

[English version below]

## Pressemitteilung

### **Wie Computerspiele Kulturgut wurden. Eine neue Timeline des Computerspielemuseums**

++ Hauptstadtkulturfonds fördert Timeline zur Kulturwerdung von Computerspielen

++ Offizieller Release der Timeline findet am 7.6.2018 auf dem games:net PRESENTS Event in Berlin statt

**Berlin, 6. Juni 2018** | Dass Computerspiele ein wichtiger Teil unserer Kultur sind, wird heute kaum mehr in Zweifel gezogen. Doch auf welchen Ereignissen basiert diese Erkenntnis?

Die neue Timeline des Computerspielemuseums füllt diese Lücke, indem sie Meilensteine versammelt, die jenseits von subjektivem Empfinden und der Qualität einzelner Spiele die gesellschaftliche Anerkennung von Games als Kulturgut beschreiben. Dabei fokussiert die Timeline die Schnittstellen von Computerspielen zu anderen bereits etablierten Kulturbereichen wie Literatur, Film, Theater oder Musik, nimmt aber auch gesellschaftlichen Bereiche wie Politik und Wissenschaft in den Blick.

Das sich so entspannende Spektrum von Ereignissen erstreckt sich von den Anfängen der Games bis zu heutigen Entwicklungen und lädt alle Interessierten zum Entdecken und Forschen ein. Die umfangreiche Funktionalität der Timeline ermöglicht einen individuellen inhaltlichen wie ästhetischen Zugang zur Gameskulturgeschichte.

Die Timeline ist ein internationales Projekt, das dauerhaft mit Unterstützung von Partnern wie der European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects ([www.efgamp.eu](http://www.efgamp.eu)) erweitert werden wird.

Die Timeline wurde vom Hauptstadtkulturfonds im Rahmen der State-of-the-Game Projektreihe des Computerspielemuseums gefördert. Der Kurator des Computerspielemuseums Andreas Lange wird die Timeline beim Release persönlich vorstellen und steht für Interviews zur Verfügung. Eine Preview ist möglich unter [www.gamesanthropology.net](http://www.gamesanthropology.net)

---

Besucherservice  
T +49 (0)30 – 609 88 577

Öffnungszeiten  
täglich 10:00 bis 20:00 Uhr

---

Träger des  
Computerspielemuseums  
Gameshouse gGmbH

Marchlewskistr. 27  
10243 Berlin

StNr 180005011525  
USt-Id DE268307474

Handelsregister  
Amtsgericht Charlottenburg  
HRB 120986 B

Screenshots, die kostenfrei für die Berichterstattung verwendet werden können, finden sich hier:

[www.computerspielmuseum.de/mediabase/img/1283.jpg](http://www.computerspielmuseum.de/mediabase/img/1283.jpg)

[www.computerspielmuseum.de/mediabase/img/1286.jpg](http://www.computerspielmuseum.de/mediabase/img/1286.jpg)

Hier gehts zur kostenfreien Anmeldung zum games:net PRESENTS event:

[https://www.eventbrite.de/e/gamesnet-berlinbrandenburg-](https://www.eventbrite.de/e/gamesnet-berlinbrandenburg-berlinbalticnordicnet-present-naz-cuevas-registration-45940332772)

[berlinbalticnordicnet-present-naz-cuevas-registration-45940332772](https://www.eventbrite.de/e/gamesnet-berlinbrandenburg-berlinbalticnordicnet-present-naz-cuevas-registration-45940332772)

---

**Ansprechpartner:**

Andreas Lange

Tel.: 030 31164470

Email: [lange@computerspielmuseum.de](mailto:lange@computerspielmuseum.de)

---

**Hinweis für Redakteure:**

**Über das Computerspielmuseum:**

Das Computerspielmuseum eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Mit dem Konzept „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ von Andreas Lange und K.-Peter Gerstenberger wurde es möglich, private und öffentliche Förderer für die Einrichtung einer neuen Dauerausstellung zu gewinnen, die am 21. Januar 2011 eröffnete. Die Ausstellung zählt heute jährlich über 100.000 Gäste. Mehr als 300 Exponate erwarten die Besucher in der Spiel- und Experimentierlandschaft zur Kulturgeschichte der Games. Das Museum ist Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2017 in der Kategorie „Sonderpreis der Jury“.

[www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)

[www.facebook.com/Computerspielmuseum](https://www.facebook.com/Computerspielmuseum)

[twitter.com/CSM\\_Berlin](https://twitter.com/CSM_Berlin)

[instagram.com/computerspielmuseum\\_berlin/](https://www.instagram.com/computerspielmuseum_berlin/)

**Über den Hauptstadtkulturfonds**

Der Bund und Berlin haben sich 1999 darauf verständigt, im Rahmen des Hauptstadtkulturvertrages den Hauptstadtkulturfonds einzurichten, aus dem kulturelle und künstlerische Einzelprojekte und Veranstaltungen in der Bundeshauptstadt Berlin gefördert werden, die für die Bundeshauptstadt Berlin bedeutsam sind, nationale und internationale Ausstrahlung haben bzw. besonders innovativ sind.

<http://www.hauptstadtkulturfonds.berlin.de>

## Press Release

### **How computer games became recognised as part of our culture. A new timeline from the Computerspielemuseum**

++ Hauptstadtkulturfonds supports timeline that shows how computer games were established as culture.

++ Official release date of Timeline at the Berlin games:net PRESENTS event on 7 June, 2018.

**Berlin, 6th June 2018** | Few will contest that computer games are an essential part of our culture. But what events really shaped this recognition?

The new Timeline published by the Computerspielemuseum fills this knowledge gap. It takes a step back to go beyond subjective preferences and the quality of individual games to gather those events that had a crucial impact on our general culture. It presents the interstices where computer games connected with established cultural sectors and genres such as literature, film, drama and music as well as with the realms of politics and science.

This creates a panorama of events spanning from the beginnings of the games to the present, thus inviting users to explore this field and maybe make surprising discoveries. The Timeline boasts of various features so that you can select contents as well as the mode of presentation according to your personal preferences.

The Timeline is an international project, which will be enhanced steadily in cooperation with partners like the European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects ([www.efgamp.eu](http://www.efgamp.eu)).

The project is funded by the Hauptstadtkulturfonds as part of the State-of-the-game project series run by the Computerspielemuseum. Andreas

Lange, curator of the museum, will introduce the Timeline at the release event where he will be available for interview requests.

You can preview the Timeline under [www.gamesanthropology.net](http://www.gamesanthropology.net)

Here you find screenshots, which can be used without costs for articles:

[www.computerspielemuseum.de/mediabase/img/1283.jpg](http://www.computerspielemuseum.de/mediabase/img/1283.jpg)

[www.computerspielemuseum.de/mediabase/img/1286.jpg](http://www.computerspielemuseum.de/mediabase/img/1286.jpg)

---

To the free registration for the games:net PRESENTS event:

<https://www.eventbrite.de/e/gamesnet-berlinbrandenburg-berlinbalticnordicnet-present-naz-cuevas-registration-45940332772>

Contact person

Andreas Lange

Tel.: 030 31164470

Email: [lange@computerspielemuseum.de](mailto:lange@computerspielemuseum.de)

---

#### **About the Computerspielemuseum**

In the year 1997 our museum was the first institution ever to present a permanent exhibition on the theme of digital entertainment. Since then we have accompanied the development of the medium with more than 30 exhibitions shown in Germany or an international scale. Our new permanent exhibition "Computer games. The evolution of a medium" saw its premiere on January, 2011 and is visited by more than 100.000 guests per year.

[www.computerspielemuseum.de](http://www.computerspielemuseum.de)  
[www.facebook.com/Computerspielemuseum](https://www.facebook.com/Computerspielemuseum)  
[twitter.com/CSM\\_Berlin](https://twitter.com/CSM_Berlin)  
[instagram.com/computerspielemuseum\\_berlin/](https://www.instagram.com/computerspielemuseum_berlin/)

#### **About the Hauptstadtkulturfonds**

In the year 1999, the German federal states and the City of Berlin agreed on the Hauptstadtkulturvertrag (Capital Cultural Pact), part of which was the implementation of the Hauptstadtkulturfonds (Capital Cultural Fund). The latter is to promote cultural individual projects and events, which will add to the national or international appeal and reputation of Berlin and/or which are highly innovative or excelling in other respects.

[www.hauptstadtkulturfonds.berlin.de](http://www.hauptstadtkulturfonds.berlin.de)