

Zukunftswerkstatt „Erinnern mit Games“

Expertinnen und Experten beraten über den Einsatz von Computerspielen in der Erinnerungsarbeit

Berlin, den 24.11.2022. Welche Chancen und Herausforderungen bringt das Medium Game für die Erinnerungsarbeit mit sich? Wie können Computerspiele in die Vermittlungsarbeit vor Ort einbezogen werden und was ist dabei für die Weiterqualifizierung der Mitarbeitenden erforderlich?

Diese und weitere Fragestellungen stehen im Mittelpunkt der [Zukunftswerkstatt „Erinnern mit Games“](#), die heute in der Stiftung Topographie des Terrors in Berlin stattfindet. Hierzu haben die Initiative kulturelle Integration und die Stiftung Digitale Spielekultur in Zusammenarbeit mit der Stiftung Topographie des Terrors rund 50 Expertinnen und Experten aus dem Bereich der Spieleentwicklung sowie der Bildungs- und Gedenkstättenarbeit eingeladen.

Nach einem Impulsvortrag von Dr. Martin Thiele-Schweiz, Geschäftsführer von Playing History, wird anhand einer Live-Vorführung eines Computerspiels das Potenzial des Mediums für die Gedenkarbeit veranschaulicht und Kooperationen zwischen Gedenkstätten und Spieleentwicklung diskutiert. Am Nachmittag sollen in Workshops die Herausforderungen und konkreten Handlungsbedarfe für den Einsatz von Games im Rahmen der Erinnerungsarbeit erörtert werden.

Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, betont: „Gesellschaftliche und kulturelle Diskurse werden zunehmend auch von digitalen Spielen geprägt. Insbesondere junge Menschen kommen über die Spielekultur mit historischen Ereignissen in Kontakt und setzen sich multiperspektivisch mit Vergangenheit auseinander. Unsere Initiative ‚Erinnern mit Games‘ baut auf dieser Chance für eine digitale Erinnerungskultur auf, um einerseits für bestehende Leerstellen in den Spielen zu sensibilisieren und andererseits neue interaktive Angebote für Akteur*innen und Orte der Erinnerung zu erproben. Auf der heutigen Veranstaltung wollen wir über die notwendigen Rahmenbedingungen für den Einsatz von Games in Gedenkstätten diskutieren.“

Olaf Zimmermann, Sprecher der Initiative kulturelle Integration und Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, sagt: „Zeitgemäße Erinnerungsarbeit ist die Voraussetzung, um dem Vergessen in unserer Gesellschaft etwas entgegenzusetzen. Die Unwissenheit über die Schrecken der Shoah nimmt zu. Der immer offener zur Schau gestellte Antisemitismus ist ein überdeutliches Zeichen. Daher ist es wichtig, dass sich die Gedenkstätten für nachwachsende Generationen mit neuen Medien- und Bildungsformaten öffnen. Computerspiele bieten sich hierzu geradezu als ideale Instrumente an. Ich bin gespannt auf die heutigen Diskussionen und Ergebnisse unserer

Zukunftswerkstatt.“

- [Hier](#) finden Sie das Programm der Zukunftswerkstatt.
- [Hier](#) finden Sie nähere Informationen zur Initiative kulturelle Integration.
- Nähere Informationen zur Stiftung Digitale Spielekultur finden Sie [hier](#).