

UNLOCKED

**FACHTAGUNG
& SYMPOSIUM**

**GAMING
ÖFFNET
KULTUR**

VORWORT

1

ERFAHRBARMACHUNG

2

KOLLABORATION

3

ZUGÄNGLICHKEIT

KEYNOTES

PRETZEL & PLAY

AUSBLICK

APPENDIX

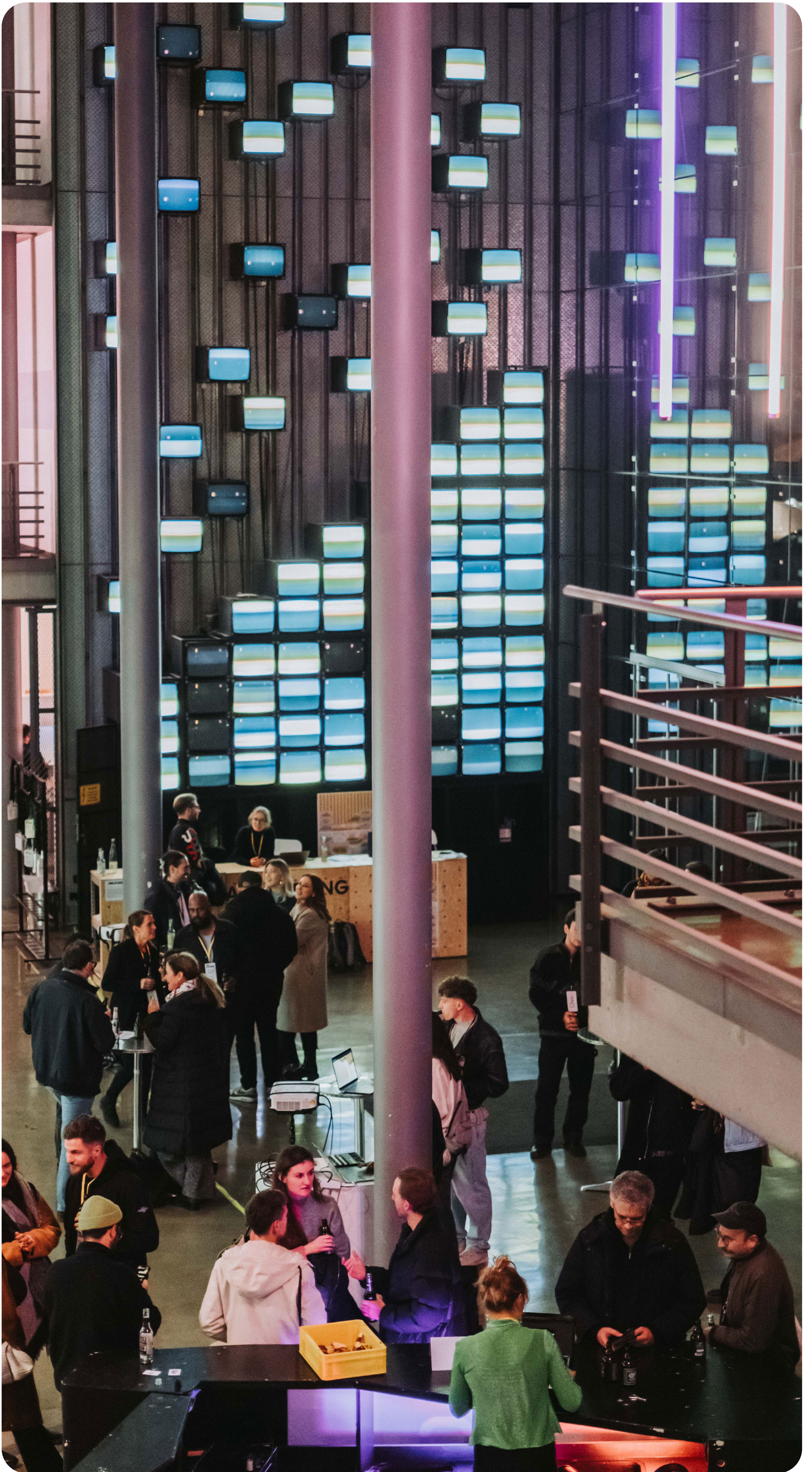
DANKSAGUNG & IMPRESSUM

OFFNET

UNLOCKED

GAMING
ÖFFNET
KULTUR

FACHTAGUNG
& SYMPOSIUM





VORWORT

PROF. FAHIM MOHAMMADI

INDEX

NÄCHSTES KAPTEL

VORWORT

PROF. FAHIM MOHAMMADI

Im Kern menschlicher Kultur und Interaktion steht das Spiel. Der niederländische Historiker und Kulturtheoretiker Johan Huizinga betonte in seinem Werk »Homo Ludens« die fundamentale Rolle des Spiels als einen Akt, der Kultur nicht nur hervorbringt, sondern auch formt und definiert. Dieses Konzept des Spiels als ein essentielles, kulturschaffendes Element durchzieht unsere Geschichte und hat sich in unserer zunehmend digitalisierten Welt weiterentwickelt und manifestiert. Das »Unlocked – Gaming öffnet Kultur« Symposium hat genau diese Schnittstelle von Spiel, Kultur und digitalen Medien betrachtet und eine Plattform für Diskurs eröffnet.

In unserer heutigen Gesellschaft, in der digitale Technologien und Gaming nicht nur Unterhaltung, sondern auch Bildung, Kunst und soziale Interaktionen prägen, gewinnt der Begriff der Gamification – die Anwendung von Spieldesign-Prinzipien und -mechaniken in nicht-spielbezogenen Kontexten – zunehmend an Bedeutung. Dieses Symposium hat gezeigt, wie Gamification als ein Werkzeug zur Förderung von kultureller Teilhabe und Bildung eingesetzt werden kann, und damit die Relevanz von Huizingas Ideen in unserer modernen Welt unterstrichen.

In den folgenden Seiten dieser Publikation finden Sie fotografische Impressionen, die die Dynamik und die Vielfalt des Unlocked-Symposiums einfangen. Diese Bilder sind nicht nur visuelle Erinnerungen an die Ereignisse und Diskussionen, sondern auch eine Hommage an die Kraft des Spiels als ein Medium, das Kultur formt, bereichert und zugänglich macht.

