

Gefördert durch:



Beauftragter der Bundesregierung
für jüdisches Leben und
den Kampf gegen Antisemitismus



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

PRESSEMITTEILUNG

Antisemitismusbeauftragter fördert Erweiterung der digitalen Spiele-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“

- **28 neue Einträge inkl. 17 Videos zu Games mit erinnerungskultureller Relevanz jetzt online auf: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur**
- **Antisemitismusbeauftragter Dr. Felix Klein: „Wir brauchen neue und moderne Ansätze für eine Erinnerungskultur, die direkt in die Lebenswelt der jungen Menschen integriert ist. Digitale Angebote wie Computerspiele sind dabei aus meiner Sicht ein sehr guter Ansatzpunkt.“**

Berlin, 20. Dezember 2021: Der Beauftragte der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus, Dr. Felix Klein, fördert die inhaltliche Erweiterung der kuratierten Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“. Ab sofort stehen neue Textbeiträge und Videos zu 28 weiteren Spielen bereit, die sich mit der Zeit des Nationalsozialismus, Ereignissen der deutschen oder europäischen Geschichte sowie jüdischem Leben auseinandersetzen. Die Datenbank wurde am 24. Juni 2021 von der Stiftung Digitale Spielekultur im Anschluss an die Fachkonferenz „Erinnern mit Games“ veröffentlicht, an der auch Dr. Felix Klein als Speaker teilnahm.

Die Texte und Videos, die die erinnerungskulturelle Bedeutung ausgewählter Games einordnen, wurden erneut von Mitgliedern des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele verfasst bzw. angefertigt. Unter den neu aufgenommen Titeln befinden sich populäre Unterhaltungsspiele wie „The Last of Us Part II“, technische Innovationen wie „Anne Frank House VR“ oder Serious Games wie „Hidden Codes“. Neben der erinnerungskulturellen Bedeutung werden auch die Einsatzmöglichkeiten für den Bildungsbereich erläutert.

Der Beauftragte der Bundesregierung für jüdisches Leben und den Kampf gegen Antisemitismus, Dr. Felix Klein: „Wir brauchen neue und moderne Ansätze für eine Erinnerungskultur, die direkt in die Lebenswelt der jungen Menschen integriert ist. Digitale Angebote wie Computerspiele sind dabei aus meiner Sicht ein sehr guter Ansatzpunkt, denn sie schaffen eine niederschwellige Möglichkeit, sich mit der NS-Zeit und Antisemitismus zu beschäftigen und bieten neue Zugangsmöglichkeiten, nicht nur Geschichte zu erleben, sondern auch eigene Einstellungen, Ansichten und Handlungen zu hinterfragen. Die Erweiterung der Datenbank ‚Games und Erinnerungskultur‘ erleichtert es Institutionen der Erinnerungskultur und der Jugend- und Bildungsarbeit Computerspiele gezielt einzusetzen und so ein Zeichen im Kampf gegen

Gefördert durch:



Beauftragter der Bundesregierung
für jüdisches Leben und
den Kampf gegen Antisemitismus



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Antisemitismus zu setzen. Die Unterstützung der Stiftung Digitale Spielekultur bei der Erweiterung ihrer Datenbank ist mir daher ein wichtiges Anliegen.“

„Die Unterstützung von Dr. Felix Klein ist wichtiges Signal für die digitale Erinnerungskultur und das gesellschaftliche Potenzial von Games, für das ich mich herzlich bedanke“, kommentiert Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Förderung durch den Bundesbeauftragten. „Neue digitale Wege zur Einordnung historischer Darstellungen und Ereignisse sind essenziell in einer Zeit, in der Themen wie der Nationalsozialismus oder die Shoa immer öfter relativiert werden. Mit Hilfe digitaler Spiele können wir als Gesellschaft besonders jüngeren Menschen einen zeitgemäßen Zugang zur Vergangenheit eröffnen.“

Zur Online-Datenbank „Games und Erinnerungskultur“:

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/

Die „Erinnern mit Games“-Konferenz wurde von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) und dem Deutschen Kulturrat gefördert. Große Teile des Online-Programms stehen als Streaming-Videos zum Abruf bereit: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/konferenz-erinnern-mit-games-als-videos-zum-nachschaun

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, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Pressekontakt

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
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
www.quinke.com