

## PRESSEMITTEILUNG

### Neue Spiele-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ online

- Neue Online-Datenbank für digitale Spiele mit erinnerungskulturellen Aspekten im Rahmen der Konferenz „Erinnern mit Games“ veröffentlicht
- Spiele-Informationen inklusive geschichtswissenschaftlicher Einordnungen ab sofort online auf: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur)
- Hybride Fachkonferenz „Erinnern mit Games“ am 24. Juni 2021 endet erfolgreich mit über 20 Speaker\*innen und 450 virtuellen Teilnehmenden

**Berlin, 24. Juni 2021: Die Stiftung Digitale Spielekultur gibt zum Abschluss der Fachkonferenz „Erinnern mit Games“ den Start der neuen Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ bekannt. Zum Auftakt sind 23 Einträge zu digitalen Spielen verfügbar, die sich auf unterschiedliche Weise mit der Zeit des Nationalsozialismus oder anderen wichtigen Ereignissen der deutschen Geschichte auseinandersetzen. Die historischen Einordnungen wurden von Mitgliedern des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele vorgenommen. Die kuratierte Auswahl wird zukünftig fortlaufend durch neue Einträge erweitert. Die Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ wird – wie auch die Konferenz „Erinnern mit Games“ – von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) gefördert.**

Die neue Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ bietet eine generelle Übersicht, wie unterschiedliche Arten von digitalen Spielen – von Blockbuster-Produktionen bis Serious Games – historische Ereignisse darstellen und thematisieren. Darüber hinaus werden die erinnerungskulturell relevanten Aspekte der jeweiligen Spiele und ihr Potenzial für fachliche Diskussionen eingeordnet. Einige der Einträge werden durch kurze Video-Reviews ergänzt. Die Auswahl an Spielen wurde in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft erstellt, um ein möglichst breites Spektrum unterschiedlicher Genres und Facetten von Games für die Erinnerungskultur abzubilden.

Die Veröffentlichung der neuen Spieledatenbank war einer von zahlreichen Höhepunkten der Fachkonferenz „Erinnern mit Games“ am 24. Juni 2021. Den Tag über diskutierten Speaker\*innen aus Erinnerungskultur und Games-Branche, wie digitale Spiele zum digitalen Erinnern an den Holocaust und die Zeit des Nationalsozialismus beitragen können. Neben den über 20 geladenen Expert\*innen, haben über 450 virtuelle Besucher\*innen an der hybriden Veranstaltung teilgenommen. Mitschnitte der sechs kommentierten Spielungen relevanter Games (z.B. Anne Frank House VR, Attentat 1942 und Through the Darkest of Times) werden nachträglich im Juli 2021 online veröffentlicht.

„Ich bedanke mich herzlich bei allen Speaker\*innen und Besucher\*innen, die sich auf der Fachkonferenz in den Dialog zwischen Games- und Erinnerungskultur miteingebracht haben“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Mit unserer neuen Online-Datenbank ‚Games und Erinnerungskultur‘ wollen wir dieses Zusammenspiel weiter verstetigen und allen Interessierten eine Anlaufstelle bieten, die fortwährend über die Entwicklungen an der Schnittstelle zwischen digitaler Spiele- und Erinnerungskultur informiert.“

Die „Erinnern mit Games“-Konferenz wurde von der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet und durch den Deutschen Kulturrat und den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele fachlich begleitet. Gefördert wurde sie von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ).

Zur Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“:

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/)

Mehr Informationen zur Konferenz „Erinnern mit Games“ auf:

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-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  
Palmaille 59  
22767 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)