In einem reflexiven Ausblick müssen wir jedoch auch die Strukturen von Museen, deren Finanzierung und Förderprogramme kritisch bewerten. Trotz anhaltender Herausforderungen bei der Finanzierung sind Einrichtungen wie das Zentrum für Kulturelle Teilhabe Baden-Württemberg Wegbereiter bei der Unterstützung von risikobereiten und innovativen Ansätzen innerhalb kultureller Institutionen. Solche Fördermodelle sind entscheidend für eine kontinuierliche Evolution im Sektor. Allerdings fehlt es den Institutionen und Museen oft an finanziellen Mitteln und dem nötigen Selbstverständnis für die Zeit nach der Förderung. Die Bereitschaft, auch Scheitern als wichtigen Teil des Wachstums und der Innovation im kulturellen Bereich anzuerkennen, ist von vitaler Bedeutung.

Wir dürfen nicht nur die Erfahrung von Besucherinnen und Besuchern in den Vordergrund stellen, sondern auch strukturelle Herausforderungen angehen. Dies erfordert eine ganzheitliche Betrachtung, die sowohl die inhaltlichen als auch die finanziellen und organisatorischen Aspekte von Kulturinstitutionen in den Blick nimmt. Nur so können wir sicherstellen, dass die Potenziale von Gamification und digitalen Technologien nachhaltig in unseren kulturellen Räumen genutzt und weiterentwickelt werden.

Zum Abschluss möchte ich meinen tiefsten Dank aussprechen. Besonders hervorheben möchte ich dabei die unschätzbare Unterstützung und Zusammenarbeit unserer Co-Initiatoren, das Linden-Museum Stuttgart und finster3000. Ihr Engagement und ihre Visionen haben maßgeblich zum Erfolg dieses Symposiums beigetragen. Ebenso gilt mein besonderer Dank dem Zentrum für Kulturelle Teilhabe Baden-Württemberg, das durch seine finanzielle Unterstützung die Realisierung dieses wichtigen Vorhabens ermöglicht hat.

To be continued...







