

Pressemitteilung

Nr. 18 vom 09. März 2022

Konferenz über digitale Spiele in Museen

Wie können digitale Spiele im Museumskontext didaktisch konzipiert und künstlerisch gestaltet werden? Dieser Frage widmen sich internationale Expertinnen und Experten am 12. März 2022 auf der vom Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln ausgerichteten Konferenz „Play! An Interdisciplinary Conference on Digital Games in Museums“. Die Veranstaltung findet von 11.00 bis 17.45 Uhr in der Gesenkschmiede Hendrichs des LVR-Industriemuseums in Solingen sowie parallel digital statt. Die Film- und Medienstiftung NRW fördert die Konferenz. Die Teilnahme ist kostenlos. Anmeldungen sind ab sofort möglich.

Eine Möglichkeit, um Museen zukunftsfähig auszurichten und neue Zielgruppen zu erschließen, sind digitale Spiele. Die Konferenz „Play! An Interdisciplinary Conference on Digital Games in Museums“ betrachtet die Integration solcher Spiele in die Museumspraxis aus unterschiedlichen Perspektiven und initiiert einen Austausch zwischen Wissenschaft, Game-Studios und Kultureinrichtungen. Sie richtet sich an Beschäftigte von Museen, Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwicklerinnen und -entwickler, Akteurinnen und Akteure aus Medien und Erziehung sowie Studierende und Nachwuchstalente.

Internationale Keynote-Speaker

Prof. Björn Bartholdy und Prof. Dr. Gundolf S Freyermuth vom Cologne Game Lab der TH Köln eröffnen die Tagung mit einem Grußwort. Internationale Vertreterinnen und Vertreter aus den Bereichen Medien- und Kulturwissenschaften, Spieleentwicklung, Museen und verwandten Kultureinrichtungen stellen ihre Projekte und Forschungsarbeiten vor. Sie diskutieren die künstlerische Gestaltung, didaktische Konzeption und gesellschaftliche Bedeutung digitaler Medien, insbesondere der spielerischen Formate in Museen.

Elisabeth Breitkopf-Bruckschen vom Deutschen Historischen Museum spricht über die Gamestation „Leipzig ‘89 – Revolution reloaded“. Damit werden Besucherinnen und Besucher eingeladen, in die Rollen von sieben Figuren zu schlüpfen, um aus unterschiedlichen Perspektiven den 9. Oktober 1989 in Leipzig zu durchlaufen, an dem 70.000 Menschen gegen den autoritären Staat protestierten. Peter Färberböck und Dr. Judith Zimmermann von der Paris Lodron Universität Salzburg gehen in ihrem Vortrag auf die Zugänglichkeit von Räumen durch Virtual Reality ein. Am Beispiel einer vielfältig genutzten Stube im Hohen Stock in der berühmten Festung Hohensalzburg werden theoretische Möglichkeiten aufgezeigt, mit VR neue Welten zu erschaffen.

Konferenzsprache ist Deutsch, internationale Beiträge werden in englischer Sprache gehalten. Zum gesamten Programm und Anmeldung:

<https://www.eventbrite.co.uk/e/play-an-interdisciplinary-conference-on-digital-games-in-museums-tickets-265170751857>

Erlebnisraum Maschinenklangwerk

Auf die Konferenz folgt um 18.00 Uhr die Eröffnung der audiovisuellen Arbeit „Maschinenklangwerk“. Diese wurde von Studierenden des Cologne Game Labs erarbeitet und steht im Rahmen des Festivals Futur21 bis zum 19. März

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Sandy Syperek
0221-8275-5147
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 18 vom 09. März 2022
Konferenz über digitale Spiele in Museen

Besucherinnen und Besuchern zur Verfügung. Isabel Grünberg, Alex Nieradzik, David Wildemann und Raven Rusch transformieren die historische Gesenkschmiede Hendrichs in einen begehbaren interaktiven Erlebnisraum. Mit Kopfhörern ausgestattet durchwandern Besucherinnen und Besucher die Gesenkschmiede und erleben eine interaktive Klanglandschaft, die je nach Position im Raum und Anzahl der anwesenden Personen ihre Intensität und ihren Inhalt verändert. Die Arbeit thematisiert die Auswirkungen von Energieverbrauch durch industrielle Prozesse und Konsumgüter sowie die Rolle des Menschen in diesem Netzwerk.

Über Futur21

Die Konferenz „Play! An Interdisciplinary Conference on Digital Games in Museums“ ist Teil des Futur21-Festivals. Das Projekt Futur21 der Landschaftsverbände Rheinland (LVR) und Westfalen-Lippe (LWL) bringt Industriekultur und aktuelle Forschung mit visuellen Künsten zusammen. Es stößt die Beschäftigung mit Fragen der Zukunft an jenen Orten an, die Zeuginnen und Zeugen von 200 Jahren Modernisierung und Schauplätze des Wandels sind. Dafür werden mediale und virtuelle Angebote für die Kultur und Museen konzipiert, die die Weiterentwicklung von medienpädagogischen Bildungsstrukturen und -kompetenzen sowie digitaler Kultur in den Kommunen fördern.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 27.000 Studierende in etwa 100 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin.