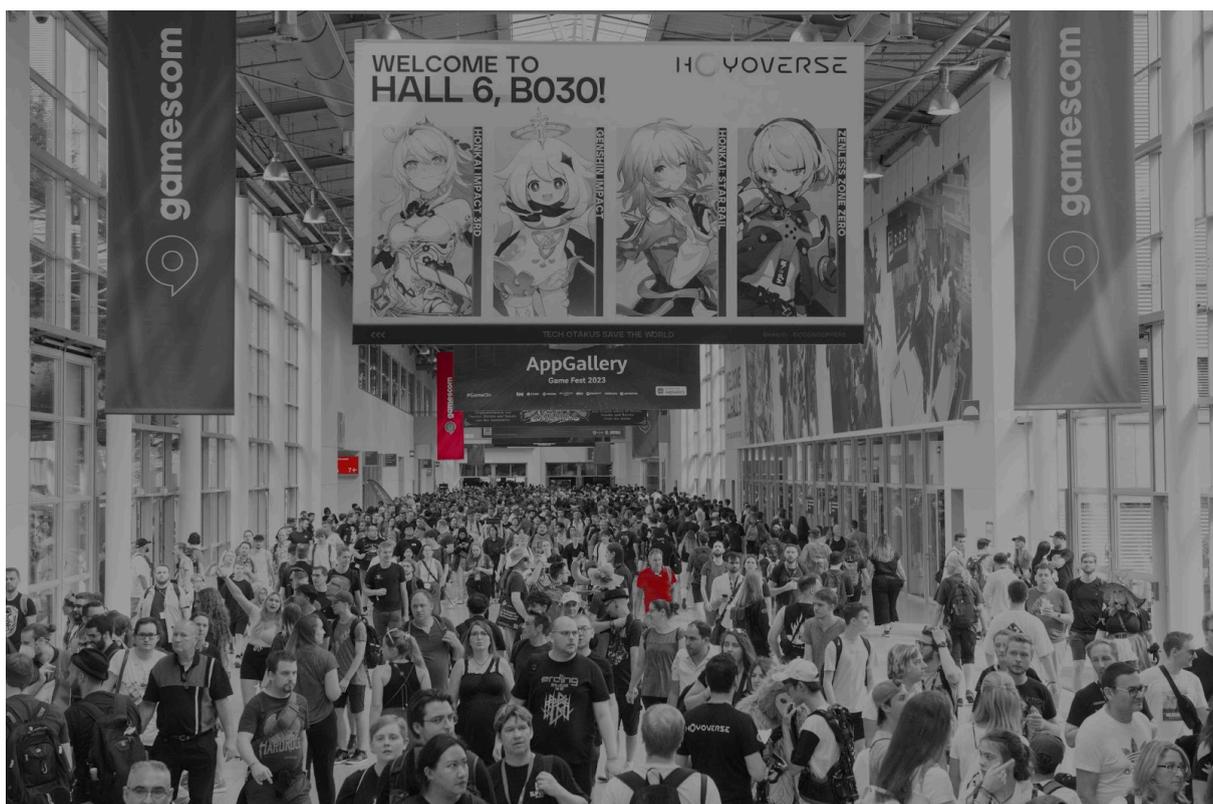
With its collections, the *Computerspielemuseum*—unique in Europe—covers all essential areas of this cultural medium. It has a long-established competence in maintenance, repair and thus the sustainable use of resources. This is an advantage that we must also raise to a new level with the creative power of Berlin and its successful implementation.



Felix Falk

V. Outlook

Felix Falk, Managing Director of the game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. , which annually organizes the gamescom, on the importance of a scientific games collection for the development of the games industry of the future



Impression of the gamescom 2023 © gamescomB2B, retouched by Sven Zimmermann

Hardly any medium is as forward-looking as games. Whether in the media or in the communities, it's almost always about the games that have been released or are about to be released. Only very rarely does the gaze go back, for example to the big hit of the previous month or even to the classics of the genre. Even at the major international award shows, the focus is almost more on the obligatory world premieres than on the winning titles in the individual categories. In the many lively debates, it is almost always about today, much more about tomorrow and rarely about yesterday.