1 **ERFAHRBARMACHUNG**
INFORMATION, VERMITTLUNG
& INTERAKTIVES ERLEBNIS

INDEX

NÄCHSTES KAPTEL

① ERFAHRBARMACHUNG INFORMATION, VERMITTLUNG & INTERAKTIVES ERLEBNIS

→ [PANEL](#)

Der Themenschwerpunkt wurde von
☺ Samuel Weiss (finster3000) moderiert.

»Erfahrbarmachung« bedeutet das Erleben von Informationen durch Interaktion. Das erste Themencluster des Unlocked-Symposiums behandelte die »Erfahrbarmachung« im musealen Kontext. Der Fokus lag dabei darauf, was dieses interaktive Erlebnis für die Besucher*in oder Nutzer*in bedeuten kann.

Im Alltag begegnet einem das Wort »Experience« oder »Erlebnis« in den unterschiedlichsten Kontexten. Für Gamer*innen finden Erlebnisse oft im digitalen Raum statt, wo sie Dinge erleben, an die sie sich auch noch Jahre später erinnern können, weil sie durch die Interaktion im Spiel selbst etwas zu diesen Erlebnissen beigetragen haben.

Kultureinrichtungen sind sich der Potenziale von interaktiven Angeboten für die Inhaltsvermittlung zwar bewusst und Games sind immer häufiger in Museen zu finden, dennoch wird Gamification nicht in dem Ausmaß eingesetzt, wie es heutzutage möglich wäre.

Hierfür sind in diesem Kontext zu viele Fragen offen, zu viele Probleme nicht angesprochen und zu viele Einschränkungen vorhanden, als dass die Institutionen ihre Möglichkeiten voll ausschöpfen könnten.

Im Panel wurde deswegen das Arbeiten mit Games und mit interaktiven Erlebnissen im Kontext der Inhaltsvermittlung aus drei unterschiedlichen Perspektiven – aber mit derselben Fragestellung – betrachtet: Warum sollten Informationen in einem interaktiven Erlebnis vermittelt werden?



PROF. DR. SABIHA GHELLAL
HDM STUTTGART, FAKULTÄT
DRUCK UND MEDIEN

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Prof. Dr. Sabiha Ghellal ist Professorin für Experience und Game Design an der Hochschule der Medien in Stuttgart und promoviert in Experience Design und Game Studies. Ihre Forschung konzentriert sich auf die Gestaltung und Untersuchung neuer interaktiver Designs zur Unterstützung zukünftiger kultureller und kreativer Erfahrungen, mit besonderem Schwerpunkt auf digitalen Spielen, Mixed-Reality-Anwendungen und transmedialem Storytelling. Basierend auf dem Konzept der »Forschung durch Design« untersucht sie »Experience- und Gamedesign«, um aus verschiedenen Artefakten Designmuster, Rahmenbedingungen und Evaluierungsmethoden abzuleiten. Als ehemalige Managerin für Research und Innovation bei Sony Europe hat sie an mehreren groß angelegten Produktionen in den Bereichen Experience, Mixed Reality und Game Design gearbeitet und diese geleitet. Neben ihrer Tätigkeit als Gründungsmitglied der REMEX-Forschungsgruppe und Mitglied des Institute for Games war sie von 2013 bis 2022 Kuratorin im Beirat der Game Zone des Internationalen Trickfilmfestivals (ITFS) in Stuttgart und arbeitet für verschiedene Non-Profit-Organisationen.

Prof. Dr. Sabiha Ghellal hielt eine Keynote mit dem Titel »Why so Serious? Games als Vermittlungsform«.



SOPHIA GRÖSCHKE

KLASSIK STIFTUNG WEIMAR

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

**Sophia Gröschke ist in der Querschnitts-
direktion Digitale Transformation an der Klassik
Stiftung Weimar, zuvor Referentin für Kulturelle Bil-
dung an der Stiftung mit dem Schwerpunkt digi-
tal-analoge Vermittlung. Sie ist zudem Fachgrup-
pensprecherin für die Fachgruppe »Digitale Bildung
und Vermittlung in Museen« im Bundesverband
Museumspädagogik e.V.. Ihre Arbeitsschwerpunkte
liegen im Bereich Publikumsorientierung im Rahmen
digital-analoger Transformationsprozesse sowie
dadurch bedingte Organisationsentwicklungen.**

**Sophia Gröschke hielt eine Keynote mit
dem Titel »Gaming als Hebel für die Publikums-
entwicklung. Erfahrungen aus der Vermittlung im
Museum«.**



CHRISTOPH DEEG

**GESTALTUNG DIGITAL-
ANALOGER LEBENSÄÄUME,
BERATER UND SPEAKER**

[→ PANEL](#)

[→ WEBSITE](#)

Christoph Deeg bezeichnet sich als »Gestalter des digital-analogen Lebensraumes«. Er ist Berater für Digitale Transformation und Transformativ Gamification und hat in mehr als 35 Ländern unterschiedliche Projekte umgesetzt. Er ist zudem Mitbegründer des äthiopischen Gaming-Netzwerkes »Chewata Awaqui«, Mitglied des Sprecher*innen-Rates der Kulturpolitischen Gesellschaft und Jurymitglied des Preises »KULTURLICHTER – Deutscher Preis für kulturelle Bildung«.

Christoph Deeg war Talk-Gast auf dem Panel »Erfahrbarmachung«.



FABIAN RUDZINSKI
BUNTSPECHT & RABE
SOFTWAREMANUFAKTUR

[→ WEBSITE](#)

Fabian Rudzinski verfügt über die außergewöhnliche Erfahrung aus der Entwicklung von erfolgreichen Video-Games und innovativen Hochschulprojekten. Als Gamification- und Learning Designer ist er der kreative Kopf der Buntspecht & Rabe Softwaremanufaktur, die er 2022 mitgegründet hat.

Fabian Rudzinski leitete einen Workshop mit dem Titel »Erklärst Du noch, oder spielst Du schon? Die Grundprinzipien guten Game Designs spielerisch erfahrbar gemacht«.







2 **KOLLABORATION**
INTERAKTION, CO-CREATION
& GEMEINSCHAFTLICHES
ERLEBNIS

INDEX

NÄCHSTES KAPTEL

② KOLLABORATION INTERAKTION, CO-CREATION & GEMEINSCHAFTLICHES ERLEBNIS

→ PANEL

Der Themenschwerpunkt wurde von
☺ Tobias Haas (finster3000) moderiert.

Der Themenschwerpunkt »Kollaboration« behandelte Gaming als Tool zur gemeinschaftlichen Erfahrung. Der Fokus lag auf den Möglichkeiten der sozialen Interaktion in Spielen und dem Potential, diese im kulturellen Kontext anzuwenden. Ausgehend von einem Verständnis des Spiels und des Museums als soziales Ereignis wurde im Panel die Vernetzung der Besucher*innen untersucht und wie das Spiel genutzt werden kann, um den Diskurs zwischen ihnen anzuregen.

Mit Blick auf das Potenzial von Co-Creation-Mechanismen wurde die Kommunikation zwischen Museum und Besucher*in betrachtet und die Frage gestellt: Wie können Besucher*innen bereits in den Gestaltungsprozess einbezogen oder eingeladen werden, einen eigenen Beitrag im Museum zu platzieren?



DANIEL BUDIMAN

ROCKET BEANS

ENTERTAINMENT

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Daniel Budiman ist Konzepter, Hinter- und Vor-der-Kamera-Turner und langjähriger Teil der deutschen Medienlandschaft. Während seiner Zeit bei NBC GIGA, GIGA eSport, Game One, Viacom und Rocket Beans TV interessierte und interessiert er sich immer für die Format-Entwicklung und die Suche nach modernen Wegen, Broadcast-Technik auszuprobieren, Game Design zu verstehen, Geschichten zu erzählen und menschliche Erfahrungen zu teilen.

Daniel Budiman hielt eine Keynote mit dem Titel »DIGILOG – Findingrules for inbetween«.



