

# 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

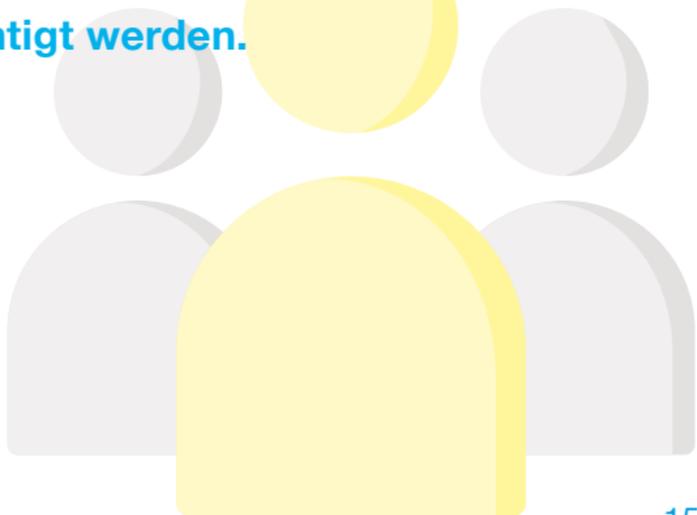
**Welches  
erinnerungs-  
kulturelle Ziel  
verfolgt  
das Format?**

**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?**

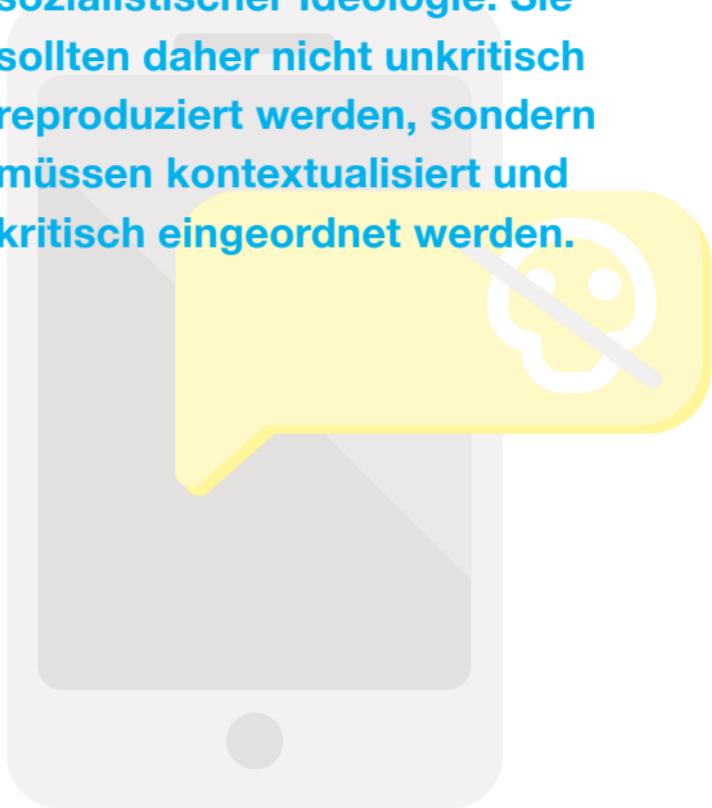
**Es muss ja nicht immer ein Ego-Shooter an den Stränden der Normandie sein. Eine Auseinandersetzung mit der Vielfalt an Themen und Ereignissen, die Bezug auf den Nationalsozialismus nehmen, kann auch auf spielerische Art und Weise erfolgen. Hierfür gilt es jedoch innovative spielerische Digitalformate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



# 08

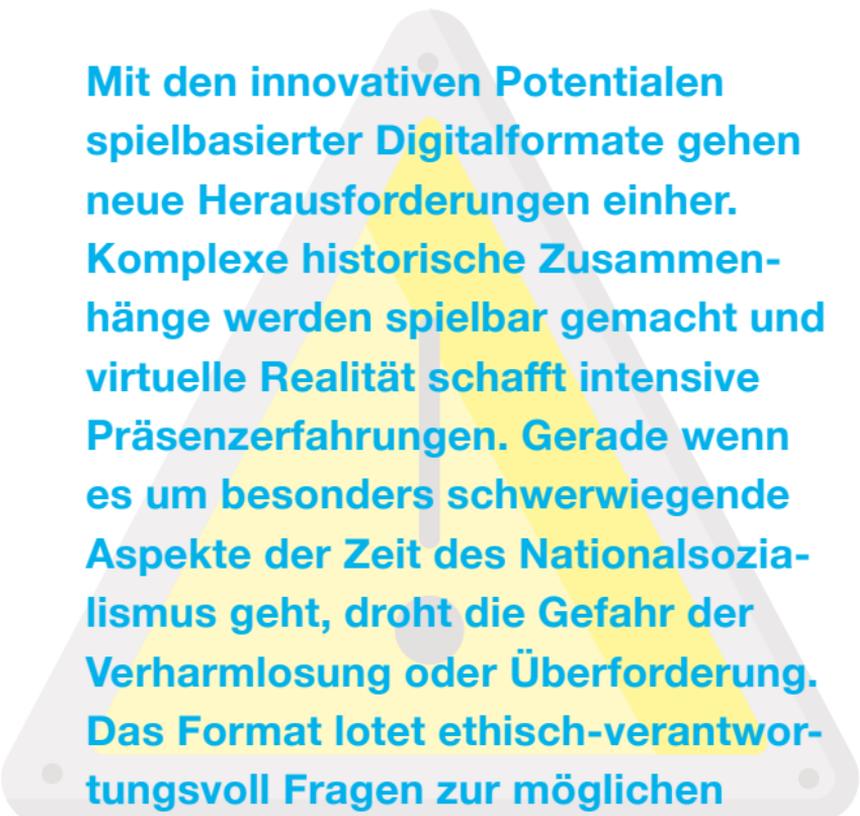
**Setzt sich das  
Format mit der  
Bedeutung und  
Wirkkraft national-  
sozialistischer  
Sprache und  
Ästhetik aus-  
einander?**

**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 gGmbH  
Marburger Straße 2  
10789 Berlin

## **Konzeption und Redaktion**

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH  
Çiğdem Uzunoğlu  
Christian Huberts  
Mona Brandt

## **Fachliche Begleitung**

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft  
und Digitale Spiele  
Vertreten durch: Felix Zimmermann

## **Bildnachweise**

alle Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH

## **Layout und Illustration**

minkadu Kommunikationsdesign  
[www.minkadu.de](http://www.minkadu.de)



