

15/2021

26.8.2021

## Let's play: Vierzehn Prototypen für Museumsspiele

**A MAZE. Museum Online Game Jam „A World in Motion“ mit den Leibniz-Forschungsmuseen bringt vierzehn Spielideen hervor**

**In 48 Stunden in zwölf Ländern haben Kreative der Independent Game Design Szene mit Mentorinnen und Mentoren aus den Leibniz-Forschungsmuseen 14 Prototypen für Online-Spiele entwickelt. Dieser „Game Jam“ fand im Rahmen des A MAZE. Festivals/Berlin 2021 statt. Die Spiele können jetzt online getestet werden.**

Im „Museum of Touch“ die Ausstellungsstücke ertasten, ein Monster aus Museumsobjekten bauen oder den Alien „Blob“ auf der Suche nach Hilfsmitteln zur Raumschiffreparatur durch eine stillgelegte Mine begleiten – mit diesen und weiteren kreativen Spielideen lassen sich die Leibniz-Forschungsmuseen und deren Objekte einmal ganz anders entdecken.

Aus Brasilien, Indonesien, Italien und neun weiteren Ländern kamen Spielentwicklerinnen und -entwickler virtuell zum A MAZE. Museum Online Game Jam zusammen. Innerhalb von 48 Stunden kreierten sie gemeinsam mit den Leibniz-Forschungsmuseen vierzehn Online-Game-Prototypen. Die besondere Herausforderung bestand darin, dass die Spiele eine Verbindung zwischen den unterschiedlichen Museen und ihren Objekten aus Natur-, Kultur- und Technikgeschichte herstellen sollten. Es war eine faszinierende, kreative und äußerst produktive Atmosphäre, so die Teilnehmenden. Der Online Game Jam fand Ende Juli im Vorfeld vom A MAZE./Berlin 2021, dem 10. Internationalen Games und Playful Media Festival, statt.

Die Jammenden suchten sich im Austausch mit Mentorinnen und Mentoren der Forschungsmuseen Objekte aus deren digitalen 3D- und 2D-Sammlungen und bauten diese in ihre Spielwelten ein. Die Geschichten hinter den teils skurrilen Apparaturen und Tieren sind der Schlüssel, um zum Beispiel in dem Spiel „Murder Mystery Collage“ herauszufinden, was die Mordwaffe sein könnte. So erhalten die Museumsobjekte eine neue Bedeutung und Anziehungskraft. Auf der Website der Leibniz-Forschungsmuseen lassen sich die Spiele in kurzen Teaser-Videos entdecken und selbst ausprobieren: [www.leibniz-forschungsmuseen.de/gamejam](http://www.leibniz-forschungsmuseen.de/gamejam).

Spannend für die Forschungsmuseen ist es, nun zu sehen, welche Spielideen das Onlinepublikum am meisten begeistern. Auf der Website der Forschungsmuseen oder direkt über den folgenden Link können die Games getestet und bis zum 23. September mit „Likes“ für die Favoriten gestimmt werden:

<https://padlet.com/leibnizgemeinschaft/MuseumOnlineGames>

Das Entwickeln eines Museums-Games war selbst schon ein Spiel – und zwar ein richtig gutes, meinte Anna Dohy, Spieledesignerin und -entwicklerin bei Pixblicity in Utrecht, beim Talk „Playful Museums“. Dieser fand im Anschluss des Game Jams auf dem A MAZE. Festival statt und ist online auf der Website der Forschungsmuseen verfügbar:

[www.leibniz-forschungsmuseen.de/aktivitaeten/talk-playful-museums](http://www.leibniz-forschungsmuseen.de/aktivitaeten/talk-playful-museums)

Von Museumsseite hieß es dazu: „Wir wussten im Vorfeld nicht, ob es uns gelingen würde die gleiche Sprache zu sprechen. Doch die Offenheit, mit der uns begegnet wurde, war wirklich faszinierend“, berichtete Dominik von Roth, Game Jam Mentor aus dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und ebenfalls Sprecher beim Talk „Playful Museums“.

„Der gemeinsame Nenner ist, ein Stück weit loszulassen und das Lernen wir als Museen gerade erst“, erläutert Diana Modarressi-Tehrani, Stabsstellenleiterin Wissenschaftsmanagement im Deutschen Bergbau-Museum Bochum, während des Talks.

Die vielfältigen Eindrücke, neuen Kontakte und Erfahrungen aus dem Game Jam nehmen die Museumsmitarbeitenden mit, um sich künftig dieser Herausforderung besser stellen zu können.

