

## PRESSEMITTEILUNG

### **Jetzt auch mit Fortnite: „Games und Erinnerungskultur“- Datenbank erhält neue Suchmaske und erweiterte Inhalte**

- Fokus auf bessere Bedienbarkeit, Übersicht und Auffindbarkeit von Einträgen
- Insgesamt ca. 80 Spieleinträge, die Hälfte davon mit begleitenden Videos
- Zur Datenbank: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/)

**Berlin, 14. März 2024: Die neue Version der Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ der Stiftung Digitale Spielekultur sorgt für mehr Orientierungshilfe an der Schnittstelle von digitalen Spielen, Erinnerungskultur und deutsch-europäischer Geschichte. Neben dem überarbeiteten Design und Bewertungsschema sorgt eine neue Suchmaske für verbesserte Bedienbarkeit. Abgerundet wird der Relaunch durch ca. ein Dutzend neuer Spieleinträge: vom „Voices of the Forgotten Holocaust Museum“ in „Fortnite“, über kommerzielle Produktionen wie „Beholder 3“ oder „Last Train Home“ bis hin zu dedizierten Serious Games wie „Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie“. Der Relaunch der Datenbank erfolgte im Rahmen des Projekts „Let’s Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort“, das die Stiftung in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat und gefördert durch die Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) sowie das Bundesministerium der Finanzen durchführt.**

Das überarbeitete Bewertungsschema der Datenbank gibt in 3 Abstufungen eine Einschätzung über das Vermittlungspotential, die Komplexität (in Hinblick auf z.B. Einarbeitungsaufwand und Hardware-Anforderungen) sowie den Zeitaufwand (für Lerneffekte). Die Bewertung bezieht sich ausschließlich auf das didaktische Potential der Spiele. Die Datenbank führt zudem auch Games auf, die im medienpädagogischen Sinne wenig Potential aufweisen, aber z.B. durch das Inszenieren historischer Themen dennoch erinnerungskulturell relevant sind. Die Auswahl durch Mitarbeitende der Stiftung erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die ursprüngliche Version der Datenbank wurde im Rahmen der Initiative „Erinnern mit Games“ im Anschluss an die gleichnamige Fachkonferenz am 24. Juni 2021 veröffentlicht.

„Die überarbeitete Datenbank ‚Games und Erinnerungskultur‘ ist eine tragende Säule des ‚Let’s Remember!‘-Projekts. Verzahnt mit neuen Lernmaterialien, die wir im Laufe des Jahres online veröffentlichten werden, soll sie langfristig als Anlaufstelle zur Weiterbildung von Fach- und Lehrkräften dienen“, erläutert Co-Projektleiterin Dr. Tabea Widmann die Hintergründe des Relaunches. „Die Datenbank hat sich seit dem Launch im Jahr 2021 zu einem der beliebtesten Webangebote der Stiftung entwickelt. Viele der aktuellen Überarbeitungen gehen auch auf Verbesserungsvorschläge zurück, die wir seitdem erhalten haben“, ergänzt Co-Projektleiter Christian Huberts.

Im Rahmen des Projekts „Let’s Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort“ finden seit Oktober 2023 in ganz Deutschland Fortbildungen und andere Formate zum Thema Games in Kooperationen mit Gedenkstätten, Museen und Erinnerungsorten statt. Das Projektteam war unter anderem im Max Mannheimer Zentrum in Dachau, dem Museum für Kommunikation in Nürnberg, dem Anne Frank Zentrum in Berlin, der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück, in der KZ-Gedenkstätte Neuengamme in Hamburg und in der Gedenkstätte Roter Ochse in Halle (Saale) zu Gast. Einen Rückblick auf einige der Formate bietet eine Kurzdoku bei YouTube:

<https://youtu.be/1dbgHWbf9AQ>

Zur Datenbank „Games und Erinnerungskultur“:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/>

Zum Projekt „Let’s Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort“:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember/>

Grafik Let’s Remember!:

[https://t1p.de/Grafik\\_LetsRemember](https://t1p.de/Grafik_LetsRemember)

## Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die 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 ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Instagram [@stiftung\\_digitale\\_spielekultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielekultur), X/Twitter [@Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

## Pressekontakt

Benjamin Hillmann  
Senior-Kommunikationsmanager  
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Marburger Str. 2  
10789 Berlin  
Tel: 030 23 62 58 94 15  
E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

Matej Samide  
Kommunikationsmanager Let’s Remember!  
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH



Marburger Str. 2  
10789 Berlin  
Tel: 030 23 62 58 94 23  
E-Mail: [samide@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:samide@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)