

## Wettbewerb „Wieder vereint!?“ – Teilnahmebedingungen

Seit mehr als fünfzig Jahren entwickelten sich digitale Spiele von einem vermeintlichen Kinderspielzeug zu einem facettenreichen Kulturgut. Viele von ihnen greifen historische Themen auf, die Spielerinnen und Spieler quer durch alle Epochen und Weltregionen führen. Mit ihren spielmechanischen Mitteln und dynamischen Systemen gelangen vielen kluge Perspektiven auf die Geschichte.

### Deshalb seid nun ihr gefragt!

Entwickelt Spielideen, indem ihr euch innovativen folgenden Themen nähert: die deutsch-deutsche Geschichte, die Deutsche Einheit 1989/90 und/oder den Prozess der Wiedervereinigung in den letzten dreißig Jahren.

Wir freuen uns auf Entwürfe, die historische Konzepte durch innovative Herangehensweisen verwirklichen. Sie sollen ein Beitrag zur historisch-politischen Bildung sein und zugleich als vollwertige Spiele funktionieren. Entscheidend sind historisch plausible Grundregeln, die spielerische Integration des Themas sowie der Innovationsgrad.

### Einreichungen

Beiträge werden berücksichtigt, wenn sie die deutsch-deutsche Geschichte, die Deutsche Einheit 1989/90 und/oder den Prozess der Wiedervereinigung in den letzten dreißig Jahren thematisieren. Dabei sind verschiedenste Perspektiven denkbar: von global-diplomatischen Herangehensweisen über wirtschaftliche Themen zu sozialen und kulturellen Fragen bis hin zu individuellen, persönlichen Lebenserfahrungen.

Geschichte ist mehr als eine Kulisse: Wir suchen innovative spielmechanische, systemische und erzählerische Herangehensweisen, die substantiell historische Konzepte verwirklichen. Der gewählte historische Hintergrund muss dafür die spielmechanische, audiovisuelle und/oder narrative Gestaltung durchdringen. Die entstehenden Konzepte sollen sowohl für die historisch-politische Bildung geeignet sein als auch zugleich als vollwertige Spiele funktionieren.

Maßgeblich für die Inhalte zum Thema Deutsche Einheit sind historisch plausible Grundregeln. Sie sind unter „Leitlinien für den Umgang mit Geschichte“ in den Teilnahmebedingungen ausgewiesen und bilden neben der spielerischen Integration des Themas und dem Innovationsgrad die Grundlage der Jurybewertung.

### Einreichungsfrist

Die Einsendungen müssen digital bis einschließlich zum 28.02.2021 23.59 Uhr unter [post@wieder-vereint.hamburg](mailto:post@wieder-vereint.hamburg) eingegangen sein. Bei größeren Datenmengen sind auch Anbieter für File-Transfer erlaubt.

### Wettbewerbsschienen

Projekte können in zwei Schienen für den Wettbewerb eingereicht werden. Teilnehmende müssen sich für eine der beiden Wettbewerbsschienen entscheiden. Einreichungen sind sowohl als Einzelperson als auch als Team möglich.

Einerseits können funktionsfähige Spiele-Prototypen eingereicht werden, welche die beabsichtigte Funktionalität an einem Beispiellevel oder -szenario darstellen. Sie müssen durch gewöhnliche technische Möglichkeiten auf Geräten mit aktuellen Betriebssystemen von Windows und/oder MacOS ausführbar sein.

Andererseits können Konzeptentwürfe eingereicht werden. Sie müssen die intendierte Spielerfahrung und ihren Bezug zum historischen Thema durch Text, Bilder, Audio- und/oder Videomaterial deutlich machen.

## Beschränkungen

Zur Teilnahme berechtigt sind Personen ab 18 Jahren. Mitarbeiter:innen der beteiligten Veranstalter/Institutionen am Projekt „Wieder vereint!“ sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

## Gewinne

Für die Gewinnerprojekte in beiden Wettbewerbsschienen wird je ein Gewinn vergeben:

**Prototyp:** Ein leistungsfähiger PC zum Programmieren und Rendern von 3D (etwa intel Core i7 9700 KF, 16 GB DDR4 RAM, NVidia GeForce RTX 3080 10 Gb, SSD 512 Gb, HDD 3 TB, Betriebssystem MS Windows 10 Home 64 bit oder vergleichbar) zusammen mit einer Oculus Quest 2-Brille mit 256 Gb Speicher und zwei Touch Controllern für Virtuelle Realität (Gesamtwert von rund 2.500 Euro)

**Konzeptentwurf:** Playstation 4 Pro mit PS-VR-Brille 2.0 und PS-Kamera, Move-Controllern und Spieleplattform bzw. Entwicklungs-Umgebung „Dreams“ (Gesamtwert von rund 800 Euro)

Eine Auszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Alle eingereichten Projekte werden auf der Projektwebsite nach Absprache mit Titel, Beschreibung, Teilnehmenden und ggf. Bild-/Videomaterial dokumentiert.

## Form der Einreichungen

Für beide Wettbewerbsschienen ist zusätzlich ein zweiseitiges Dokument als PDF einzureichen.

Die erste Seite enthält als Projektsteckbrief folgende Bestandteile:

- Einführung in das Thema und zentrale Fragestellung
- Vorgehensweise des Spieles (Methodik)
- Zielgruppe und Zielsetzung
- verwendete technische Grundlage

Auf der zweiten Seite erklären die Teilnehmenden, welche Haltung ihr Projekt zu den historischen Leitlinien einnimmt. Es ist nicht notwendig, alle Leitlinien umzusetzen, sehr wohl aber zu ihnen Stellung zu nehmen.

## Leitlinien für den Umgang mit Geschichte

Für einen plausiblen Umgang mit Geschichte in digitalen Spielen zu den oben genannten historischen Themen sind folgende 10 Grundregeln in der Stellungnahme einzubeziehen:

1. **Welches historische Setting wähle ich mit dem Spiel und wie schließt es sich an vorhandene Geschichtsbilder in der Gesellschaft an?** So existieren bereits kulturell bekannte Erinnerungsorte wie die Glienicker Brücke oder Checkpoint Charlie.
2. **Welche zeitliche Perspektive nimmt mein Spiel ein?** Wähle ich einen Schauplatz etwa nur innerhalb einer historischen Zeitebene, schaut mein Spiel aus der Gegenwart auf die historische Spielebene oder blickt es sogar aus einer weiteren historischen Ebene (z.B. 1980er-Jahre) auf eine frühere Zeit (z.B. 1960er-Jahre) zurück?
3. **Wie gewährleiste ich Multiperspektivität und wie mache ich dabei Ideologien und Weltanschauungen erkennbar?** Geschichte besteht aus widerstreitenden Ansichten über dieselben Geschehnisse, gefärbt von kulturell, sozial und politisch geprägten Haltungen. Dadurch können viele Menschen mehrdeutig gesehen werden, können zum Beispiel sowohl Täter (Stasi-IM) als auch Opfer (selbst bespitzelt) sein.
4. **Wer sind meine Akteur:innen, welche Motivationen haben sie und wie passen sie in die gewählte(n) historischen Zeitebene(n)?** Viele Medien transportieren heutige Vorstellungen auf die Vergangenheit (z.B. starke, emanzipierte Frauen im Mittelalterroman). Wie werden die dargestellten Figuren zu glaubhaften Charakteren ihres historischen Umfeldes?
5. **Aus welchem Blickwinkel handeln die Spielenden in diesem historischen Szenario und wie viel Handlungsfreiheit haben sie?** Beispiele: Sind sie bewusst historischen Beschränkungen ausgesetzt oder setzen sie sich bewusst darüber hinweg? Springen sie in eine Opfer-/Täter-Perspektive? Ist die gewählte Spielperspektive eher die Ich-Perspektive eines Shooters oder der

Überblick eines Strategiespieles? Können sich die Spielenden eigene Charaktere erstellen wie im Rollenspiel? Steuern Spielende einzelne Personen oder eine Gruppe? Was sind ihre Handlungsoptionen und verändern sie sich? Unterbinden manche Spielphasen die Handlung? Wie identifizieren sie sich mit historischen Figuren? Sind es fiktive Charaktere oder haben sie historische Vorbilder?

