

PRESSEMITTEILUNG

Handbuch „Erinnern mit Games“ veröffentlicht: Leitfaden für Spielentwicklung im Zeichen der Erinnerungskultur

- 10 Leitfragen bieten Orientierung zur Vermittlung der NS-Vergangenheit mit digitalen Spielen
- Mit Beiträgen von Expert*innen der Erinnerungskultur und Spieleentwicklung sowie den Ergebnissen des Pitch Jams „Erinnerungskultur mit Games“
- Panel „Erinnern mit Games“ beim gamescom congress 2020 ab sofort online
- Podcast-Reihe zur Initiative „Erinnern mit Games“ startet Anfang September

Berlin, 28. August 2020: Die Stiftung Digitale Spielekultur veröffentlicht das Handbuch „Erinnern mit Games“, das sich auf rund 100 Seiten mit der Frage beschäftigt, welchen Beitrag Games für Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter leisten können. Das Handbuch ist aus den Ergebnissen des im Juni 2020 veranstalteten und von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung, Zukunft“ (EVZ) geförderten Veranstaltung „Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games“ hervorgegangen, bei dem Expert*innen der Erinnerungskultur und Spieleentwicklung gemeinsam Spielkonzepte entwickelt haben. Neben dem Handbuch wird die Stiftung in den folgenden Wochen außerdem eine Podcast-Reihe im Rahmen der Initiative „Erinnern mit Games“ veröffentlichen, die sich mit verschiedenen Dimensionen des Themas befasst. Die Initiative wird heute beim gamescom congress 2020 erstmals vorgestellt. Das Video zum Panel steht ab sofort auf [YouTube](#) bereit.

Das Handbuch „Erinnern mit Games“ bietet mit zehn Leitfragen sowie Fachbeiträgen von Expert*innen die grundlegende Orientierung für eine respektvolle, fundierte und involvierende Vermittlung der Vergangenheit mit digitalen Spielen. Neben Fachexpertise versammelt das Handbuch außerdem sieben innovative Spielkonzepte, die im interdisziplinären Austausch von Spielentwickler*innen, Geschichtswissenschaftler*innen und Gedenkarbeiter*innen im Rahmen des Pitch Jam entstanden sind. Die Buchveröffentlichung markiert zudem den Start der Initiative „Erinnern mit Games“, in deren Rahmen die Stiftung Digitale Spielekultur ab Anfang September u.a. eine sechsteilige Podcast-Reihe startet.

„Das Handbuch ‚Erinnern mit Games‘ ist das Ergebnis eines bis dato einmaligen Prozesses zwischen Vertreter*innen der Erinnerungskultur und Games-Branche, das Interessierten einen Leitfaden für die Entwicklung erinnerungskultureller Spiele an die Hand gibt“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Im Angesicht des Verschwindens der letzten Zeitzeugen des Nationalsozialismus setzt das Handbuch wichtige Impulse für eine

digitale und interaktive Aufarbeitung von Geschichte. Das Thema ‚Erinnern mit Games‘ wird die Stiftung darüber hinaus auch in Zukunft weiter begleiten.“

Die digitale Version des Handbuchs „Erinnern mit Games“ steht [hier](#) zum Download bereit:

Auf dem heute stattfindenden gamescom congress wird die Initiative „Erinnern mit Games“ erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Die Panel-Diskussion „Erinnern mit Games: Digitale Spiele als Zeitzeugen?“ kann ab sofort online auf <https://www.youtube.com/watch?v=WKzH2aWRtm0> verfolgt werden.

„[Erinnern mit Games](#)“ ist ein von der Stiftung Digitale Spielekultur ins Leben gerufene Initiative, die aufzeigen soll, wie und wo Games das Erinnern an die Opfer des Nationalsozialismus lebendig halten können. Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele begleitet die Initiative fachlich. Gefördert wird die Initiative von der Stiftung 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