

«When We Disappear»

Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter: Ein pädagogisches, Story-driven und History-based Game für das Gedenken an den Kontinent Europa und dessen Herausforderungen.

Bericht für das Bundesamt für Kultur im Rahmen der Förderung «Kulturerbe für alle» – Dezember 2021

Inhalt

- A. Projektvision
- B. Projektumsetzung
- C. Resultate
- D. Experten-Feedback & Medienecho

A. Projektvision





«When We Disappear» begeht einen neuen Weg der digitalen Erinnerungskultur und wie den Herausforderungen des Kontinents Europas gedacht wird – als Pionierprojekt im Klassenzimmer.

Es braucht neue Wege im Zeitalter eines wandelnden und digitalen Medienkonsums, um für dringende Themen zu sensibilisieren. Insbesondere um Jugendliche und junge Erwachsene mit bewegenden und interaktiven Geschichten rund um unser Kulturerbe zu berühren und um das Bewusstsein für Vergangenes zu schärfen, wie bspw. Gedenkorten.

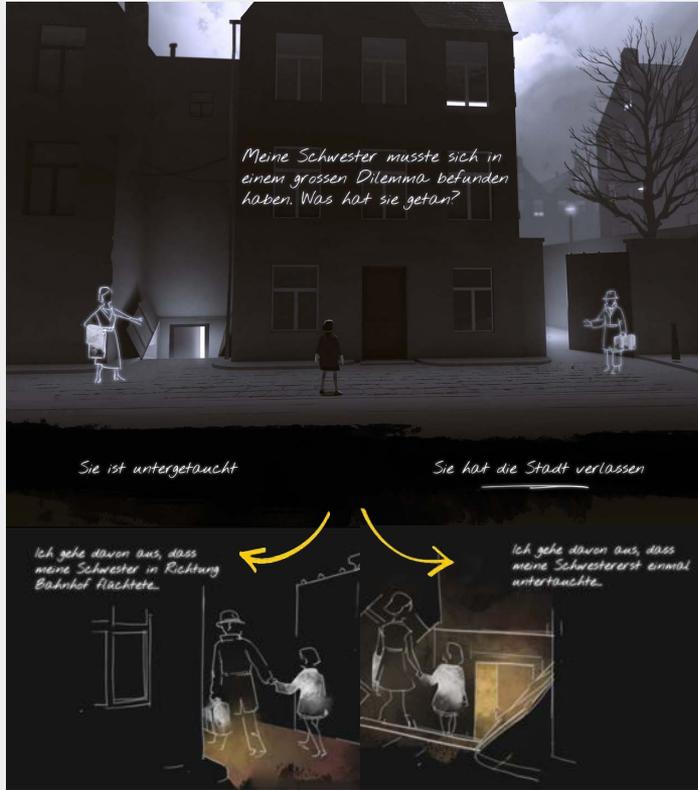


[Teaser-Trailer auf YouTube](#)



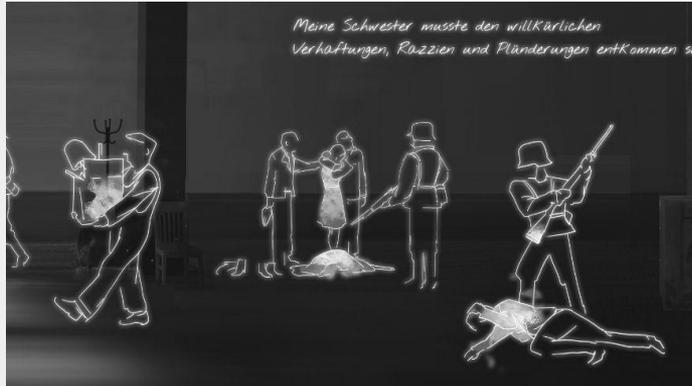
«When We Disappear» demonstriert als edukatives, History-based und Story-driven Game das Potential, Kulturerbe für Schüler*innen interaktiv und digital erlebbar zu machen.

«When We Disappear» beruht auf wahren Begebenheiten und erzählt die Flucht eines Mädchens das von ihrer Schwester und ihren Eltern getrennt wird. Die Umsetzung erfolgte in enger Abstimmung mit Historiker*innen und Pädagog*innen der Pädagogischen Hochschule Luzern.



**«When We Disappear»
erlaubt Reflexion anhand von
Dilemma-Situationen, die den Verlauf der
weiteren Geschichte beeinflussen.**

«When We Disappear» versetzt Schüler*innen im Game in Dilemma-Situationen mit historischer Relevanz. Bspw. indem entschieden werden muss, ob das Mädchen untertaucht oder die Stadt verlässt. Der Fortgang der Geschichte wird so durch Spielende aktiv beeinflusst. So wird nicht nur dem Vergangenen gedacht, sondern aktiv erlebt und reflektiert. Die Entscheidung führt zudem zu individuellen Diskussionen innerhalb der Klasse.



**«When We Disappear»
schafft im Game eine historische und
kontextuelle Einordnung und zeigt
Zusammenhänge auf.**

Die Rahmenhandlung von «When We Disappear» wird erzählt in der Gegenwart: Die Schwester des Mädchens versucht, sich zu erinnern und einzuordnen, was mit ihrer kleinen Schwester in der Vergangenheit passiert ist. Ihre Gedanken werden sichtbar durch kurze Text-Passagen im Game («Memory Zones») und kontextuelle Vertiefungen im Game-Menü und schaffen so eine historische Einordnung. Zusätzliche Unterrichtsmaterialien und Übungssets knüpfen an diese Reflexion an (siehe C. Resultate).



