

PRESSEMITTEILUNG

Erinnern mit Games: Über 60 Teilnehmende diskutieren und entwickeln ab morgen Spielideen für die Erinnerungskultur

- „Pitch Jam: Memory Culture with Games“ bringt vom 18. bis 20. Juni erstmalig Spieleentwickler*innen mit Vertreter*innen der Erinnerungskultur zusammen
- Zwei von der Jury ausgewählte Pitches bekommen Sachpreispakete zur Weiterentwicklung
- Auftakt der Initiative „Erinnern mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur

Berlin, 17. Juni 2020: Am Ideenwettbewerb und Online-Workshop „Pitch Jam: Memory Culture with Games“ werden vom 18. bis 20. Juni 2020 über 60 Personen aus der Games-Branche sowie unterschiedlichen Bereichen und Einrichtungen der Erinnerungskultur und Geisteswissenschaften teilnehmen. Im Anschluss an ein eröffnendes Online-Barcamp zur Vorstellung der eigenen Themen und Expertisen werden sich die Teilnehmenden von Donnerstag bis Freitag online in Gruppen zusammenfinden, um eigene Spielideen zu entwickeln. Dabei wird die Frage im Mittelpunkt stehen, wie Games zur geschichtlichen Auseinandersetzung mit der NS-Zeit und zu einer aktiven Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter beitragen können.

Die entstandenen Ideen werden in Form von Video-Pitches am Samstag, den 20. Juni, von einer hochkarätig besetzten Jury bewertet. Zwei ausgewählte Pitches erhalten im Anschluss ein Preispaket, das sowohl Fachbesucher-Tickets für die gamescom 2021, einen eigenen Ausstellerstand plus Tickets auf den German Dev Days 2021 sowie Fachberatung durch den game – Verband der deutschen Games-Branche, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele beinhaltet. Neben Mitarbeiter*innen von Games-Unternehmen wie Studio Fizzbin, Ubisoft und ZeniMax Europe beurteilen Vertreter*innen von Bildungs- und Gedenkstätten wie der Bildungsstätte Anne Frank, dem Jüdischen Museum Frankfurt und dem NS-Dokumentationszentrum München die präsentierten Ideen. Die Ergebnisse des Pitch Jam werden im Herbst in Form einer Broschüre und eines Podcasts aufbereitet.

„Der Pitch Jam bringt erstmals in Deutschland Vertreter*innen der Erinnerungskultur und Games-Branche an einen Tisch, um sich auszutauschen und zu diskutieren“, sagt Çiğdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Wir wollen mit der Veranstaltung aber nicht nur einen Dialog eröffnen, sondern diesen unter dem Motto ‚Erinnern mit Games‘ fortan auch vertiefen. Der Pitch Jam ist der Auftakt zu diesem Thema, weitere Maßnahmen folgen im Verlauf des Jahres.“

Eine Übersicht aller Jurymitglieder finden Sie auf unserer Projektseite:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/pitch-jam-memory-culture-with-games/

„Pitch Jam: Memory Culture with Games“ ist ein von der Stiftung Digitale Spielekultur ins Leben gerufenes Format, das aufzeigen soll, wie und wo Games das Erinnern an die Opfer des Nationalsozialismus lebendig halten können. Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele unterstützt den Pitch Jam als offizieller Kooperationspartner. Gefördert wird das Projekt von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) im Rahmen des Programms „digital//memory“.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. 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 93
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



Das Projekt wird von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) gefördert.