**ELISABETH BREITKOPF
BRUCKSCHEN
STIFTUNG DEUTSCHES
HISTORISCHES MUSEUM**

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Elisabeth Breitkopf-Bruckschen ist Historikerin und arbeitet seit 2011 am Deutschen Historischen Museum in Berlin. Dort leitet sie die Stabsstelle ‚Gremienarbeit und Kooperationen im Präsidium des DHM und ist in dieser Funktion unter anderem verantwortlich für die Entwicklung des Digitalprojekts ‚Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig‘. Bei diesem Projekt wurde im Rahmen des deutschlandweiten Verbundprojekts ‚museum4punkt0‘ ein neues Vermittlungsformat mit den Mitteln des Gamings erarbeitet und erprobt. Es handelt sich um eine interaktive Graphic Novel, bei der die Museumsbesucher*innen sich in die Rolle von sieben Figuren begeben und den Geschichtsverlauf mitbestimmen können.

Elisabeth Breitkopf-Bruckschen hielt eine Keynote mit dem Titel: »Geschichte neu erzählt – serious games im Museum«.



SEBASTIAN KÖNIG
HALBAUTOMATEN,
INTERACTION DESIGNER
UND TECHNICAL ARTIST

[→ PANEL](#)

[→ WEBSITE](#)

Sebastian König gestaltet und entwickelt Augmented Reality Apps, Spiele für Planetarien und andere interaktive Installationen. Er hat an der ABK Stuttgart studiert und unterrichtet und entwickelt mit dem Büro halbautomaten aus Stuttgart neue Lern-Formate. Er sucht dabei immer die Balance zwischen neuer Technologie/Innovation, sowie leichter, spaßiger Unterhaltung.

Sebastian König war Talk-Gast zum Thema »Kollaboration«.



CHRIS BINDER
INITIATIVE CREATIVE
GAMING E.V.

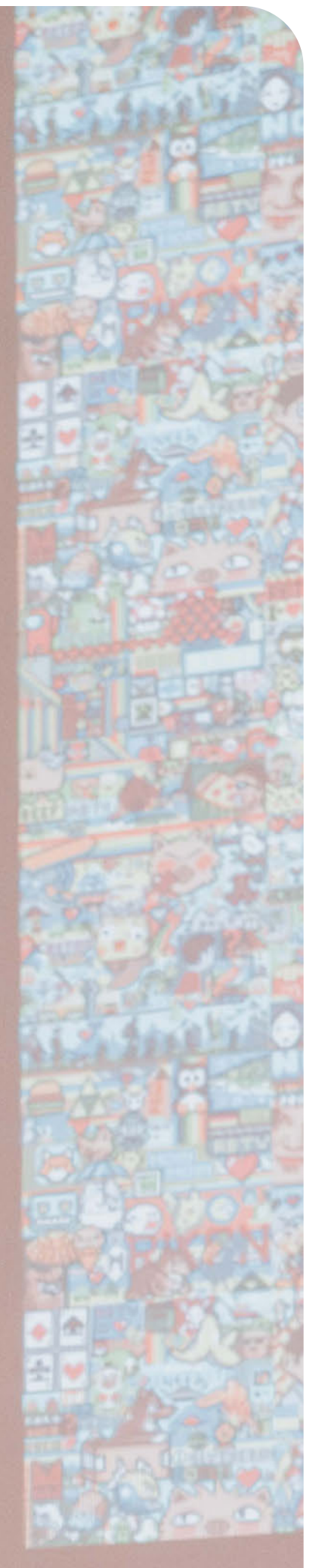
[→ WEBSITE](#)

Chris Binder ist Bildender Künstler und freischaffender Medienpädagoge. In Workshops, Vorträgen und Projekten vermittelt er für zahlreiche Institutionen seine Kompetenzen aus den Bereichen Creative Gaming, Programmierung, Making und Kunst.

Chris Binder leitete einen Workshop mit dem Titel »Ausspielung – den Museumsraum (be-)spielen | gamexhibit – how to game the museum space«.









3

**ZUGÄNGLICHKEIT
GAMING ALS CHANCE
EINER OFFENEN,
NIEDRIGSCHWELLEN
UND INTUITIVEN
VERMITTLUNGSFORM**

INDEX

NÄCHSTES KAPTEL

③ ZUGÄNGLICHKEIT GAMING ALS CHANCE EINER OFFENEN, NIEDRIGSCHWELLEN UND INTUITIVEN VERMITTLUNGSFORM

→ PANEL

Der Themenschwerpunkt wurde von
☺ Mike Schattschneider (Linden-Museum
Stuttgart) moderiert.