Die Gedanken der Schwester werden im Game visualisiert in sogenannten Memory-Zones (oben) und kontextuellen Vertiefungen (links).



**«When We Disappear» ist ein
Pionierprojekt für Schüler*innen und
Lehrpersonen.**

Das Game und die dazugehörige Lernplattform mit ausführlichen Unterrichtsmaterialien können von Schulen kostenlos heruntergeladen und genutzt werden, um unser Kulturerbe, Flucht und Widerstand während des 2. Weltkriegs und Gedenkort auf neue Weise zu reflektieren und zu diskutieren.

«When We Disappear» hat starke Partnerschaften geknüpft



Das Projekt konnte neben der Förderung durch das Bundesamt für Kultur im Rahmen der Kulturerbejahr-Ausschreibung weitere Finanzierungen sichern und so einen Produktions-Standard sicherstellen, der internationale Strahlkraft hat. Zudem konnte darüber hinaus sichergestellt werden, dass das Projekt langfristig weiterbetreut wird.

B. Projektumsetzung





Darstellung der PH Luzern, wie historische Bildung ermöglicht werden kann.

Wie kann digitale Erinnerungskultur in Form eines Videospiele sichergestellt und interaktiv zum Leben erweckt werden?

Die Projektgruppe von «When We Disappear» hat für die Projektumsetzung und gemeinsam mit dem Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen der PH Luzern fünf Aspekte identifiziert, wie digitale Erinnerungskultur zugänglich gemacht werden kann, u.a. wie historische Bauten in eine Realitäts-basierte und historisch plausible Geschichte übertragen werden können und Kulturerbe als gelebte Erinnerungskultur ermöglicht werden kann.



Darstellung der PH Luzern, wie historische Bildung ermöglicht werden kann.

Die 5 Aspekte für die Projektumsetzung zur Sicherstellung von digitalem Kulturerbe:

1. Story: Ermöglichung von Identifikation mit Geschichte und einer Reflexion in der Gegenwart, um Kulturerbe erlebbar zu machen.

2. Denkmäler und historische Bauten: Die bildliche Umsetzung von idealtypischen und historisch relevanten Bauten.



Darstellung der PH Luzern, wie historische Bildung ermöglicht werden kann.

3. Artistic-Vision: Visueller Stil des Videospiele, Darstellung und Animation von Charakteren und Einbindung atmosphärischer Musik.

4. Spiel-Konzept und Bildungsebene: Pädagogisch, fachdidaktisch und historisch sinnvolle Spiel-Prinzipien, um Erinnerungskultur digital zugänglich zu machen.

5. Lernplattform: Verschmelzung von Immersion und Bildung und Schaffung eines Lernangebots, das an das Videospiele anknüpft.



Bloeme Emden

Jaap Sitters

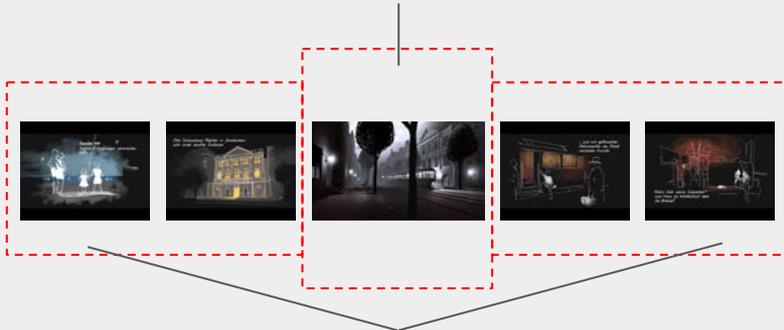
Lies Elion

Tausende von Kindern haben sich während des 2. Weltkriegs versteckt. Wir erzählen eine «bigger than life»-Geschichte, da diverse Erlebnisse von Kindern in eine Storyline vereint werden. Erzählt wird die fiktive Geschichte eines Mädchens, welches stellvertretend für Tausende von anderen Kindern steht.

1. Story

- Um Erinnerungskultur emotional und identitätsstiftend zugänglich zu machen, wird die Geschichte eines Mädchens erzählt, das 1943 aus dem Norden Europas (Amsterdam) in die Schweiz flüchtet.
- Diese Flucht wird erzählt anhand recherchierter Biographien, echten Schauplätzen, Gebäuden und Gedenkorten, die in eine stringente Story überführt werden. Kulturerbe wird so interaktiv über eine Story erfahrbar.

Das Game spielt 1943 in der Vergangenheit.



Die Rahmenhandlung spielt in der Gegenwart.

- Um Geschichte und Kulturerbe in der Gegenwart erlebbar zu machen, wird eine Rahmenhandlung geschaffen.
- Die Geschichte des Mädchens wird erzählt in der Gegenwart als plausible Imagination ihrer Schwester. Die Beiden wurden in der Vergangenheit getrennt. Die Schwester versucht, die Geschichte ihrer Schwester zu rekonstruieren.
- Spielende werden in der Story mit Dilemma-Situationen konfrontiert und der Frage «was hätte ich getan?».



Das Schouwburg-Theater in Amsterdam war bis 1942 ein berühmtes Theater, wurde dann zu einem Deportationszentrum und ist heute eine wichtige Gedenkstätte mit einer Bedeutung für ganz Europa.

2. Denkmäler und historische Bauten

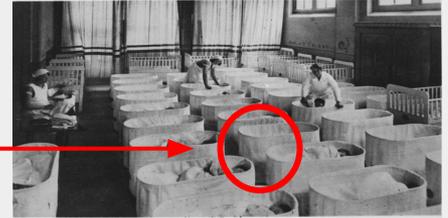
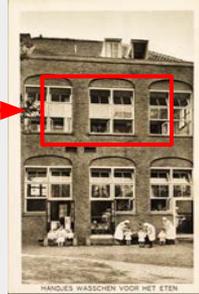
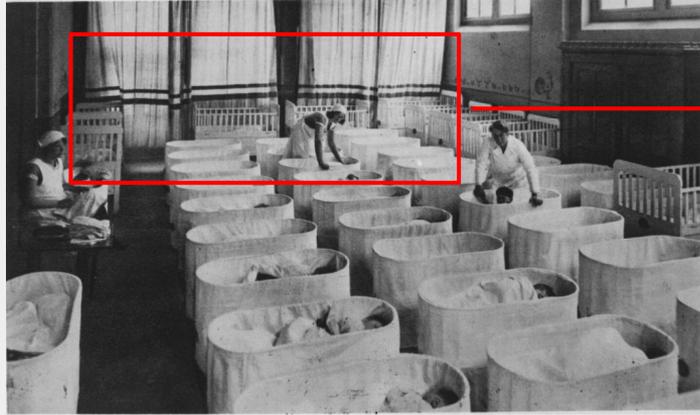
Denkmäler und historische Bauten als Teil des Kulturerbes und ihre Bedeutung für die Gesellschaft: Im Game und in den Unterrichtsmaterialien werden historisch relevante Bauten gezeigt im Kontext ihres Wandels. Diese Bauten werden: 1. Rekonstruiert (weil sie zerstört wurden) und 2. in ihrem Wandel thematisiert (von der historische Bedeutung zum Mahn- oder Denkmal). Diese Schauplätze im Videospiel beruhen auf historischen Recherchen und repräsentieren Orte, welche essentiell sind für das Verständnis der europäischen Geschichte und unser Kulturerbe, insbesondere auch im Kontext der Schweiz.



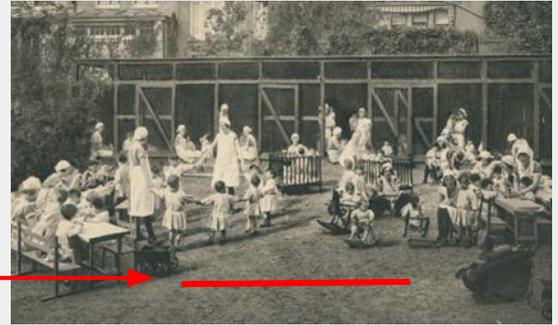
Historische Fotos halfen die historischen Bauten zu rekonstruieren und so visuelle Vorgaben zu schaffen für die Darstellung im Videospiel. So wird Reflexion ermöglicht über die Bedeutung historischer Bauten im Speziellen und ganz generell.

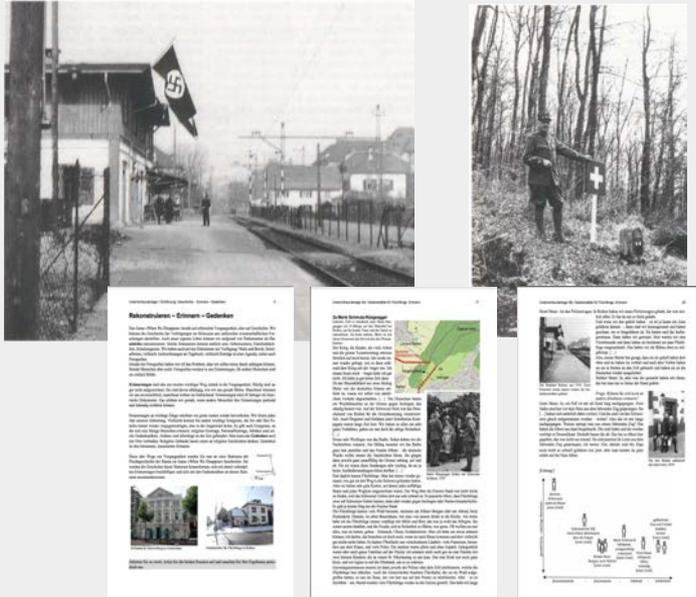
Im Prozess der Recherche wurden folgende, historisch bedeutsame Bauten ausgewählt und in die Story und das Game überführt:

- **Theater Schouwburg:** Ende Juli 1942 wurde der Betrieb des Theaters eingestellt. Danach wurde das Theater ein zentraler Umschlagplatz in Amsterdam für Deportationen.
- **Krippe:** Gegenüber des Theaters befand sich eine Kinderkrippe wo Kinder der «erfassten» Eltern untergebracht wurden. Von hier aus gelang diversen Kindern dank Widerstandskämpfern die Flucht – so auch im Videospiel.



Krippe: Um den Bau akkurat darzustellen, wurden historische Fotos gesichtet und miteinander abgeglichen, um daraus ableitend ein 3D-Modell zu erstellen für das Videospiel.





Historische Bauten in der Schweiz wurden nicht nur in das Game überführt, sondern werden auch in den Unterrichtsmaterialien (25 Seiten) thematisiert.

Für die Schweiz wurden im Prozess der Recherche folgende, historisch bedeutsame Bauten ausgewählt:

- **Riehen und die Eiserne Hand in Basel:** Tausende von Flüchtenden versuchten rund um das Gebiet beim Grenzübergang Riehen in Basel in die Schweiz zu gelangen.
- **Lohnhof Basel:** Ein historischer, über 1000 Jahre alter Baukomplex, der ursprünglich ein Gefängnis war und zu einem Kulturzentrum wurde. Hier endet die Geschichte des Mädchens in der Schweiz.



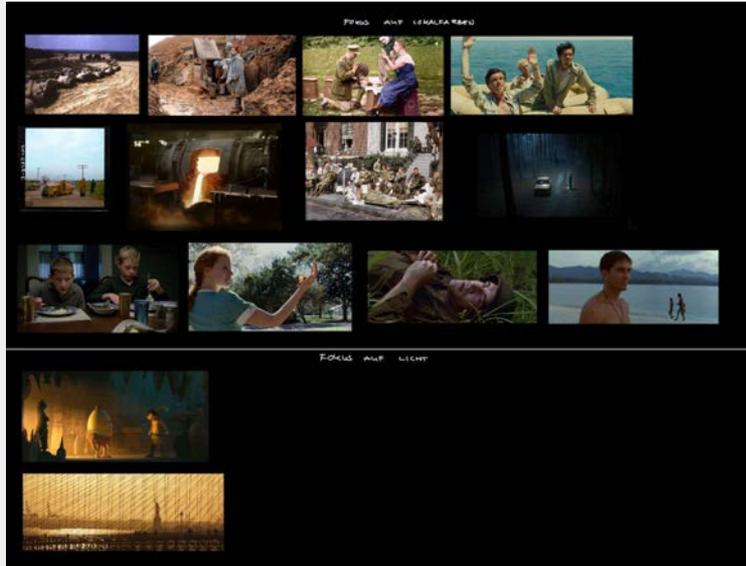
Der Grenzübergang Riehen in Basel ist aktuell die einzige Gedenkstätte in der Schweiz im Kontext Flucht und Verfolgung während des 2. Weltkriegs. Während des Projekts erhielt der Ort eine wachsende Bedeutung mit der Legung einer Stolperschwelle, die anzeigt, dass hier Menschen über die Grenze gekommen sind. Dies bestätigte uns als Projektträgerschaft, dass ein historisch bedeutsamer Ort in das Projekt integriert wurde.



*Bilder: Hans Utz
(Projektträgerschaft)*



Alle historischen Bauten und alle weiteren Schauplätze wurden in eine lineare Abfolge gebracht und ins Spiel überführt.



3. Artistic-Vision

Während sechs Monaten und auf Basis der historischen Recherche wurde an der Stilfindung gearbeitet. Starke Kontraste und historische Fotografien spielten eine wesentliche Rolle für die Stilfindung. Dadurch konnte eine einzigartige Artistic-Vision ausgearbeitet und historische Concept-Arts erstellt werden, sprich das Vergangene wurde digital wieder zum Leben erweckt, so auch historische Gebäude.

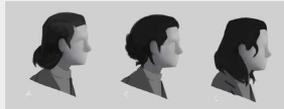
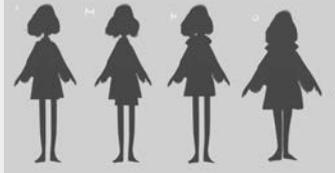
Filme und historische Fotografien bildeten wichtige Referenzen für die Stilfindung.



Auswahl von Concept-Arts, die im Rahmen der Stilfindung entwickelt wurden.



Historische Stilstudien und biographische Referenzen halfen den visuellen Stil der Hauptprotagonistin festzulegen.



Variable Studien führten letztlich zur finalen Entwicklung des Hauptcharakters.



Die Projektträgerschaft hat sich regelmässig getroffen für die Entwicklung des Spiel-Konzepts. Oben: Prof. Dr. Peter Gautschi (PH Luzern), Unten: Robin Burgauer und Robbert van Rooden (Inlusio Interactive).

4. Spiel-Konzept

In enger Abstimmung mit der PH Luzern wurden fünf Spiel-Elemente entwickelt, um ein auf pädagogischen Prinzipien beruhendes und neues, immersives Geschichts-Unterrichts-Erlebnis zu schaffen. Die zentralen Grundüberlegungen sind:

- Bewegung im 3D-Raum
- Memory-Slides
- Memory-Zones
- Memory-Zones-Vertiefungen
- Decision-Zones



Die Flucht über die Dächer – ein historisch nachgewiesener Moment – hier im Spiel als Beispiel für die Bewegung im 3D-Raum.

4.1. Bewegung im 3D-Raum

Bei «When We Disappear» handelt es sich um einen sogenannten Puzzle-Platformer. Bei dieser Art von Spiel muss es Spielenden gelingen, die Figur über eine längere Strecke von links nach rechts zu bewegen.

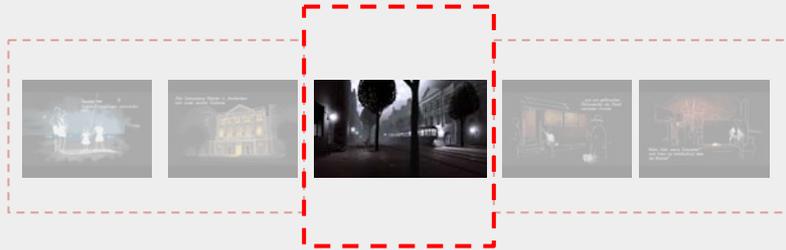
Die Spieler*innen bewegen sich im 3D-Raum und erleben immersiv, was es bedeutet, auf der Flucht zu sein. Denn Flucht wird mitunter ermöglicht dank Timing, Geschicklichkeit, physischer Kraft, Zugang zu Information, Kapital (ökonomisch und sozial) und der Komponente Zufall/Glück.



Das Mädchen versteckt sich – die richtige Entscheidung? Ein reflexiver Moment, der pädagogisch wertvoll ist als Beispiel für Memory-Slides.

4.2. Spiel-Konzept – Memory-Slides

Essentielle Momente in der Geschichte, wie bspw. der Beginn des Videospieles oder der Abschluss in der Schweiz, werden über sogenannte Memory-Slides dargestellt. Hier wird die Rahmenhandlung erzählt und es wird eine historische Einordnung möglich.



Im Spiel werden Gedanken der Schwester visualisiert und regen Spielende zur Reflexion an.

4.3. Memory-Zones

Im Verlauf des Videospiele tauchen immer wieder Textfragmente und Visualisierungen auf, welche die Gedanken der Schwester aufgreifen und so eine Brücke schlagen zur Erzählung in der Gegenwart. Diese Memory-Zones erlauben vereinfachte, historische Kontextinformationen zu liefern und schalten vertiefende Informationen frei im Game-Menü.

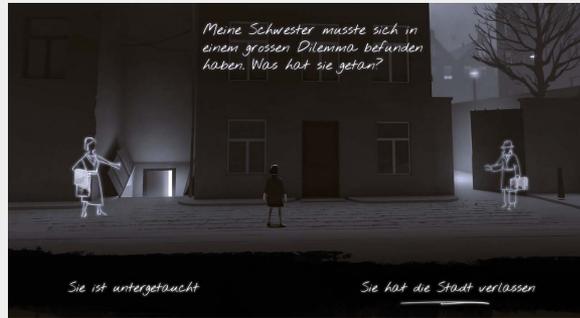
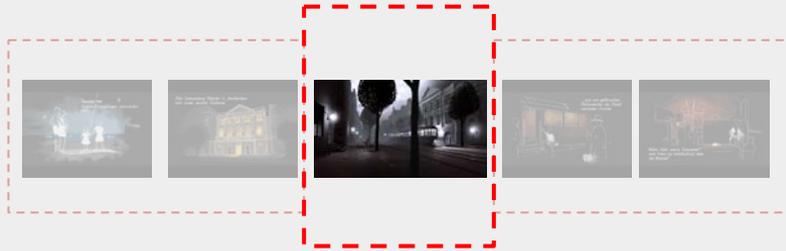


4.4. Memory-Zones-Vertiefungen

Sobald im Game Memory-Zones freigeschaltet wurden, sind über das Menü vertiefende, historische Hintergrundinformationen abrufbar.



Memory-Zones-Vertiefungen sind über das Game-Menü abrufbar und stören so Spielende nicht in ihrem immersiven Spielerlebnis.



Spielende müssen sich entscheiden, ob das Mädchen in der Stadt untertauchen oder aus der Stadt fliehen soll – eine historisch relevante Dilemma-Situation.

4.5. Decision-Zones

Beim Spiel-Dilemma müssen sich Spielende für eine Fluchtmöglichkeit entscheiden und beeinflussen so den weiteren Verlauf der Story. Spielende werden so mit der Frage konfrontiert «was hätte ich getan?».



Das Game und die Lernplattform ergänzen sich perfekt und stützen aufeinander ab.

5. Lernplattform

Parallel zum Videospiel wurde eine Lernplattform für Schüler*innen und Lehrer*innen der Sekundarstufe II entwickelt. Auf der Plattform werden vertiefende Lernmaterialien und Übungssets zum Download angeboten, die direkt an das Videogame «When We Disappear» anknüpfen. Die Unterrichtsmaterialien gehen auch vertiefend auf Gedenkstätte in der Schweiz ein.

C. Resultate





1. «When We Disappear» als Videospiele

Das Videospiele genießt grosses Interesse in der Schweiz und wurde auch an Schulen, Organisationen und Institutionen im europäischen Ausland wertgeschätzt (wie Deutschland oder Kroatien). «When We Disappear» wurde sowohl für Apple-Smartphones als auch -Tablets umgesetzt.



Die Lernplattform bietet zusätzlich Unterrichtsmaterialien für eine reflektive Auseinandersetzung mit dem Medium Game.

2. Die «When We Disappear» -Lernplattform mit Schulmaterialien und Übungssets

Über die Plattform whenwedisappear.com/edu können sich Lehrer*innen und Schulen kostenlos anmelden und erhalten so Zugang zum Game und vertiefenden Lernmaterialien und Übungssets, die direkt an das Spiel anknüpfen. So kann das Game nahtlos in den Unterricht integriert werden.



