Pressemitteilung

8. Mai 2023

„Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort”

„Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort” bringt digitale Spiele in Gedenkstätten und Museen zum NS-Unrecht

- **Kooperationsprojekt des Deutschen Kulturrats und der Stiftung Digitale Spielekultur**
- **Ziel: Neue Zugänge zur Erinnerungskultur mit Hilfe digitaler Spiele an Orten der Erinnerung erproben und dortige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter entsprechend qualifizieren**
- **Aufbauend auf der Initiative „Erinnern mit Games” der Stiftung Digitale Spielekultur**

Berlin, den 08.05.2023. **Mit dem neuen Projekt „Let’s Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort” erprobt die Stiftung Digitale Spielekultur Formate, die der Etablierung einer durch digitale Spiele getragenen Erinnerungskultur in Gedenkstätten, Museen und kulturellen Begegnungsorten zum NS-Unrecht dienen sollen. Das in Kooperation mit dem Deutschen Kulturrat durchgeführte Vorhaben ist für die Jahre 2023 und 2024 angesetzt und richtet sich an entsprechende Erinnerungs- und Begegnungsorte in ganz Deutschland. Das Projekt wird in der Bildungsagenda NS-Unrecht von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und dem Bundesministerium der Finanzen (BMF) gefördert.**

Aktuelle Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember/

Das „Let’s Remember!”-Projekt setzt sich aus drei Bestandteilen zusammen: Zunächst werden in Kooperationen mit teilnehmenden Museen, Gedenkstätten und kulturellen Begegnungsorten Formate zum Einsatz von Games vor Ort umgesetzt. Um die Nachhaltigkeit des Projekts zu gewährleisten, werden außerdem Qualifizierungsmaßnahmen für Mitarbeiter*innen der beteiligten Partnerorganisationen entwickelt, die den Einsatz von Games vor Ort verstetigen sollen. Sämtliche Formate und Qualifizierungsmaßnahmen werden dokumentiert und in Form von Tutorials online zur

Verfügung gestellt. Im letzten Schritt wird die von der Stiftung Digitale Spielekultur betriebene Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur" technisch überarbeitet, um relevante Titel erweitert und mit den entstandenen Tutorials verknüpft. Das Vorhaben baut auf den Erfahrungen der Initiative „Erinnern mit Games" auf, die die Stiftung Digitale Spielekultur im Jahr 2020 ins Leben gerufen hat.

„Dass sich Games sensibel mit der Zeit des Nationalsozialismus auseinandersetzen und insbesondere jüngeren Zielgruppen neue Zugänge zur Erinnerungskultur in Deutschland bieten können, haben wir mit der Initiative ‚Erinnern mit Games' unter Beweis gestellt", erläutert **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Hintergründe des neuen Projekts. „In Folge des Dialogs, den wir in den vergangenen Jahren zwischen Akteur*innen der Erinnerungskultur und Spieleentwickler*innen angestoßen haben, werden wir nun das gesammelte Wissen in entsprechende Einrichtungen tragen und so unter anderem auch das Personal vor Ort für den Einsatz von Games qualifizieren."

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, führt aus: „Erinnerungskultur und insbesondere die Erinnerung an die Verbrechen der NS-Diktatur sind ein wichtiges Thema für den Deutschen Kulturrat. Ich freue mich daher sehr, dass wir im Rahmen dieses Vorhabens unsere Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur fortführen und in die praktische Arbeit an Erinnerungsorten übersetzen."

„Das Projekt ist getragen vom praxisorientierten Miteinander von Mulitplikator*innen der Gedenk- und der Spielekultur," kommentiert **Dr. Andrea Despot**, Vorstandvorsitzende der Stiftung EVZ, das Vorhaben. „Das Ziel ist dabei nicht nur die spielerische Vermittlung von Wissen über historische Ereignisse, sondern – ganz im Sinne der Bildungsagenda NS-Unrecht – auch die Übernahme von erinnerungskultureller Verantwortung."

Mehr Informationen zum Projekt in Kürze auf:
www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember

Zur Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur":
www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur

Pressefotos
Dr. Andrea Despot (© Amelie Losiér/Raum11): t1p.de/csldd
Çiğdem Uzunoğlu (© Die Hoffotografen): t1p.de/hcq3k
Olaf Zimmermann (© Jule Roehr): t1p.de/r3nnu

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.

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 und Twitter @Digitale_Spiele.

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

8. Mai 2023

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