Gaming hat die Jugendkultur längst verlassen, da 58 % der 6- bis 69-Jährigen zumindest gelegentlich spielen, mit einem Durchschnittsalter von 37,9 Jahren und einem Umsatz von 9,8 Milliarden € allein im Jahr 2022. Dies erfordert, dass Museen und Ausstellungen ihre Arbeit unter neuen Gesichtspunkten betrachten, da Gaming eine zugängliche Vermittlungsform ist, die eine breite Besuchergruppe anspricht. Es spricht den natürlichen Spieltrieb an und kann neue Besuchergruppen erreichen, was den veränderten Medienkonsum berücksichtigt. Zugänglichkeit bleibt entscheidend, und Museen müssen die Bedürfnisse und Erwartungen der Besucher*innen berücksichtigen, während sie Gaming als Mittel zur interaktiven Vermittlung nutzen. Dabei gibt es, neben der Hauptregel, dass

ein Game im Museumsbereich, aber auch überall anders zuallererst Spaß machen muss, zu beachten, dass die Zugänglichkeit, die ja vor allem dieses Medium ausmacht, erhalten bleibt. Die Inhalte, aber auch Erwartungen der Besucher*innen müssen mitgedacht, mit programmiert und zeitgemäß umgesetzt werden. Dabei geht es um mehr als ein »simples« Einsetzen analoger Inhalte in den digitalen Raum, denn damit wäre Potential verschenkt, unabhängig davon, dass diese Herangehensweise oft nicht funktionieren kann oder, noch schlimmer, zur oben genannten »Todessünde« führt.

Gaming bietet niedrigschwellige Vermittlungsformen für erfahrene Gamer und Neulinge, spricht intuitiv an und ermöglicht eine nachhaltige Vermittlung durch aktive Teilnahme. Insgesamt kann Gaming einen bedeutenden Beitrag zur Zugänglichkeit von Vermittlungs- und Ausstellungsinhalten leisten.

Aber was bedeutet Zugänglichkeit überhaupt in diesem Kontext, ist Gaming für jeden Menschen zugänglich und sind Games per se ein Garant für Zugänglichkeit?



CHRISTIANE LINDNER

SPRECHERIN

[→ KEYNOTE](#)

Christiane Lindner studierte Neue Museologie in Amsterdam und war an Museen in Wien, London und Berlin als Kuratorin und Change Managerin tätig. Bis September 2023 leitete sie am Badischen Landesmuseum in Karlsruhe die digitalen Innovationsprojekte an der Schnittstelle von Partizipation, Digitalität und der nutzerzentrierten Neugestaltung des Museumserlebnisses.

Christiane Lindner hielt eine Keynote mit dem Titel »Gaming im Museum: aber bitte authentisch!«.



JULIAN HÖLGERT

TIMELEAPVR, GRÜNDER

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Während seines Studiums in den Niederlanden, Deutschland und Peru gründete er zwei Unternehmen und mehreren Marken; unter anderem die Marke TimeLeapVR. Deren Ziel ist es, durch den Einsatz von VR- und AR Technologie sowie innovativem Storytelling für eine breite Zielgruppe einen persönlichen Zugang zu Kunst und Kultur zu schaffen und somit kulturelle Einrichtungen wie Museen bei der Verbreitung von Kulturerbe zu unterstützen. Julian von TimeLeapVR erzählt über aktuelle Trends und die Nutzung von XR Technologien in Museen und Ausstellungen. Erfahren Sie, wie sich edukative Inhalte interaktiv mithilfe von neuen Technologien vermitteln lassen und wie sich Museen im digitalen Raum präsentieren können. Sehen Sie außerdem spannende Use Cases von TimeLeapVR und videoreality.

Julian Hölgerth hielt eine Keynote mit dem Titel »Virtual Reality und das Museum Metaverse – Wie sieht der Museumsbesuch der Zukunft aus?«.