This perspective on the medium underscores both the necessity of the *ICS Internationale Computerspielesammlung* and its outstanding importance. Especially because games are >>

so strongly stuck in the future, it remains so enormously important to look at their past and origins: in order to understand the many different effects of the medium, one has to deal sufficiently with its origins. And this requires an appropriate framework, which the *ICS Internationale Computerspielesammlung* can provide like no other institution.

Such an innovative undertaking in educational policy—including a high academic standard—is unique in the world. As a one-stop shop for games scientists for media and all other professionals with an unique collection of games and data from all decades of the medium, it is a milestone in the games culture.

All the more important are the next steps necessary to finally launch the *ICS Internationale Computerspielesammlung* and to make gaming culture available to the public as a cultural asset. This is an essential and important task of cultural policy in Germany.



*Franziska Giffey, Berlin Senator for Economy, Energy and Business at the gamescom 2023
Photo © gamescomB2B, retouched by Sven Zimmermann*

The strong focus on the present and future of the games world has long made the issue of preservation a supporting actor. But video games have long been recognised as a cultural asset. And as such, it needs to deal with its history and development. The games industry is also becoming more and more aware of this. This is reflected not least in the increase of remaster and remake versions of well-known titles as well as in the re-releases of great classics, such as the 20-, 30-, or even 40-year anniversaries of iconic game series. >>

The *ICS Internationale Computerspielesammlung* is an invaluable milestone not only from the point of view of the games industry. Just as in their early days games took on numerous influences from other cultural areas—after all, they encompass all existing cultural forms from text to music to cinematic productions and add their own characteristics—so today they themselves are important timekeepers of global culture. They have long since become a leading global medium—film, music and literature are inspired by games and their culture.

Even those who have never had a controller in their hand are now coming into contact with the gaming culture more often than they realize. This applies to reading books as well as watching TV or movies. But even in schoolyards or football stadiums around the world, gaming culture has long since arrived in real life: Millions of people around the world f. e. imitate the short choreographies of their avatars from the video game *Fortnite Battle Royale* and celebrate this with a little dance when you have taken down an opponent.



WM star Antoine Griezmann dances the L-Move © REUTERS / Carlos Garcia Rawlins / Screenshot YouTube

Games are thus both a cultural asset and a driver of innovation. And they not only enrich our cultural landscape, but also contribute to many areas of life and work. Gamification is used from the learning to the fitness app, the first games have already been approved as therapy accompaniment, and even in the nursing home they help people to remain mobile and agile.

The continuous development of graphics chips and processors is driven by games, as well as new technologies—such as virtual and augmented reality—that are crucial to the world of tomorrow. And the future technology of artificial intelligence (AI) would not be where it is today without the games industry. >>

In short, if you want to understand the world of tomorrow, you need to know games, their design approaches and technologies. And the *ICS Internationale Computerspielesammlung* plays an important role here. Germany can once again be at the top of the world of gaming—as at *gamescom*. *gamescom* is the world’s largest trade fair for computer and video games as well as consumer electronics, which takes place annually in Cologne. Manufacturers from all over the world present their new software and hardware here. A few days before *gamescom*, the so-called *devcom* takes place as a conference especially for the developer industry.

That is why we as the games industry support the establishment of a relevant *ICS Internationale Computerspielesammlung* in the German capital Berlin. Because it uniquely merges the past of games with the present and future of our digitalized world, which combines two of the most important objectives of the Federal Government of Germany—education and innovation—with high scientific standards.

VI. Imprint

Responsible in terms of press law V.i.S.d.P

Tanja von Unger, Managing Director

ICS Internationale Computerspielesammlung gGmbH

Marburger Straße 2, D-10789 Berlin

unger@internationale-computerspielesammlung.de

www.internationale-computerspielesammlung.de

HRB 257009, sales tax identification number according to §27a Sales Tax Act:

DE 27 / 614 / 005507

Shareholder



Förderverein für
Jugend und Sozialarbeit e.V.

Sponsors



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

