

Erinnern mit Games

Zehn Leitfragen zur
digitalen Erinnerungskultur



VORWORT

Liebe Leser*innen,

mit dieser Broschüre halten sie das Ergebnis eines einzigartigen Projekts in den Händen, das der Stiftung Digitale Spielekultur sehr am Herzen liegt. Die nachfolgenden Seiten liefern eine erste Orientierung, wie digitale Spiele ihre gesellschaftliche Reichweite und Wirkkraft für einen sensiblen und respektvollen Beitrag zur Erinnerungskultur nutzbar machen können. In Zeiten, in denen Antisemitismus, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit und andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit wieder mehr und mehr offen ausgelebt werden, erscheint uns der Handlungsbedarf dringender denn je. Wir möchten all diejenigen unterstützen, die die Erinnerung an die Opfer des NS-Regimes lebendig

halten wollen und die sich an die spielerische Vermittlung von Themen heranwagen, die für manche im Kontext von Games zunächst ungeeignet erscheinen mögen.

Daher haben wir uns dazu entschlossen, die fachlich-historische Aufarbeitung der NS-Zeit mit den Bildungspotentialen digitaler Spiele zusammenzubringen. Gemeinsam mit ausgewählten Akteur*innen der Games-Branche und Vertreter*innen erinnerungskultureller Institutionen haben wir uns dieser Aufgabe angenommen. Sie alle zeigten sich unserem Vorhaben gegenüber sehr aufgeschlossen und waren bereit mit uns zusammen Pionierarbeit zu leisten.

Die Handreichung, die Sie nun in den Händen halten, bildet mit den zehn Leitfragen zur Entwicklung spielbasierter Digitalformate in der Erinnerungskultur die Essenz dieser interdisziplinären Zusammenarbeit.

Sie stellt zudem nur einen Ausschnitt aus dem Handbuch „Erinnern mit Games“ dar, welches ebenfalls kostenlos über die Stiftung Digitale Spielekultur erhältlich ist (weitere Informationen siehe S. 32).

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre, die Sie im besten Falle für zukünftige Projekte und Vorhaben inspiriert und Ihnen ein kreativer Wegweiser sein kann.

Herzliche Grüße,



ÇİĞDEM UZUNOĞLU

Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

Zehn Leitfragen zur Anwendung spiel- basierter Digitalformate in der Erinnerungskultur

Welchen Beitrag leisten Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter? Und wie können sie der großen Verantwortung, die aus der Auseinandersetzung mit unserer Vergangenheit erwächst, besser gerecht werden? Dies sind die zentralen Fragen mit denen sich das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen des Förderprogramms *digital // memory* der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ erfolgreich auseinan-

dergesetzt hat. Denn digitale Spiele greifen schon seit ihren Anfängen historische Ereignisse als Thema und Schauplatz auf. Doch gerade die Aufarbeitung der Verbrechen des Nationalsozialismus im Kontext von Games ist ein sensibles Thema, das intensive Aufmerksamkeit voraussetzt.

Aus diesem Grund haben wir eine hochkarätig besetzte Jury aus Vertreter*innen der Spielentwicklung und der Erinnerungskultur dazu eingeladen, Leitlinien für einen respektvollen und sensiblen Umgang von digitalen Spielen mit Geschichte und insbesondere der Zeit des Nationalsozialismus zu entwickeln. Im Rahmen eines Jury-Workshop am 28. Februar 2020 in Berlin sind zehn Leitfragen entstanden, die einerseits Orientierung bei der Ideenentwicklung bieten, andererseits aber auch genug Offenheit für kreative Experimente und erinnerungskulturelle Innovationen lassen.