ANNA BRINKSCHULTE
FILMAKADEMIE
BADEN-WÜRTTEMBERG,
ANIMATIONSINSTITUT

[→ PANEL](#)

[→ WEBSITE](#)

Anna Katharina Brinkschulte ist Dozentin am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg und leitet dort den Fachbereich Interaktive Medien. Sie ist dort für die strategische Ausrichtung des Studienschwerpunkts sowie für die Konzeption und Planung des Curriculums zuständig. Seit über zehn Jahren arbeitet Anna Katharina Brinkschulte als freiberufliche Designerin und Produzentin für Apps, Games, immersive Medien und räumliche Kommunikation und ist heute als Beraterin für Medienproduktionsfirmen und Agenturen in der Betreuung ihrer Produktionen tätig.

Anna Brinkschulte war Talk-Gast auf dem Panel »Zugänglichkeit«



YANNIK KAISER

FINSTER3000

[→ WEBSITE](#)

Das Studio finster3000 konzentriert sich auf die Verbindung von physischem Raum und Videospieletechnologie, um interaktive multimediale Erlebnisse zu schaffen. Basierend auf der Überzeugung, dass die natürlichste und spektakulärste Form der Interaktion zwischen Menschen, Objekten und Raum das Spiel ist, kreuzen sie architektonische Ansätze mit spekulativen Prinzipien des Game Designs.

Yannik Kaiser & Shaun McCallum leiteten einen Workshop mit dem Titel »Remapping Museum Spaces«.









**UN •
LOCKED**

@ MIKE
SCHATTSCHEIDER

→ LINDEN-MUSEUM
STUTT GART

→ PRONOMEN

T	H	E	M	X
H	I	S	H	E
E	M	H	E	R
Y	U	W	Y	P

KEYNOTES

[INDEX](#)

[NÄCHSTES KAPTEL](#)

KEYNOTES

Moderation: 😊 Prof. Fahim Mohammadi
(Staatliche Akademie der Bildenden
Künste Stuttgart)

**Zwischen den Themenschwerpunkten
haben unterschiedliche Keynotes, die über die
Tage verteilt stattfanden, einzelne Fragen nochmal
in größerer inhaltlicher Tiefe aufgenommen und
behandelt.**

😊 **PROF. DR. DANIEL
MARTIN FEIGE**
**ABK STUTTGART, PROFESSOR
FÜR PHILOSOPHIE UND
ÄSTHETIK, FACHGRUPPE
DESIGN**

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Daniel Martin Feige obtained his PHD at the Goethe-University in Frankfurt/Main and his Venia Legendi at the Free University Berlin. He works on topics in philosophical aesthetics and philosophical anthropology.

Prof. Dr. Daniel Martin Feige hielt eine Keynote mit dem Titel »Videogames as Art and Ideology«.



DR. JAN PINKAVA
**FILMAKADEMIE BADEN-
WÜRTTEMBERG, DIRECTOR
OF ANIMATIONSINSTITUT**

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Jan Pinkava has been a leader in animation storytelling for over thirty years. At Pixar he wrote and directed 1997 Oscar-winning short film Geri's Game and was the creator and co-director of Pixar's Oscar-winning 2007 feature Ratatouille. At Google, he was co-founder and Creative Director of the renowned Google Spotlight Stories project; working with leading technologists, artists and directors to create new forms of interactive storytelling for film, mobile and VR. The work won many prizes, including the first Emmy for outstanding innovation in interactive storytelling, and an Oscar nomination. In June of 2023 Jan became Director of the Animationsinstitut Filmakademie Baden-Württemberg, one of Europe's leading schools for Animation, VFX and Interactive Media. He is learning German. Slowly.

Dr. Jan Pinkava hält eine Keynote mit dem Titel »Stories all around us«.



SHAUN MCCALLUM

IHEARTBLOB

[→ KEYNOTE](#)

[→ WEBSITE](#)

Shaun McCallum is a Scottish XR prototyper, designer and co-founder of iheartblob. He is currently designing new realities with Liquid City and recent faculty at UCLA IDEAS. His work investigates the impact of new technologies upon sociopolitical cultures through ephemeral mixed reality experiences, architectural objects and spatial installations.

Shaun McCallum gave a keynote about «Liminal Cities - Navigating Mixed Realities».









