Pressemitteilung

18. August 2023

gamescom congress 2023: Games + Erinnerungskultur

Deutscher Kulturrat und Stiftung Digitale Spielekultur diskutieren über Games, Erinnerungskultur und gesellschaftliche Krisen

- **Panel-Diskussion „Let's Remember! Potenziale von Games für die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft" am 24. August ab 11:30 Uhr auf dem gamescom congress**

- **U.a. mit Sabine Leutheusser-Schnarrenberger (Antisemitismusbeauftragte des Landes NRW) und Prof. Dr. Doron Kiesel (Zentralrat der Juden in Deutschland)**

- **Informationen zum Projekt „Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort": www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember/**

Berlin, 18. August 2023: Der Deutsche Kulturrat und die Stiftung Digitale Spielekultur laden am 24. August in Köln zur Diskussion über die Rolle von Games für das Erinnern der Vergangenheit sowie das Bewältigen aktueller gesellschaftlicher Krisen ein. Auf dem gamescom congress diskutieren im Rheinsaal 5 ab 11:30 Uhr **Mona Brandt** (Lead Game Designerin, Paintbucket Games), **Sabine Leutheusser-Schnarrenberger** (Antisemitismusbeauftragte des Landes Nordrhein-Westfalen), **Prof. Dr. Doron Kiesel** (Direktor der Bildungsabteilung, Zentralrat der Juden in Deutschland), **Çiğdem Uzunoğlu** (Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur) und **Olaf Zimmermann** (Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat). Karten für den gamescom congress können über den Ticket-Shop der gamescom erworben werden.

Das Panel findet im Kontext des Projekts „Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort" statt, mit dem der Deutsche Kulturrat und die Stiftung Digitale Spielekultur den Einsatz von Games im Rahmen der erinnerungskulturellen Arbeit in Museen und Gedenkstätten erproben. Das Projekt wird in der Bildungsagenda NS-Unrecht von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und dem Bundesministerium der Finanzen (BMF) gefördert.

„Mit ‚Let's Remember!' nehmen wir gemeinsam mit dem Deutschen Kulturrat die Chance

wahr, die bestehende Praxis erinnerungskultureller Arbeit mithilfe digitaler Spiele um zeitgemäße und selbstwirksame Zugänge zu erweitern“, kommentiert **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur die Hintergründe des Panels. „Darüber hinaus wollen wir auf dem gamescom congress auch den Blick auf das Hier und Jetzt lenken und diskutieren, welche Rolle Games zur Bekämpfung von Antisemitismus und Rassismus spielen können. Ich freue mich sehr, dass so hochkarätige Expert*innen unserer Einladung zum gamescom congress gefolgt sind.“

„Die gamescom ist für die digitale Spielekultur in Deutschland das wichtigste Event des Jahres,“ führt **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturats aus. „Umso wichtiger, dass wir auf dem der gamescom angeschlossenen Kongress darüber diskutieren, welche Bedeutung Games als Kulturgut sowohl für das Erinnern an die die Verbrechen der NS-Diktatur als auch im Kontext aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen Innehaben.“

Der gamescom congress ist Europas führende Konferenz über die Potenziale von Games in einer digitalisierten Welt und bietet Schnittstellen weit über die Digital- und Medienbranche hinaus. Er findet jährlich im Rahmen der gamescom statt, dem weltgrößten Event für digitale Spiele. Informationen zum Kongressprogramm und Ticket-Kauf auf: www.gamescom-congress.de.

Aktuelle Informationen zum „Let’s Remember!“-Projekt auf: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember/

„Let’s Remember!“-Grafik zum Download: t1p.de/uqc13

Über den Deutschen Kulturrat

Der Deutsche Kulturrat e.V. ist der Spitzenverband der Bundeskulturverbände. Er ist der Ansprechpartner der Politik und Verwaltung des Bundes, der Länder und der Europäischen Union in allen die einzelnen Sparten (Sektionen) des Deutschen Kulturrates übergreifenden kulturpolitischen Angelegenheiten. Ziel des Deutschen Kulturrates ist es, kulturpolitische Diskussion auf allen politischen Ebenen anzuregen und für Kunst-, Publikations- und Informationsfreiheit einzutreten. Informationen unter: www.kulturrat.de sowie auf Twitter @DKRKultur. Werfen Sie hier einen Blick in das „Handbuch Gameskultur“ des Deutschen Kulturrates.

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, sowie bei Facebook @StiftungDigitaleSpielekultur, Twitter @Digitale_Spiele und LinkedIn (www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur).

Pressekontakt
Deutscher Kulturrat
Theresa Brüheim
Leitung Kommunikation
Chausseestr. 10
10115 Berlin
Tel: + 49 30 226 05 28 15
E-Mail: t.brueheim@kulturrat.de
www.kulturrat.de

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: + 49 30 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat