

SPIELKULTUR

Zürich, 20. Oktober 2021

Medienmitteilung

Flirten mit Kunstobjekten: Digitale, spielerische Vermittlung für die Schweizer Museumslandschaft

Die Digitalisierung macht auch vor Kulturinstitutionen nicht Halt. Deshalb hat die junge Schweizer Agentur Spielkultur mit Unterstützung des Migros-Pionierfonds drei digitale Spiele entwickelt – eine Flirt-Chat-App, ein Krimi-Hörbuch und eine Tablet-Schatzsuche – die jedes Museum individuell an sein Angebot anpassen kann. Am 4. November 2021 werden die Games der Öffentlichkeit präsentiert.

Der digitale Wandel ist ein allgegenwärtiges Thema. Seit der Industrialisierung hat keine neue Technologie die Wirtschaft, Gesellschaft und Freizeit derart intensiv beeinflusst. Auch Kulturinstitutionen können sich diesem Wandel nicht entziehen. Digitale Vermittlungsangebote, in Form von Apps oder Games sind zwar beliebt, in der Entwicklung jedoch teuer und zeitaufwändig. Museen überlegen sich, wie sie Sammlungen zukünftigen Generationen zeitgemäss und attraktiv zugänglich machen können. «Das Projekt Spielkultur nutzt digitale Technologie, um den Museumsbesuch interaktiver und spannender zu gestalten. Schweizer Museen erhalten damit individuelle Lösungen, um Kultur auf spielerische Weise erlebbar zu machen», so Pablo Villars, Projektleiter Migros-Pionierfonds.

Im Rahmen des Pilotprojekts «games@museums» hat Spielkultur mit Unterstützung des Migros-Pionierfonds drei konfigurierbare Spiele erarbeitet. Die Spiele wurden von Game Design Studierenden in Kooperation mit Museen entwickelt und in einer zweijährigen Testphase erfolgreich erprobt. Nach dieser Testphase gründeten Kuratorin Laura Schuppli und Game Designer Sebastian Tobler Anfang 2021 die Agentur Spielkultur, um die Prototypen zu finalisieren. Das interdisziplinäre Duo hat die Spielesoftware nun so entwickelt, dass Kurator*innen und Kulturvermittler*innen die Inhalte der Games selbst oder mit verschiedenen Zielgruppen erarbeiten können. Das macht die Spiele vielseitig einsetzbar: als fester Bestandteil von Sonder- oder Dauerausstellungen, als Teil eines Partizipationsprojekts mit Schulklassen oder anderen Fokusgruppen, oder als ergänzendes Vermittlungsformat für spezielle Anlässe wie Kindergeburtstage oder Familiensonntage.

«Mit den Games wollen wir mehr Menschen für Kunst und Kultur begeistern und gleichzeitig Museen dabei unterstützen, auch weiterhin als lebendige, interaktive Häuser wahrgenommen zu werden», so Laura Schuppli. Denn für Spielkultur liegt die Zukunft des Museumsbesuchs in der Verbindung von digitalen Formaten mit dem Erlebnis vor Ort.

Der Launch findet am **Donnerstag, 4.11.2021 um 19 Uhr**, im Rahmen der [Digital Days Aarau](#), im [Stadtmuseum Aarau](#) statt. Kurator*innen, Kulturvermittler*innen und die Öffentlichkeit können sich die Spiele anschauen und erfahren, wie sie diese im eigenen Umfeld genutzt werden können. Mehr Details zur Veranstaltung [hier](#).

Über Spielkultur

Mit spielerischer Leichtigkeit wird aus einem Museum ein interaktiver Erlebnisraum: Die Agentur Spielkultur hat drei digitale Spielideen für Museumsbesuchende entwickelt, die jedes Museumsteam individuell an sein Angebot anpassen kann.

Über den Migros-Pionierfonds

Der Migros-Pionierfonds sucht und fördert Ideen mit gesellschaftlichem Potenzial. Er ermöglicht Pionierprojekte, die neue Wege beschreiten und zukunftsgerichtete Lösungen erproben. Der wirkungsorientierte Förderansatz verbindet finanzielle Unterstützung mit coachingartigen Leistungen. Der Migros-Pionierfonds ist Teil des gesellschaftlichen Engagements der Migros-Gruppe und wird von Unternehmen der Migros-Gruppe mit jährlich rund 15 Millionen Franken ermöglicht. Weitere Informationen: www.migros-pionierfonds.ch

Weitere Auskünfte

Laura Schuppli, Co-Founder
Spielkultur GmbH
Hohlstrasse 176
8004 Zürich
laura@spielkultur.ch
+41 76 448 90 66
www.spielkultur.ch

Pablo Villars, Projektleiter Migros-Pionierfonds
pablo.villars@mgb.ch
+41 58 570 18 67
www.migros-pionierfonds.ch