[Plattform für Lehrpersonen](#)

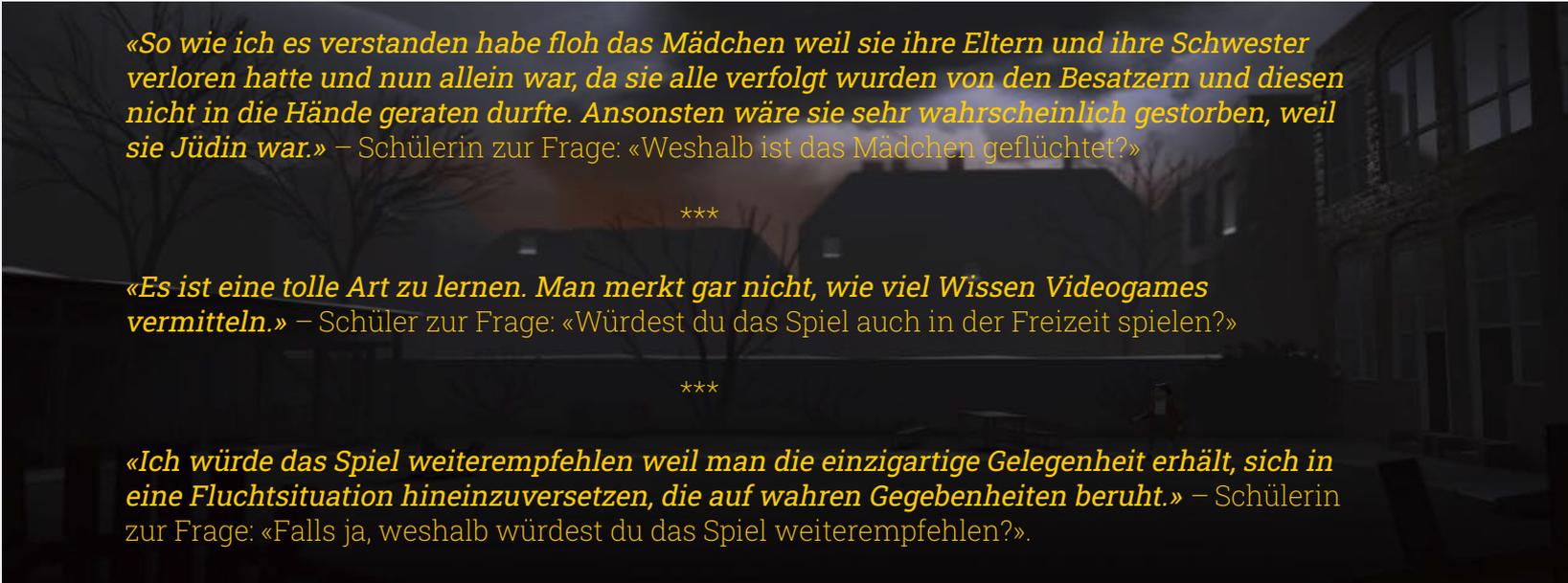


Testklasse in Zofingen, Aargau

3. Begleitende wissenschaftliche Studie zum Potential von «When We Disappear» für den Geschichtsunterricht.

Seit September 2020 haben über 70 Schulen und rund 1'400 Schüler*innen und Studierende von Hochschulen die Lernplattform und das Game von «When We Disappear» erprobt und wurden dabei von der Pädagogischen Hochschule Luzern begleitet. Die Ergebnisse bestätigten die Projekt-Vision: Das Game kann einen essentiellen Beitrag für Erinnerungskultur leisten.

*Auszug aus der wissenschaftlichen Studie
der PH Luzern.*



«So wie ich es verstanden habe floh das Mädchen weil sie ihre Eltern und ihre Schwester verloren hatte und nun allein war, da sie alle verfolgt wurden von den Besatzern und diesen nicht in die Hände geraten durfte. Ansonsten wäre sie sehr wahrscheinlich gestorben, weil sie Jüdin war.» – Schülerin zur Frage: «Weshalb ist das Mädchen geflüchtet?»

«Es ist eine tolle Art zu lernen. Man merkt gar nicht, wie viel Wissen Videogames vermitteln.» – Schüler zur Frage: «Würdest du das Spiel auch in der Freizeit spielen?»

