

Nächstens nutzbar

Die »Internationale Computerspielesammlung« steht als Datenbank online und ist für alle zugänglich. Ziel des Projekts ist es nun, die Sammlung zur weltweit umfangreichsten und bedeutendsten Datenbank auszubauen, sagte Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielkultur. Aktuell fasst sie rund 40.000 Computer- und Videospiele. Mit dem Start der Onlinedatenbank sei die erste Projektphase erfolgreich abgeschlossen, teilten die Initiatoren mit. Als nächstes sollen die Exponate an einem Ort zusammenführt werden, »damit sie auch wirklich genutzt werden können«, so Uzunoglu. (dpa/jW)

<https://www.jungewelt.de/artikel/352422.computerspiele-naechstens-nutzbar.html>