6. **Wie ermöglicht oder behindert die gewählte technische Plattform und ihre Eingabegeräte meinen Zugriff auf Geschichte?** Konsolen, Handhelds, Personal Computer, Browser- und Smartphone-Spiele bieten jeweils sehr unterschiedliche technische Grundlagen, Interfaces und Eingabegeräte. Hinzu kommen sehr unterschiedliche Blickwinkel, ob man sich für einen Bildschirm-Gerät, Virtuelle Realität mit Datenbrillen oder Augmented Reality mit Tablets und Smartphones entscheidet. Wie begünstigen oder behindern die gewählten Plattformen den Umgang mit dem historischen Szenario?
7. **Wie nutze ich das historische Setting für innovative spielmechanische Ansätze?** Viele Spiele nutzen historische Aspekte erzählerisch für eine Rahmenhandlung oder Objekte wie Gebäude und Alltagsgegenstände als Kulissen. Die Einreichung sollte das gewählte Szenario auch spielmechanisch implementieren. Die historische Inszenierung sollte dafür die grundlegenden, medialen Eigenschaften digitaler Spiele ausschöpfen, um durch interaktive Prozesse in den historischen Strukturen Handlungsräume für die Spielenden zu schaffen.
8. **Wie gehe ich mit historischen Leerstellen und Lücken um?** Geschichte unterscheidet von der Vergangenheit, dass erstere nur einen Ausschnitt von dem überliefern kann, was alles zu einer vergangenen Zeit geschah. Unser heutiger Eindruck davon kann sich erheblich verzerren, weil Quellen fehlen oder Perspektiven in einem Fachbuch oder einer medialen Aufbereitung nicht betrachtet werden. Beispielsweise gibt es in einer Diktatur von wesentlichen Teilen der Bevölkerung oft weniger direkten Quellen, sondern eher offizielle Berichte aus der Perspektive dieses Regimes. Es ist daher wichtig einzuordnen, wie das Spielprojekt mit solchen Lücken in der Überlieferung umgeht und was es für das Geschichtsbild bedeutet, wenn diese Perspektiven im Szenario fehlen?
9. **Auf welchen Quellen, Literatur und/oder Expert:innen baue ich das Geschichtsbild im Spiel auf?** Der Eindruck von der Geschichte kann sich je nach dem verwendeten Material sehr unterscheiden, je nachdem, wessen Bücher man heranzieht, ob man Quellenmaterial aus Regierungs- oder Widerstandskreisen verwendet, mit Mitarbeiter:innen von Gedenkstätten, Professor:innen oder Zeitzeug:innen spricht. Ausgewogenheit herzustellen, ist eine Herausforderung. Die bewusste Entscheidung für die eine oder andere Perspektive muss für Spielende erkennbar werden.
10. **Welche Kooperationen mit existierenden Institutionen und Gedenkorten halte ich für denkbar/wünschenswert?** Wo könnte sich der Einsatz des Spieles in der politischen Bildungsarbeit lohnen (z.B. Landes- und Bundeszentralen für politische Bildung), in der akademischen oder schulischen Bildung, auf kulturellen Festivals (z.B. Play), in Zusammenarbeit mit DDR-Gedenkstätten oder Museen für die deutsche Geschichte?

## Fachjury und Ehrung

Die Mitglieder der Fachjury nehmen die eingereichten Projekte und Konzepte im März in Augenschein und treten dann für eine Entscheidungsfindung zusammen. Spätestens Ende März findet eine Ehrung der Gewinner:innen in Hamburg statt. Ob die Ehrung in Präsenz, hybrid oder digital stattfinden kann, wird rechtzeitig bekanntgegeben.

## Besitz und Eigentum an den Einreichungen

Die für den Wettbewerb entstehenden und eingereichten Konzepte sowie die spielbaren Prototypen bleiben Eigentum der einreichenden Teams oder Einzelpersonen. Durch den Wettbewerb büßen sie keine Möglichkeiten der Nachnutzung ein. Zugleich ist keine finanzielle Förderung der Projekte durch die Veranstalter möglich.

Die Teilnehmenden räumen den Veranstalter:innen jedoch die Nutzungsrechte ein, um die entstandenen Materialien, Texte und Bilder sowie Videos von den Prototypen oder die Prototypen selbst ganz oder in Auszügen zeitlich unbefristet und nicht auf eine mediale Plattform beschränkt, für den Zweck des

Wettbewerbs, aber auch für die historisch-politische Bildungsarbeit unter Nennung der Urheber:innen verwenden zu dürfen.

Auf die Entwicklungsschritte nach Wettbewerbsende erheben weder die Landeszentrale für politische Bildung Hamburg noch der Veranstalter *anders & wissen. das projektlabor* und kein anderer der Beteiligten einen Anspruch. Bei Weiterentwicklung ist an angemessener Stelle auf den Wettbewerb und die Veranstalter hinzuweisen, z.B.: „Diese Spielidee wurde für den Wettbewerb ‚Wieder vereint!? 30 Jahre Deutsche Einheit in Hamburg‘ der Landeszentrale für politische Bildung Hamburg und *anders & wissen. das projektlabor* entwickelt.“