### **Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen**

Elisabeth Habisch

Tel.: 030 / 20 60 49 – 655

Mobil: +49 173 39 34 537

habisch@leibniz-gemeinschaft.de

### **Pressekontakt für die Leibniz-Gemeinschaft**

Christoph Herbort-von Loeper

Tel.: 030 / 20 60 49 – 48

Mobil: 0174 / 310 81 74

herbort@leibniz-gemeinschaft.de

### **Acht Leibniz-Forschungsmuseen – ein Aktionsplan**

Die Forschungsmuseen der Leibniz-Gemeinschaft sind Forschungseinrichtungen zur Erdgeschichte und Artenvielfalt, zur Kultur- und Technikgeschichte mit einem klaren gesellschaftlichen Auftrag. Sie ermöglichen lebendige Teilhabe an wissenschaftlichen Erkenntnissen zu den zentralen Fragen unserer Gegenwart und stärken auf diese Weise den Aufbau einer demokratischen Wissensgesellschaft. Im „Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen“ entwickeln sie gemeinsam innovative Strategien, Aktionsräume und Programme. Aktivitäten finden dabei an den Museen und neuen Orten, analog und digital statt. Zudem arbeiten die Museen im Aktionsplan an Einzel- und Gemeinschaftsprojekten, in Kooperation mit externen Partnern sowie interdisziplinär und international. Das Ziel der Museen ist es, Austausch und Dialog über große globale Herausforderungen unserer Zeit zwischen Wissenschaft und Gesellschaft zu fördern und breite Gesellschaftsschichten „barrierefrei“ anzusprechen. Bei gemeinsamen Aktivitäten erfolgt dies unter der Überschrift „Eine Welt in Bewegung“ zu den Themen Mobilität – Migration – Bewegung. Ermöglicht wird der Aktionsplan durch eine Sonderfinanzierung auf Beschluss des Bundestages vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und den Bundesländern, in denen die Forschungsmuseen ihren Sitz haben.

- Deutsches Bergbau-Museum Bochum – Leibniz-Forschungsmuseum für Georessourcen
- Deutsches Museum, München
- Deutsches Schifffahrtsmuseum – Leibniz-Institut für Maritime Geschichte, Bremerhaven
- Germanisches Nationalmuseum – Leibniz-Forschungsmuseum für Kulturgeschichte, Nürnberg
- Museum für Naturkunde Berlin – Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung
- Römisch-Germanisches Zentralmuseum – Leibniz-Forschungsinstitut für Archäologie, Mainz
- Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung, Frankfurt am Main, Görlitz, Dresden
- Zoologisches Forschungsmuseum Alexander Koenig – Leibniz-Institut zur Analyse des Biodiversitätswandels, Bonn

**[www.leibniz-forschungsmuseen.de](http://www.leibniz-forschungsmuseen.de)**

### **Die Leibniz-Gemeinschaft**

Die Leibniz-Gemeinschaft verbindet 96 eigenständige Forschungseinrichtungen. Ihre Ausrichtung reicht von den Natur-, Ingenieur- und Umweltwissenschaften über die Wirtschafts-, Raum- und Sozialwissenschaften bis zu den Geisteswissenschaften. Leibniz-Institute widmen sich gesellschaftlich, ökonomisch und ökologisch relevanten Fragen. Sie betreiben erkenntnis- und anwendungsorientierte Forschung, auch in den übergreifenden Leibniz-Forschungsverbänden, sind oder unterhalten wissenschaftliche Infrastrukturen und bieten forschungsbasierte

Dienstleistungen an. Die Leibniz-Gemeinschaft setzt Schwerpunkte im Wissenstransfer, vor allem mit den Leibniz-Forschungsmuseen. Sie berät und informiert Politik, Wissenschaft, Wirtschaft und Öffentlichkeit. Leibniz-Einrichtungen pflegen enge Kooperationen mit den Hochschulen u.a. in Form der Leibniz-WissenschaftsCampi, mit der Industrie und anderen Partnern im In- und Ausland. Sie unterliegen einem transparenten und unabhängigen Begutachtungsverfahren. Aufgrund ihrer gesamtstaatlichen Bedeutung fördern Bund und Länder die Institute der Leibniz-Gemeinschaft gemeinsam. Die Leibniz-Institute beschäftigen knapp 21.000 Personen, darunter fast 12.000 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. Der Gesamtetat der Institute liegt bei zwei Milliarden Euro.

**[www.leibniz-gemeinschaft.de](http://www.leibniz-gemeinschaft.de)**