Die Jury

PROF. THOMAS BREMER

Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

MARINA CHERNIVSKY

Kompetenzzentrum für
Prävention und
Empowerment – ZWST

PROF. DR. VIOLA GEORGI

Universität Hildesheim,
Institut für Angewandte
Erziehungswissenschaft

DR. MATTHIAS HEYL

Gedenkstätte
Ravensbrück

CLEMENS HOCHREITER

Hochschule Fresenius

SEBASTIAN HOLLSTEIN

Studio Fizbin

NATHALIE JACOBSEN

NS-Dokumentations-
zentrum München,
Abteilung für Vermittlung

LARS JANSSEN

Koch Media und game –
Verband der deutschen
Games-Branche

PROF. DR. HABBO KNOCH

Universität Köln

THORSTEN LEIMANN

Ubisoft Blue Byte

MANFRED LEVY

Jüdisches Museum
Frankfurt

FRANK MATZKE

ZeniMax Europe

DR. MERON MENDEL

Bildungsstätte Anne
Frank

DR. EUGEN PFISTER

Hochschule der Künste
Bern

MAREN RAABE

game – Verband der
deutschen Games-
Branche

CHRISTIAN SCHIFFER

Bayerischer
Rundfunk/WASD –
Bookazine für
Gameskultur

PROF. DR.

ANGELA SCHWARZ

Universität Siegen

PROF DR.

ANGELA TILLMANN

Technische Hochschule
Köln

OLAF ZIMMERMANN

Deutscher Kulturrat

Die in dieser Broschüre vorliegenden zehn Leitfragen stellen ein wertvolles Werkzeug bei der Entwicklung von spielbasierten Digitalformaten dar, sei es ein kommerzielles Game oder eine interaktive Ausstellungsinstallation. Sie können jedoch nur der Anfang einer langfristigen Begleitung von digitalen Spielen als Gegenstand der Erinnerungskultur sein. Daher hat die Stiftung Digitale Spielekultur mit der Initiative *Erinnern mit Games* ein langfristiges Projekt ins Leben gerufen, das die bereits vorhandenen Ergebnisse aufgreift und erweitert. In Online-Artikeln, Podcasts und Live-Veranstaltungen werden wir uns weiter dem Potenzial von Games für die erinnerungskulturelle Arbeit widmen. Denn die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit ebenso wie die Relevanz digitaler Spiele werden in Zukunft nur noch wachsen.

01

**Welches
erinnerungs-
kulturelle Ziel
verfolgt
das Format?**

Um einen positiven Beitrag zur Erinnerungskultur zu leisten, muss neben den Aspekten der Involvierung und Unterhaltung ebenso sichtbar werden, welches erinnerungskulturelle Ziel verfolgt wird – beispielsweise das Erinnern an ein konkretes Ereignis oder die Repräsentation von Betroffenen-Perspektiven.

02

**Welche
Zielgruppe
soll das Format
in welchem
lokalen Kontext
erreichen?**

Unterschiedliche Gesellschaftsgruppen haben auch verschiedenartige Zugänge zu digitalen Medien und am heimischen Computer werden andere Menschen erreicht als im Museum oder in einer Gedenkstätte. Wer in welchen sozial-räumlichen Zusammenhängen angesprochen werden soll, muss frühzeitig mitberücksichtigt werden.

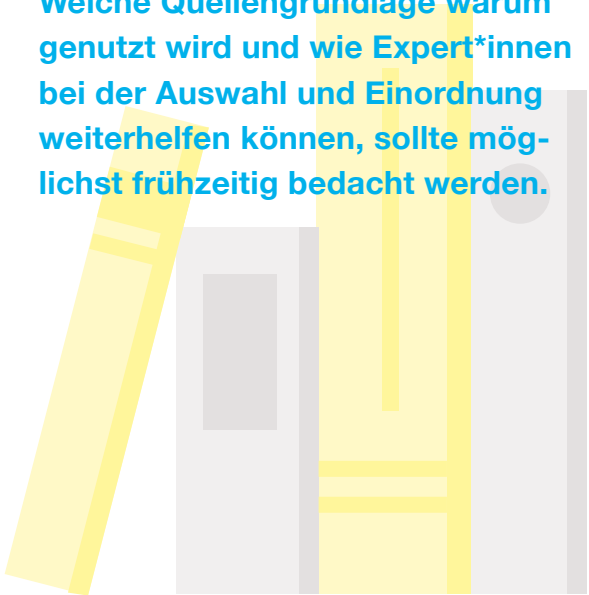


03

**Werden historische
Quellen und
geschichts-
wissenschaftliche
Expertise sinnvoll
einbezogen?**

**Soll das Format erinnerungs-
kulturellen Ansprüchen genügen,
sind Expertise und eine genaue
Quellenkunde unabdingbar.**

