

## **Rede der Sprecherin der Jury für das Rote Tuch, Franziska Becker MdA, und Begründung für die Preisverleihung des Jugendmedienpreises Das Rote Tuch an das Entwicklerstudio Paintbucket für das Strategiespiel Through the Darkest of Times vom 6. November 2021 im Art Stalker**

Es gilt das gesprochene Wort.

Wir als Jury haben uns entschieden, den diesjährigen Preis an die Entwickler:innen von **Paintbucket Games** für ihr Spiel **Through the Darkest of Times** zu verleihen. Mit dieser Entscheidung betreten wir neues Terrain. Denn noch nie bekam ein Computerspiel unsere Auszeichnung. Wir sind uns als Jury einig, dass es noch nie so wichtig wie heute war, an unsere Vergangenheit zu erinnern und zugleich möglichst viele gesellschaftliche Gruppen zu erreichen. Unseren Preis haben wir in den vergangenen vier Jahrzehnten an Werke von Autor:innen ausgezeichnet, die sich mit antidemokratischen Bestrebungen kritisch auseinandergesetzt und Kinder und Jugendliche ermuntert haben, sich für diese Themen zu interessieren.

Mit der heutigen Preisverleihung wollen wir auf das erinnerungskulturelle Potential von Computerspielen hinweisen. Denn: Computerspiele werden nach Angaben des Branchenverbandes game von über 35 Millionen Menschen in Deutschland gespielt. Wir sehen ein großes Potential, um Vergangenheit so digital lebendig zu halten, und weil es nur noch wenige Zeitzeug:innen des Holocausts gibt.

Unser Preisträger **Through the Darkest of Times** hat ein kluges und spannendes Strategiespiel entwickelt, das nicht nur die Phantasie, sondern auch das Verantwortungsbewusstsein junger Menschen anspricht. Der Studiomitbegründer, Sie Herr Friedrich, drücken es treffend aus: „Man spielt Menschen, die ihr Leben riskieren, um gegen Nazis zu kämpfen“.

Das Spiel setzt ein wichtiges politisches Statement in Zeiten, in denen Rassismus, Antisemitismus und fremdenfeindliche Hetze Menschen bedrohen und unsere freiheitlich-demokratische Grundordnung gefährden.

Worum geht es genau? **Through the Darkest of Times** beginnt 1933 und versetzt Spieler:innen virtuell in den Widerstand gegen die NS-Diktatur. Sie erleben die Abgründe zwischen 1933 und 1945 hautnah, indem sie als Teil einer zufällig zusammengesetzten Widerstandsgruppe verschiedene Aufgaben erledigen müssen. Permanent droht der Verfall der Gruppe, die aus Menschen wie „Du und ich“ besteht, Konservative, Christen, Kommunisten oder Sozialdemokraten. Es soll aufgezeigt werden, wie begrenzt die Möglichkeiten von Antifaschisten waren, sich dem NS-Regime zu widersetzen. Die Spieler:innen können die Geschichte nicht umschreiben. Der Verlauf der Geschichte lässt sich nicht ändern. Es geht vielmehr um selbstgesteuerte Erfahrung, nicht um Heldengeschichten, sondern um einen Perspektivwechsel auf den Widerstand im Kleinen. Es geht hier nicht um „Superantnazis“ wie bei Inglourious Basterds von Quentin Tarantino, sondern schlicht um die Frage: Wie hättest Du gehandelt und welche Schwierigkeiten kämen auf Dich zu?

Auf einer Karte von Berlin werden Gruppenmitglieder wöchentlich für Aktionen eingeteilt. Verfolgte müssen versteckt, Kontakte mit Gleichgesinnten aufgenommen, Mitstreiter rekrutiert, Geld für Aktionen gesammelt, Flugblätter verteilt oder illegale Bücher geschmuggelt werden. Jeder erfolgreiche Akt des Widerstandes bringt weitere Unterstützer:innen und erhöht die Moral der Gruppe.

**Through the Darkest of Times** kann alleine oder – besser noch – in einer Gruppe gespielt werden, weil es darauf ankommt, sich auf die fiktiven Mitspieler:innen einzulassen. Es eignet sich daher auch für den Einsatz in Schulen, bedarf jedoch einer Vor- und Nachbereitung. Das Spiel ist in Kapiteln eingeteilt, die den Einsatz in Schulen erleichtern.

Nach dem Spielen ist man ein bisschen schlauer als vorher. Im Hinblick auf die Fragen, wie fragil sind Menschenrechte, Demokratie und Frieden heutzutage? Kann ich nicht mehr tun, wenn eine Gesellschaft mehr und mehr ihre Menschlichkeit aufgibt?", erzielt **Through the Darkest of Times** zweifellos Wirkung.

Mittlerweile arbeiten die Entwickler:innen von **Paintbucket Games** an einem Nachfolgespiel. In The Darkest Files müssen die Spieler:innen als Staatsanwält:innen der Bundesrepublik Deutschland Ende der 1950-er Jahre versuchen, NS-Verbrechen aufzuklären und die Täter vor Gericht zu stellen.