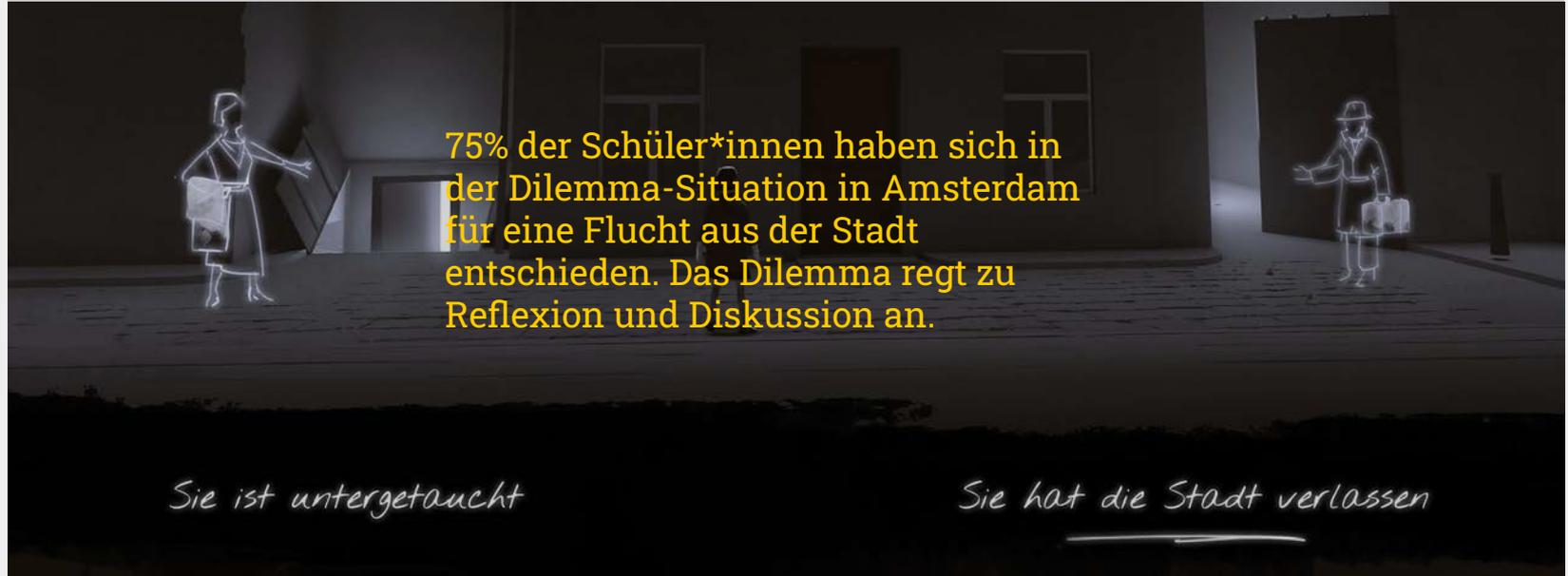
«Ich würde das Spiel weiterempfehlen weil man die einzigartige Gelegenheit erhält, sich in eine Fluchtsituation hineinzusetzen, die auf wahren Gegebenheiten beruht.» – Schülerin zur Frage: «Falls ja, weshalb würdest du das Spiel weiterempfehlen?»



*Die Studie zeigt: 90% der Schüler*innen würden das Game weiterempfehlen.*

Die Daten zeigen: Das Game wird als unterhaltend und interessant bewertet und ein Grossteil der Schüler*innen konnten sich mit der Spielfigur identifizieren und würden das Game weiterempfehlen. Diese äusserst positiven Erkenntnisse sind enorm wertvoll für uns als Projektträgerschaft – und ein bedeutendes Signal für die Wichtigkeit von Games für die Gesellschaft.

*Auszug aus der wissenschaftlichen Studie
der PH Luzern.*



*Auszug aus der wissenschaftlichen Studie
der PH Luzern.*

Schüler*innen zur Frage, weshalb sie sich für Bleiben oder Flüchten entschieden haben.

«Sie könnte, weil sie zurückblieb, weitergereicht worden sein. Je mehr getrennt die Geschwister sind, umso höher die Überlebenschancen.»

«Ich habe mich für das Fliehen entschieden, da ich denke, das Mädchen wäre, wenn sie geblieben wäre, sowieso entdeckt worden. Die Risiken auf sich nehmen, um dann vielleicht irgendwo, irgendwann in Sicherheit zu sein, hielt ich für die bessere Entscheidung.»

«Bleiben, da ich denke, dass das Mädchen schon sehr müde ist von der ganzen Flucht. Sie denkt vielleicht, dass sie eine grössere Chance hat in einer Gruppe versteckt zu sein, als alleine auf der Flucht.»

D. Experten-Feedback, Medienecho

A dark, atmospheric photograph of a person walking across a bridge at night. The person is silhouetted against a bright, hazy light source in the background, possibly the moon or a distant light. The bridge has a metal railing and a bicycle is parked on the right side. In the background, a city skyline is visible with a prominent tower. The overall mood is somber and reflective.



Jonathon Rios a few seconds ago

If players get really involved in this game, if they become mega invested in how this story plays out. They will pick out all these details on their own. The keener their eyes and thinking (and communication with others) the more factual truth they will learn. All on their own. Again, incredible perfect approach.



Mark Goadrich 9 minutes ago

Thank you! Love the visuals and historical grounding.



Mark DeLoura a few seconds ago

Thank you for doing this incredible work... we all could use so many more games like this that bring our pasts and their lessons to life



CC Chamberlin a few seconds ago

Really nice art direction in this game. Art can do a lot of heavy lifting in educational games to make players care about what you're teaching them.



Joan Kroeger 9 minutes ago

I think the discussions in this game would be awesome in a classroom when it comes to decision making times.

«When We Disappear» wird von Fachexperten der Gamesbranche als innovatives Leuchtturmprojekt betrachtet.

Die Produzenten von «When We Disappear» wurden 2020 eingeladen, das Projekt am renommierten «Games for Change» Festival in New York, am DOK.fest München und am Ludicious Game Festival in Zürich vorzustellen – mit erfreulichem Feedback



[Präsentation in New York ansehen](#)



«When We Disappear» wurde regelmässig in Medien und Tageszeitungen besprochen.

«When We Disappear» und das entsprechende Potential rund um Histotainment wurde regelmässig in Schweizer Medien besprochen.



Im Game «When We Disappear» spielen wir ein Mädchen.



Es regnet durch das kalte Amsterdam 1943.



Stella Inlusio entwickelte das Spiel mit Forschern der Geschichtswissenschaft.



Die atmosphärisch dichte Szenerie bezieht sich auf ein historisch überliefertes Geschehen und stellt es realistisch dar.

Hochparterre 12/20 – Design – Anerkennungen

Geschichte von Stufe zu Stufe

Ein bleicher Mond erhellt die düstere Stadtsilhouette. Schwermütige Straßen und unheimlich die Szenerie, Amsterdam 1943, eine Geschichte von Verlust und der Flucht vor der Dunkelheit. Von links rennt eine Figur geblüht durch einen Raum, erklimmt ein Dach, hastet über eine Brücke und setzt sich von einem typisch holländischen Dachhaken ab. Was wir sehen, basiert auf wahren Gegebenheiten, selbst der Trailer zum Game «When We Disappear» an. Es stammt vom Zürcher Studio Inlusio und bewirbt ein Projekt, das Geschichte mithilfe eines Puzzle-Plattform Games vermitteln will. Dieses Game fordert die Spielerin heraus, mit ihrer Figur Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden, um so die Geschichte voranzubringen.

Die Hauptfigur des Games ist ein Mädchen, das aus den besetzten Niederlanden fliehen muss. Zentraler Ort der Handlung ist das Theater «Holländische Schouwburg» in Amsterdam, das während des Zweiten Weltkriegs zum Deportationszentrum wurde und heute eine Holocaust-Gedenkstätte ist. Das vermittelt die Bedeutung historischer Bauten für die Gesellschaft, sowohl in der Vergangenheit als auch als Mahnmal in der Gegenwart, sagen die Studiogründer Robert van Rooijen und Robin Burgover: «Es entsteht ein interaktives Erlebnis, das zu jedem Zeitpunkt auf historischen Tatsachen beruht.» Den Spielverlauf überleiten sie gemeinsam mit Historikern und Geschichtsdidaktikern der Pädagogischen Hochschule Luzern. Diese bringen zahlreiche historisch überlieferte Biografien ein, die von dem Game-Experten in eine Storyline gefasst werden. Vorgelesen ist, dass die Geschichte des Mädchens auch an die Schweizer Grenze führt und so die Rolle der Schweiz im Zweiten Weltkrieg exemplarisch erzählt wird.

Das Game ist zugleich ein interdisziplinäres Pilotprojekt, das wissenschaftlich begleitet wird. Die Expertise aus Film, Game und Bildungswissenschaften soll dafür sorgen, historisches Wissen breit zugänglich zu machen. Mit welchen Formaten sichern wir die kulturelle Teilhabe der aufwachsenden Generation? Welchen Beitrag können Videogames an Schweizer Schulen und auch weltweit leisten, um Unterhaltung und Wissensvermittlung verantwortungsvoll miteinander zu verknüpfen? Diese Fragen möchte die Projektgruppe hochaltruistisch in «When We Disappear» beantworten. Dass Spiel-Erlebnis und Dramaturgie gestrichelt sind, dafür sorgt Inlusio. [News \(engl.\)](#), [Foto \(engl.\)](#)

Puzzle-Plattform Game «When We Disappear»
Konzept und Produktion: Inlusio Interactive, Zürich
Forschungsgruppe: Pädagogische Hochschule Luzern,
Institut für Geschichtswissenschaft und Erinnerungspolitik
Unterstützt von: BAK, Kulturbank für alle, Pro Helvetia,
Gebäude Stiftung, Energie Städtli Stiftung, IFF Bayern
Vorgesehenes Release: 2021

Die digitale Baukultur wurde durch das Magazin Hochparterre wertgeschätzt.

Das Hochparterre ist eine essentielle Publikation im Bau-Bereich. Für ihren Preis «Die Besten» hat «When We Disappear» eine Anerkennung erhalten. Erfreulich, dass das Spiel dadurch im Bereich Architektur und Planung eine Öffentlichkeit gefunden hat, was für die Projektgruppe im Kontext der BAK-Unterstützung von besonderer Bedeutung ist.

Das Potential von «When We Disappear» wurde von Experten und Lehrpersonen hervorgehoben.

«Das Spiel ist eine gute Abwechslung zum sonstigen Unterricht und es ist eine perfekte Mischung zwischen Information und Unterhaltung.»

Adrian Felber, Lehrer in Luzern, Artikel in der Luzerner Zeitung, 4. März 2021

«Es ist zu begrüßen, wenn sich Bildungsinstitutionen, um Wissensvermittlung, Aufklärung und mehr Verständnis bei solchen Themen bemühen, sei das nun im Unterricht oder per Videospiele»

Jonathan Kreutner, Generalsekretär des Schweizerischen Israelitischen Gemeindebund (SIG) in einer Medienanfrage zu «When We Disappear».

USC Shoah
Foundation

IWITNESS

**«When We Disappear»
wird verknüpft mit den Erinnerungen von
Zeitzeug*innen.**

iWitness ist eine von der Shoah Foundation entwickelte Bildungswebseite, die Zugang bietet zu mehr als 1500 Lebensgeschichten von Überlebenden des Holocaust. Eine Übungslektion knüpft an «When We Disappear» an und schafft Zugang zu Zeitzeug*innen.



[«When We Disappear» auf iWitness](#)



In-Game Screenshot

«When We Disappear» als Teil des digitalen Kulturerbes von Memoriav

«When We Disappear» ist Teil einer Pilotstudie, um Schweizer Games für die Zukunft zu bewahren und kann so nicht nur innerhalb des Spiels einen Beitrag leisten für die Bewahrung von digitalem Kulturerbe, sondern auch als Projekt an sich.



[Memoriav Pilotstudie](#)

**Wir danken dem Bundesamt
für Kultur herzlich für die
Unterstützung!**

Weiter Informationen

inlusio.com

whenwedisappear.com