**Welche Quellengrundlage warum
genutzt wird und wie Expert*innen
bei der Auswahl und Einordnung
weiterhelfen können, sollte mög-
lichst frühzeitig bedacht werden.**



04

**Bilden die
inhaltlichen und
spielerischen
Aspekte des
Formats positive
Synergieeffekte?**

Geschichte ist ein interessantes Setting für nahezu jeden Spielverlauf. Bezogen auf die Erinnerungskultur ist es jedoch wichtig, dass das gewählte Genre, die Regelsysteme und Spielmechaniken nicht dem erinnerungskulturellen Ziel entgegenwirken – im Idealfall ergänzen sich Inhalt und Form.



05

**Wie geht das
Format mit
historischen
Leerstellen,
Unschärfen und
Kontroversen um?**

Abgesehen von bewussten, strafbaren Geschichtsverfälschungen wie der ›Auschwitzlüge‹, werden geschichtliche Ereignisse unterschiedlich erzählt. Die Quellenlagen können dünn sein, Zeitzeug*innen sich manchmal unterschiedlich erinnern und auch die Geschichtswissenschaft ist sich nicht immer einig. Erinnerungskulturelle, spielbasierte Digitalformate sollten daher einen reflektierten und differenzierten Umgang mit Geschichte zeigen.

06

**Repräsentiert
das Format die
verschiedenen
und ambivalenten
Perspektiven
historischer
Akteure?**

Die Menschen in der Zeit des Nationalsozialismus lassen sich nicht auf Stereotype herunterbrechen. Täter*innen sind in ideologische Kontexte eingebunden, Opfer sind keine passiven Objekte und auch die große Anzahl der Mitläufer*innen verfügt über darstellbare Handlungsspielräume. Spielbasierte Digitalformate sollten hier differenzierte Perspektiven eröffnen.

07

**Verfolgt das
Format originelle
Ideen und
innovative
Strategien
der Vermittlung?**

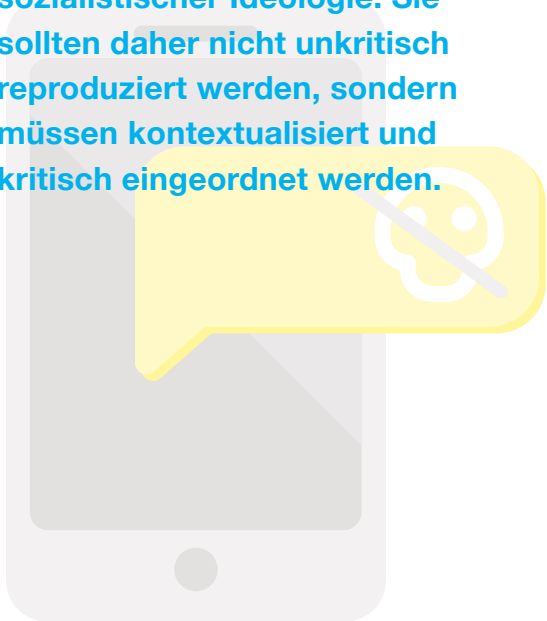
Es muss ja nicht immer ein Ego-Shooter an den Stränden der Normandie sein. Eine Auseinandersetzung mit der Vielfalt an Themen und Ereignissen, die Bezug auf den Nationalsozialismus nehmen, kann auch auf spielerische Art und Weise erfolgen. Hierfür gilt es jedoch innovative spielerische Digitalformate zu entwickeln.



