

PRESSEMITTEILUNG

Games gegen das Vergessen: Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet „Pitch Jam – Memory Culture with Games“

- **Stiftung Digitale Spielekultur ruft Ideenwettbewerb „Pitch Jam – Memory Culture with Games“ im Rahmen des EVZ-Förderprogramms „digital//memory“ ins Leben**
- **Projekt wird unterstützt durch den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele**
- **Expert*innen Jury-bewertet entstandene Ideen, Konzepte und Lösungen**

Berlin, 29. Juli 2019: Die Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet im Rahmen des Förderprogramms „digital//memory“ der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) einen Ideenwettbewerb zu den Themen digitale Bildung und Erinnerungskultur 4.0. Bei der Veranstaltung „Pitch Jam – Memory Culture with Games“ werden Ideen und Konzepte für spielbasierte Digitalformate zur Aufarbeitung der NS-Zeit entwickelt. Als Teilnehmer*innen sollen Expert*innen relevanter Themen- und Arbeitsfelder erreicht werden wie z.B. Gamedesign, Grafik/Art, Interaktionskunst, Museologie, Gedenkstätten -und Denkmalspflege, Geschichtswissenschaft, Ethik sowie Social Media und künstliche Intelligenz. Das neue Format startet im November 2019. Die Ergebnisse werden zum Abschluss von einer Jury bewertet. Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele wird als Kooperationspartner Expertise in den Bereichen der historisch-politischen Bildung und Erinnerungskultur beisteuern. Infos zur Anmeldung und der konkrete Veranstaltungstermin werden noch bekannt gegeben.

„Der Pitch Jam ist eine große Chance -- sowohl für die Digitalisierung fachlich-historischer Aufarbeitung der NS-Zeit als auch für die Veranschaulichung des Bildungspotentials digitaler Spiele“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Gefördert durch die Stiftung EVZ starten wir einen bis dato einmaligen Prozess zur Erarbeitung neuer spielerischer Bildungsansätze für Themen wie Demokratiebildung und Erinnerungskultur.“

Das Projekt wird von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) gefördert. Ziel des EVZ-Förderprogramm „digital//memory“ ist es, neue digitale Formate wie digitale Spiele, Virtual Reality-Anwendungen und Apps für den Bereich der historisch-politischen Bildung in Polen und Deutschland zu erproben.

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. 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. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 90
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com