Wer sind unsere Preisträger & warum haben sie den Preis verdient?

2018 gründeten die sehr erfahrenen Entwickler Jörg Friedrich und Sebastian Schulz **Paintbucket Games**. Ihr Ziel ist es, Videospiele zu entwickeln, die gesellschaftspolitisch relevante Themen behandeln und sich auf eine starke Erzählung konzentrieren. **Through the Darkest of Times** ist ihr erstes Spiel.

Dafür haben die Autoren drei Jahre sorgfältig recherchiert und Gespräche mit Zeitzeugen, Hinterbliebenen und Historikern geführt.

Wir möchten als Jury besonders hervorheben, dass es sich bei **Paintbucket Games** um ein Indie-Studio handelt. Mit „Indie“ bezeichnet man im Games-Bereich die Kurzform für „Independent Development“, die übersetzt „unabhängige Entwicklung“ von Spielen bedeutet, also unabhängig von großen Publishern.

Wie wichtig digitale Erinnerungskultur durch Computerspiele sein kann, zeigt eine Studie der Körber-Stiftung aus 2017, wonach nur etwa die Hälfte der 14- bis 16-Jährigen weiß, was Auschwitz-Birkenau war.

Games können aus unserer Sicht als Jury eine besondere Rolle für die Erinnerungskultur einnehmen.

Dieser Rolle, die mit einer hohen Verantwortung verbunden ist, sollte sich die Branche bewusst werden.

Entgegen den meisten anderen Games, bei denen der Spieler oft „überparteiliche“ Position einnimmt, positioniert sich **Through the Darkest of Times** eindeutig und klar gegen den NS-Staat. Das ist auch der Grund, warum es als eines der ersten Computerspiele verfassungsfeindliche Symbole wie das Hakenkreuz zeigen darf.

Wir hoffen, dass mit solchen Games Jugendliche und junge Erwachsene sich des Themas annehmen und so den Weg zu Biographien und Zeitzeugendokumenten finden, aber auch, um zu erkennen, wie wichtig es ist, für eine gute Sache einzustehen und zu kämpfen und anderen Menschen zu helfen.

Bevor ich zum Schluss komme...

Auf der Suche nach einem preiswürdigen Jugendmedium fanden wir als Jury nicht nur den heutigen Preisträger, sondern auch ein weiteres digitales Medium. Und weil wir bei Euch, liebe Freundinnen und Freunde, liebe Gäste, Interesse an historischen Themen voraussetzen dürfen, möchten wir die **BerlinHistory App** würdigen und Euch empfehlen. Ich freue mich, den Erfinder, Macher, Spiritus rector dieser App, **Herrn Rainer Klemke**, heute begrüßen zu können. Herzlich willkommen, lieber Rainer Klemke.

Unser heutiger Preisträger **Through the Darkest of Times** versetzt uns in das Berlin der Nazi-Diktatur. Die **BerlinHistoryApp** hingegen führt uns im heutigen Berlin zu den Plätzen, Straßen und Gebäuden, wo das alles stattgefunden hat.

Mit einer Fülle von Bildern kann man erahnen, wie die besuchten Orte während des Dritten Reiches ausgesehen haben.

Doch informiert die **BerlinHistoryApp** nicht nur über die Nazi-Zeit.

Sie ist ein bisschen wie das Wikipedia der Berliner Geschichte und bietet eine Vielzahl von Themen, die von den User:innen angeklickt werden können: Neben dem Dritten Reich kann das Berlin zur Stunde Null erlebt werden oder zu Zeiten des Berliner Mauerbaus oder man begibt sich auf Spurensuche nach Ernst Reuter und Willy Brandt.

Den Entwickler:innen der **BerlinHistoryApp** ist es gelungen, mit Archiven, Gedenkstätten und Museen eine intensive Zusammenarbeit aufzubauen und damit Informations- und Bildmaterial zur Verfügung zu stellen, an die man als Laie nicht so leicht herankommt.

**Through the Darkest of Times** richtet sich gezielt an Jugendliche ab zwölf Jahren. Die Entwickler:innen verfolgen damit ein klares pädagogisches Konzept, das der Zielsetzung des Roten Tuches auf eindrückliche Weise entspricht.

Die **BerlinHistoryApp** hingegen hat keine Altersbeschränkung und ist praktikabel für die gesamte Familie.

Auf Eurem Stuhl findet Ihr einen Flyer zur **BerlinHistoryApp**. Und natürlich steht Rainer Klemke im Anschluss für Fragen zur Seite.

Nun komme ich aber wirklich zum Schluss. Last but not least bedanke ich mich bei meiner Jury und meinem Mitarbeiter Kalle. Die Jury sind Yves Clairmont, Uwe Engelhard, Prof. Dr. Barbara von der Lühe, Stephanie Pruschansky, Dr. Franziska Prütz, Dr. Felicitas Tesch, Gisela Witte-Bauer und Arturo Winters. Es hat Spaß gemacht, mit Euch zu arbeiten. Es war eine tolle Team-Leistung. Lasst uns daran weiter anknüpfen.