

## PRESSEMITTEILUNG

### Save-The-Date:

## Konferenz „Erinnern mit Games“ widmet sich am 24. Juni 2021 neuen Formen der Erinnerungskultur mit digitalen Spielen

- **Hybrides Konferenzprogramm am 24. Juni 2021 von 10 bis 16:30 Uhr im Livestream**
- **Expert\*innen aus Erinnerungskultur und Games-Branche diskutieren die Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele in Erinnerungskultur und historischer Bildung**
- **Fachlich kommentierte Spielungen / Let´s Plays relevanter Spiele-Titel**
- **Spielung von „Through the Darkest of Times“ mit dem Beauftragten der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus, Dr. Felix Klein**

**Berlin, 25. März 2021: Die Stiftung Digitale Spielekultur lädt am 24. Juni 2021 von 10 Uhr bis 16:30 Uhr zur hybrid ausgerichteten Konferenz „Erinnern mit Games“ ein. Im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen die Fragen, welchen Beitrag Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter leisten können und wie beide Bereiche voneinander lernen können. Die Konferenz richtet sich mit Paneldiskussion und kommentierten Spielungen sowohl an das Fachpublikum aus der Games-Entwicklung als auch Erinnerungskultur, Forschung und Geschichtswissenschaft. Die Konferenz wird durch den Deutschen Kulturrat und den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele fachlich begleitet. Gefördert wird sie von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ).**

Als Speaker\*innen werden **Seren Besorak** (CEO/Gründer, TriTrie Games), **Dr. Andrea Despot** (Vorstandsvorsitzende, Stiftung EVZ), **Felix Falk** (Geschäftsführer, game – Verband der deutschen Games-Branche), **Prof. Dr. Sabiha Ghellal** (Professorin, Hochschule der Medien Stuttgart), **Prof. Dr. Doron Kiesel** (Wissenschaftlicher Direktor der Bildungsabteilung, Zentralrat der Juden in Deutschland), **Dr. Eugen Pfister** (Professor, Hochschule der Künste Bern), **Çiğdem Uzunoglu** (Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur), **Céline Wendelgaß** (Bildungsreferentin, Bildungsstätte Anne Frank), **Olaf Zimmermann** (Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat) und viele weitere auftreten.

Außerdem wird **Dr. Felix Klein** (Beauftragter der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus) zusammen mit **Jörg Friedrich** (Gründer und Spieleentwickler, Paintbucket Games) an einer Spielung des beim Deutschen Computerspielpreis 2020 ausgezeichneten Serious Games „Through the Darkest of Times“ teilnehmen. Die Spielung wird Teil einer Reihe sein, die neben Vorträgen und Panels direkte Einblicke in die Praxis digitaler Spiele bieten. In Analogie zur literarischen Lesung und ähnlich den populären Let´s Play-Videos werden Spiele mit einer relevanten Perspektive auf den Nationalsozialismus und angrenzende

---

Themenfelder von Games- und Erinnerungskultur-Expert\*innen live vorgespielt und diskutiert. Alle Diskussionen und Spielungen werden aufgezeichnet und im Anschluss als Videoreihe veröffentlicht.

„Obwohl Games einen wachsenden Stellenwert im Alltag vieler Menschen haben, wird ihre Rolle als Impulsgeber und Diskursgrundlage in der öffentlichen Wahrnehmung immer noch unterschätzt – auch und besonders, was die Zeit des Nationalsozialismus in Deutschland betrifft.“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Zugleich sind Gedenkstätten und Museen auf der Suche nach neuen Wegen, junge Menschen zu erreichen und Erinnerung digital am Leben zu erhalten. Mit der Konferenz *Erinnern mit Games* wollen wir den Dialog zwischen Games-Branche und Erinnerungskultur weiter vertiefen und herausfinden, was wir voneinander lernen können.“

Details zum Programm der Konferenz folgen in den nächsten Wochen. **Anmeldungen** werden ab 1. Mai 2021 entgegen genommen auf: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/)

Die Konferenz „Erinnern mit Games“ wird von der Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen der Initiative „Erinnern mit Games“ verantwortet, die im vergangenen Jahr aus dem Projekt „Pitch Jam: Memory Culture with Games“ hervorgegangen ist. Mehr Hintergründe zur Initiative auf: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/)

### 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](http://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](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

#### Pressekontakt

Quinke Networks GmbH  
Achim Quinke  
Bei den Mühlen 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)