08

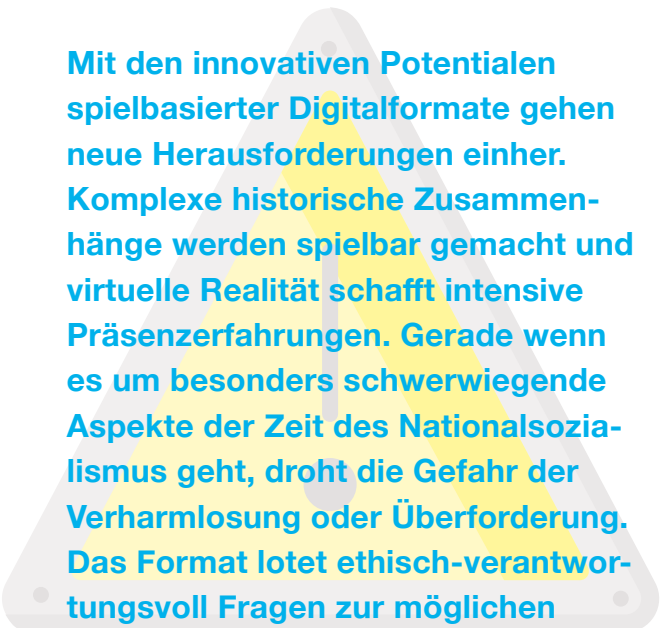
**Setzt sich das
Format mit der
Bedeutung und
Wirkkraft national-
sozialistischer
Sprache und
Ästhetik aus-
einander?**

Die Begriffe, Bilder und Symbole, die in der Zeit des Nationalsozialismus entwickelt und verwendet wurden, sind Bestandteil nationalsozialistischer Ideologie. Sie sollten daher nicht unkritisch reproduziert werden, sondern müssen kontextualisiert und kritisch eingeordnet werden.



09

**Berücksichtigt
das Format
mögliche
darstellerische
Grenzen und
einhergehende
ethische Frage-
stellungen?**



Mit den innovativen Potentialen spielbasierter Digitalformate gehen neue Herausforderungen einher. Komplexe historische Zusammenhänge werden spielbar gemacht und virtuelle Realität schafft intensive Präsenzerfahrungen. Gerade wenn es um besonders schwerwiegende Aspekte der Zeit des Nationalsozialismus geht, droht die Gefahr der Verharmlosung oder Überforderung. Das Format lotet ethisch-verantwortungsvoll Fragen zur möglichen Spielrezeption und zum immersiven Spielerleben im Vorfeld aus.

10

**Erfüllt
das Format
die gesetzlichen
Rahmen-
bedingungen?**

Eigentlich eine Selbstverständlichkeit, aber gerade bei der Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus ist besondere Sorgfalt notwendig, wenn es etwa um den Jugendschutz, die Darstellung von Gewalt oder die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole geht.

Weiterführende Informationen

Die vorliegende Handreichung bildet mit den zehn Leitfragen zur Entwicklung spielerischer Digitalformate in der Erinnerungskultur einen Ausschnitt des umfassenden Handbuchs *Erinnern mit Games* ab, welches im Rahmen der gleichnamigen Initiative von der Stiftung Digitale Spielekultur publiziert wurde. Im Zuge dessen wird u.a. ein begleitender Podcast veröffentlicht, in dem Expert*innen der Games- und Erinnerungskultur gemeinsam Fragen zum spielerischen Erinnern erörtern.

Den Link zum Podcast, regelmäßige Gastbeiträge und weiterführende Informationen zur Initiative finden Sie unter <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/erinnern-mit-games>.

Das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* wurde durch die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und durchgeführt. Die Förderung erfolgte durch die Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) im Rahmen des Förderprogrammes *digital//memory*.



Impressum

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielkultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielkultur
Çiğdem Uzunoğlu
Christian Huberts
Mona Brandt

Fachliche Begleitung

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele
Vertreten durch: Felix Zimmermann

Bildnachweise

alle Stiftung Digitale Spielkultur

Layout und Illustration

minkadu Kommunikationsdesign
www.minkadu.de

