

Kulturbrunch 2022 – Lernen mit und über Games, Good Practice zum Anfassen und interdisziplinärer Austausch

Am 13. Mai 2022 ging der Kulturbrunch im Heinrich-von-Kleist-Forum in Hamm in die vierte Runde. Rund 100 Kulturakteur:innen trafen sich nach zwei Jahren pandemiebedingter Veranstaltungsverlagerung ins Digitale endlich wieder vor Ort, um sich über innovative digitale Formate der Kulturvermittlung auszutauschen. Ganz nach dem Tagungsmotto *Hands on Gaming – Spielend lernen* orientierte sich das diesjährige Veranstaltungsformat gleich an zwei Leitlinien: Die Good Practice-Projekte zeigten Potentiale spielerischer Vermittlung für den Kultursektor auf und konnten von den Besucher:innen in zwei Hands on-Phasen selbst ausprobiert werden. Durch das vielfältige Programm führte das Moderationsduo Franziska Hackenes (Wissenschaftliche Volontärin) und Felix Dürich (Wissenschaftlicher Referent) vom LWL-Medienzentrum für Westfalen.

Von learning by doing in der Pandemie zur zielgerichteten Entwicklung nachhaltiger Digitalformate

In ihrem Eröffnungstalk sprachen LWL-Kulturdezernentin, Dr. Barbara Rüschoff-Parzinger, und der Leiter des LWL-Medienzentrums, Prof. Dr. Markus Köster, über die Herausforderungen der Pandemie im Kultursektor. Dabei würdigten sie die Experimentierfreude und Kreativität der Kulturinstitutionen in den letzten zwei Jahren. Gerade das pandemiebedingt zum Alltag gewordene learning by doing habe neue Prozesse angekurbelt und zahlreiche zukunftsfähige Digitalformate hervorgebracht. Darüber hinaus betonten beide Redner:innen das Zusammenbringen von interdisziplinärer Expertise auf dem Weg in die Digitalisierung. Gerade die Verknüpfung von inhaltlich-wissenschaftlicher und technischer Expertise sei ein wichtiges Fundament für die Umsetzung digitaler Projekte. Dr. Barbara Rüschoff-Parzinger und Prof. Dr. Markus Köster hoben schließlich die Relevanz von vernetztem Arbeiten und gemeinsamen Lösungen hervor – entscheidend sei, nicht in Einzellösungen zu verharren, sondern nachhaltiges Know-How für den Kultursektor zu generieren und reproduzierbar zu machen.

Gamedesign-Professorin Linda Breitlauch stellt Potentiale von Spielen für den Kulturbereich heraus

Mit der anschließenden Keynote zum Thema *Storytelling, Gaming und Immersion in der Kulturvermittlung* warf Prof. Dr. Linda Breitlauch (Professorin für Gamedesign an der Hochschule Trier) einen Blick auf die Geschichte des Spielens und stellte seinen Mehrwert für das gesellschaftliche Miteinander heraus. Kreativität und Regeln seien wichtige Grundlagen unserer Kultur, die durch das Spielen schon im Kindesalter erlernt würden. Unabhängig von seiner Form habe das Spielen schon immer zum menschlichen Lernen beigetragen. Daran anschließend nahm die Professorin für Gamedesign die Teilnehmer:innen mit auf eine Reise durch die Entwicklungsgeschichte der digitalen Spielkultur – von den ersten Spielautomaten hin

zu hochkomplexen VR-Games und KI-Elementen. Eindrücklich zeigte Linda Breitlauch auf, dass Spiele sehr viel mehr leisten können als nur zu unterhalten:

Durch den Flow-Zustand, in den die Spielenden durch das Medium versetzt würden, lieferten sie hervorragende Bedingungen zum Lernen – ein Effekt, den sich auch Spielentwickler:innen zu Nutze machten, wenn sie explizit Lerninhalte vermitteln wollen. Linda Breitlauch führte hier beispielhaft das preisgekrönte Serious Game *Through the Darkest of Times*¹ an, das sich kritisch mit der prekären Situation des Widerstands im nationalsozialistischen Deutschland auseinandersetzt. Die Spieler:innen erlernen neben geschichtlichen Inhalten auch vielfältige Kompetenzen, wie zum Beispiel die Erfahrung, dass Entscheidungen immer mehrdimensional sind und sowohl positive als auch negative Effekte nach sich ziehen können. Zudem können Spiele durch emotionales Storytelling zu Empathie mit den Spielfiguren anregen. Und es werden durch Spiele schon von Kindesbeinen an demokratische Grundzüge erlernt, da Games Regelsysteme enthalten, an die sich alle Teilnehmer:innen halten müssen, damit das Spiel funktioniert.

Abschließend zeigte Linda Breitlauch anhand verschieden umgesetzter Spielformate die Komplexität und Vielfalt der Spielentwicklung auf. Jedoch sei die deutsche Entwickler:innenbranche im Vergleich zu anderen Ländern noch sehr klein und auch die Computerspielförderung gebe es erst seit 2018. Die sich an ihre Keynote anschließende intensive Diskussion unter den Teilnehmer:innen zeigte jedoch, dass das Thema Gaming in der Gesellschaft angekommen ist und auch in der Kulturbranche großes Interesse am Einsatz von Spielen als Vermittlungsformaten besteht.

Marsstation der Zukunft *Nehab One* – Ein Virtual Reality-Rennen gegen die Zeit

Mit theoretischen Grundlagen im Gepäck startete der Kulturbrunch in den Praxisteil: die Good Practice-Phase. Den Anfang machten Lisa Wong vom *LWL-Museum für Naturkunde mit Planetarium* und Dominik Kissmann von *lemontree.xyz* aus Münster mit ihrem Kooperationsprojekt *Nehab One*. Gemeinsam hatten Museum und Entwicklerteam eine Virtual Reality-Station zum Thema der Sonderausstellung „Überlebenskünstler Mensch“ (2020-2022) entwickelt. Lisa Wong und Dominik Kissmann sprachen in ihrem Vortrag über die gemeinsame Reise der Zusammenarbeit – von den zu Beginn gesetzten Zielen über die einzelnen Schritte der Umsetzung bis hin zur Fertigstellung des Projekts. So hatte sich das Naturkundemuseum für die VR-Technologie entschieden, um damit einen Raum darzustellen, der sonst nicht zugänglich ist. Spezifische Anforderungen an das Projekt waren eine interessante Storyline, ausreichend Raum für die zu vermittelnden Inhalte und wissenschaftliche Genauigkeit. Entwickelt wurde schließlich eine Tutorial-Welt auf dem Mars, in der sich Besucher:innen durch die Umgebung bewegen und Informationen über die Marsstation erhalten. Zusätzlich interagieren sie mit anderen Astronaut:innen und lösen verschiedene Aufgaben – und zwar im Wettlauf gegen den zur Neige gehenden

¹ Nähere Infos zum Game können Sie in unserem Artikel *Digitale Spiele und Erinnerungskultur – Eine vielversprechende Synthese* (<https://kultur-bewegt.lwl.org/de/digitale-spiele-und-erinnerungskultur-eine-fruchtbare-symbiose/>) nachlesen.

Sauerstoffvorrat. In ihrem Vortrag berichteten die Referent:innen auch über Erfahrungswerte und Learnings aus der praktischen Anwendung im Museum: über die Vorteile einer sitzenden Haltung beim Spielen, die zeitliche Begrenzung eines Spieldurchlaufs zur Vermeidung von Warteschlangen und über das positive Feedback insbesondere von älteren Ausstellungsbesucher:innen.

Jagd durch die Eiszeit über den Hör- und Tastsinn – Das inklusive Audio-Mobile-Game *NMSee*

Von der Marsstation in der Zukunft begaben sich die Teilnehmer:innen des Kulturbrunchs mit dem zweiten Good Practice-Projekt auf eine Zeitreise in die Steinzeit. Das *Neanderthal Museum Mettmann* hatte 2019-2021 gemeinsam mit dem Spielentwicklungsunternehmen *wegesrand* aus Mönchengladbach das als inklusiver Museumsrundgang konzipierte Audio-Mobile-Game *NMSee* entwickelt. Da Anna Riethus, die Projektleiterin des Neanderthal Museums Mettmann, krankheitsbedingt verhindert war, stellte Thorsten Unger von *wegesrand* das Projekt vor. In einem partizipativen Ansatz sei auch der Blinden- und Sehbehindertenverband Nordrhein stark in die Entwicklungsprozesse involviert worden, um sicherzustellen, dass das Spielformat den Bedürfnissen der Zielgruppe entsprechen würde. Zu der Entscheidung für eine Audio-Mobile-App habe beispielsweise maßgeblich beigetragen, dass Smartphones bei Blinden- und Sehbehinderten als technische Plattform akzeptiert und etabliert sind. Und auch die in die App integrierten Sprachaufnahmen und die Bedienung per Wischgesten ließen sich durch Screenreader mittlerweile gut erkennen. Das aus 17 Stationen bestehende Game wurde im analogen Raum durch eine inklusive Infrastruktur mit Tastobjekten, Leitsystemen und Braille ergänzt. Die Spielhandlung dreht sich um die Jägerin Nami, die mit ihrem Sohn Leniki in der Eiszeit gelebt hat. Anhand ihrer Erinnerungen, die auditiv vermittelt werden, und der Taststationen in der Ausstellung, erleben die Spieler:innen eine Reise durch das vergangene Zeitalter. Das Storytelling der App ist eng mit den Museumsinhalten verknüpft und bindet die Ausstellungsexponate in die Geschichte der beiden Neandertaler:innen ein. *NMSee* stieß auf sehr positive Resonanzen der Besucher:innen und erhielt bereits drei Auszeichnungen.²

Hands on Gaming und Hands on Bratkartoffeln

Nach den ersten beiden Good Practice-Vorträgen bot die Brunch- und Hands on-Phase die Möglichkeit, mit Museumsvertreter:innen und Entwickler:innen ins Gespräch zu kommen, sich am Foodtruck bei einer Portion Bratkartoffeln mit anderen Kulturschaffenden auszutauschen oder die spielerischen Vermittlungsformate selbst auszuprobieren. So besuchten die Teilnehmer:innen im Foyer des Heinrich-von-Kleist-Forums über einen eigens eingerichteten VR-Bereich die Marsstation, begaben sich mit Tablet und Kopfhörern in die Eiszeit und das 20. Jahrhundert, erhielten Einblicke in die dem Game *Forced Abroad* zugrundeliegenden historischen Tagebuchaufzeichnungen und erlebten anhand einer ganzen Reihe von

² *NMSee* wurde mit dem Innovationspreis Tourismus NRW 2019, dem Publikumspreis des DigAMus Award 2021 und dem IAUD Design-Preis 2021 in der Kategorie Public Space Design ausgezeichnet.

Rätselstationen das breite Spektrum von Escape-Games. Nach der Pause ging es dann mit Erfahrungswerten aus dem Hands on-Foyer, anregenden Gesprächen und gesättigten Mägen in den zweiten Good Practice-Teil über – der mit dem Serious Game begann.

***Forced Abroad* – Ein Serious Game zur Geschichte der nationalsozialistischen Zwangsarbeit**

Dr. Paul Moritz Rabe vom *NS-Dokumentationszentrum München* und Mona Brandt von *Paintbucket Games* stellten ihr gemeinsames Projekt *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters* vor. Das als Visual Novel gestaltete Serious Game basiert auf den realen Tagebuchaufzeichnungen von Jan Bazuin aus Rotterdam, der während des Zweiten Weltkriegs als Zwangsarbeiter nach Deutschland deportiert wurde. Dr. Paul Moritz Rabe und Mona Brandt reflektierten in ihrem Vortrag die einzelnen Schritte und auch Hürden, die die interdisziplinäre Projektentwicklung mit sich brachte. So wurden sie mit der Frage konfrontiert, wie ein originales Tagebuch – also eine historische Quelle – spielbar gemacht werden kann, wie sie in der Umsetzung möglichst nahe an der Quelle bleiben können oder wie angesichts der Zielgruppe von Jugendlichen mit Themen wie Tod o.Ä. sensibel umgegangen werden kann. In *Forced Abroad* erleben Spieler:innen eine Passage aus dem Leben des Protagonisten Jan Bazuin und seinem Alltag als Zwangsarbeiter. Dabei können sie zwar nicht die Hauptstory verändern, aber in Nebenstorys kleine (moralische) Entscheidungen treffen, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Das von der Fachcommunity gelobte Serious Game kann hier (<https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad>) kostenfrei heruntergeladen und getestet werden.

***Geheime Kammern des Wissens* – Sechs Escape Rooms in einer Museumsausstellung**

Zum Abschluss der Good Practice-Phase referierten Anja Hoffmann vom *LWL-Industriemuseum Zeche Zollern Dortmund* und Mike Kleist vom Spielentwicklungsunternehmen *MysteryRooms* aus München. Die beiden stellten die *Geheimen Kammern des Wissens* vor, sechs Escape Rooms, die von März bis Oktober 2019 die Sonderausstellung „Alles nur geklaut? Die abenteuerlichen Wege des Wissens“ des Industriemuseums bereicherten. Nach einer kurzen audiovisuellen Einführung in ihre Mission und der Ausstattung mit einem Tablet lösten die Besucher:innen der Sonderausstellung knifflige Rätsel, die analoge Ausstellungselemente und digitale Tools verknüpften, und spielten sich so von Raum zu Raum auf den „Wegen des Wissens“ durch die Ausstellung. Das Museum betreute die Escape Rooms intensiv, Besucher:innen wurden gleich beim Betreten der Ausstellung auf das angebotene Format aufmerksam gemacht, Spielleiter:innen überwachten die Räume und waren bei Fragen oder stockendem Rätsellösen zur Stelle. Anja Hoffmann und Mike Kleist machten ihre zu Beginn der Entwicklungsphase gesetzten Ziele für die Besucher:innen des Kulturbrunchs transparent und reflektierten diese auch kritisch. Durch den großen Platzbedarf der Escape Rooms mussten etwa die Spielfläche und die Anzahl der Ausstellungsexponate aufeinander

abgestimmt werden. Insgesamt konnten die anfänglich gesetzten Ziele an das Format fast ausschließlich umgesetzt werden: Die Publikumsstruktur wurde verjüngt, die Verweildauer der Besucher:innen erhöht, Mehrfachbesuche generiert und auch das direkte Feedback der Besucher:innen fiel durchweg sehr positiv aus.

Dialog mit Zukunft

Kurz vor Tagungsende stellte sich schließlich das *Digitalteam Westfälische Museen* vor. Das Verbundprojekt von LWL-Medienzentrum und LWL-Museumsamt wird die nächsten Jahre Museen in Westfalen-Lippe bei der Umsetzung digitaler Vermittlungsformate unterstützen. Alexander Muszeika (Wissenschaftlicher Referent für digitale Vermittlung), Manon Krause (Fachberaterin für digitale Kommunikation) und Felix Dürich (Wissenschaftlicher Referent für digitale Medienproduktion) gaben Einblicke in die Ziele, konkreten Tätigkeiten und nächsten Schritte des Digitalteams. Dabei verabschiedete sich Felix Dürich von seiner einjährigen Vertretungsrolle und übergab seine Position wieder an die aus der Elternzeit zurückgekehrte Laura-Marie Iven (Wissenschaftliche Referentin für digitale Medienproduktion).

Zum Schluss beendete die Leiterin des LWL-Museumsamtes, Dr. Ulrike Gilhaus, den Kulturbrunch mit einem Rückblick auf den Tag und würdigte den Dialog zwischen Spielentwickler:innen und Kulturschaffenden als anregend und bereichernd. Gerade die große Bandbreite an unterschiedlichen Kultureinrichtungen zeige das große Potential von Games für die Wissensvermittlung. Damit ging ein inspirierender Tag des Lernens mit und über Games, des Austausches unter Kulturvertreter:innen und mit Spielentwickler:innen zu Ende.

Katharina Hauck,
Franziska Hackenes