PRETZEL & PLAY

[INDEX](#)

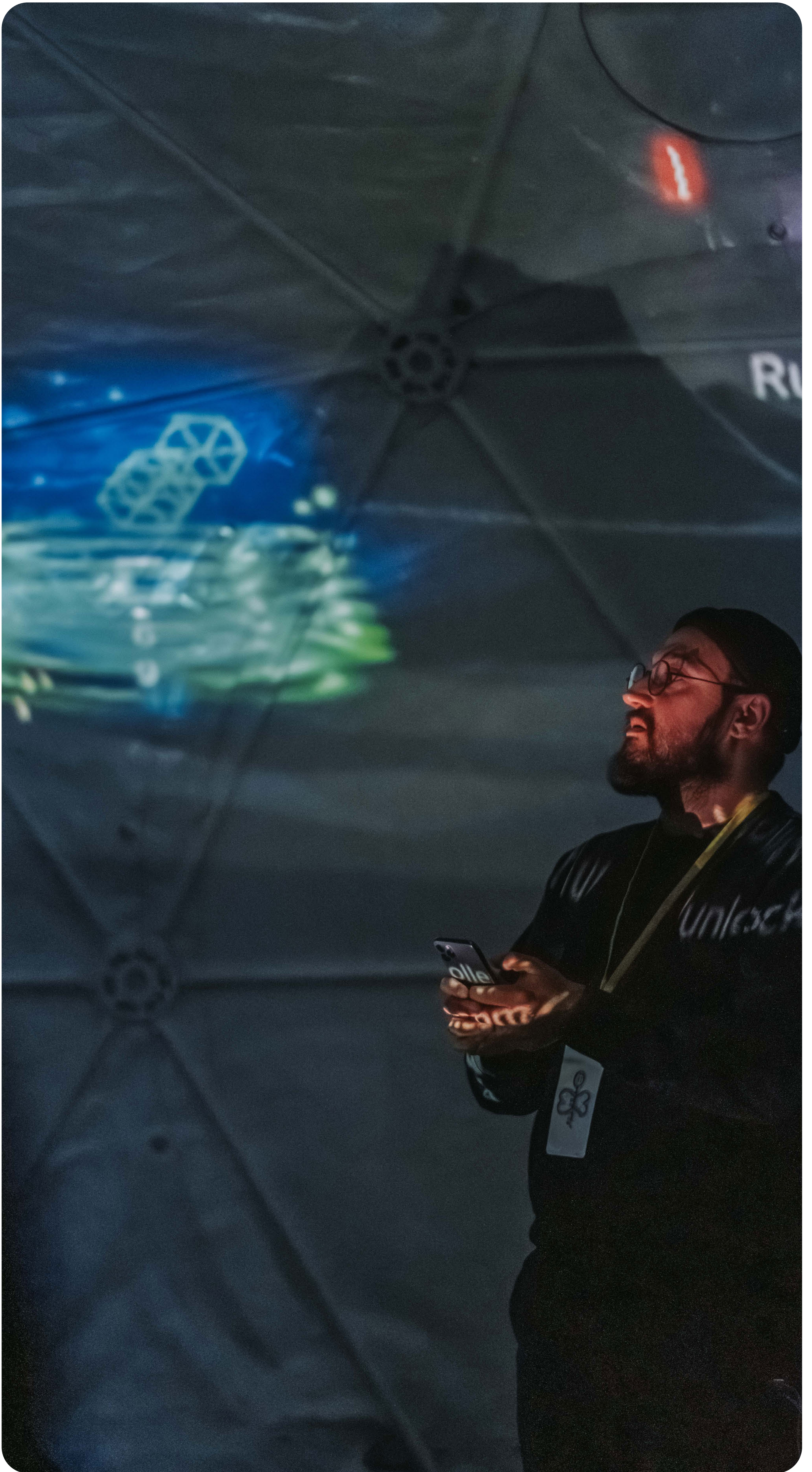
[NÄCHSTES KAPTEL](#)

PRETZEL & PLAY

[→ VIDEO](#)

Beim Pretzel & Play gab es praktische Einblicke passend zum inhaltlichen Programm des Symposiums: An Demo-Stationen konnten unterschiedliche Projektbeispiele, Games und interaktive Anwendungen aus dem kulturellen und pop-kulturellen Kontext gemeinsam getestet und angespielt werden.





AUSBLICK

[INDEX](#)

[NÄCHSTES KAPTEL](#)

AUSBLICK

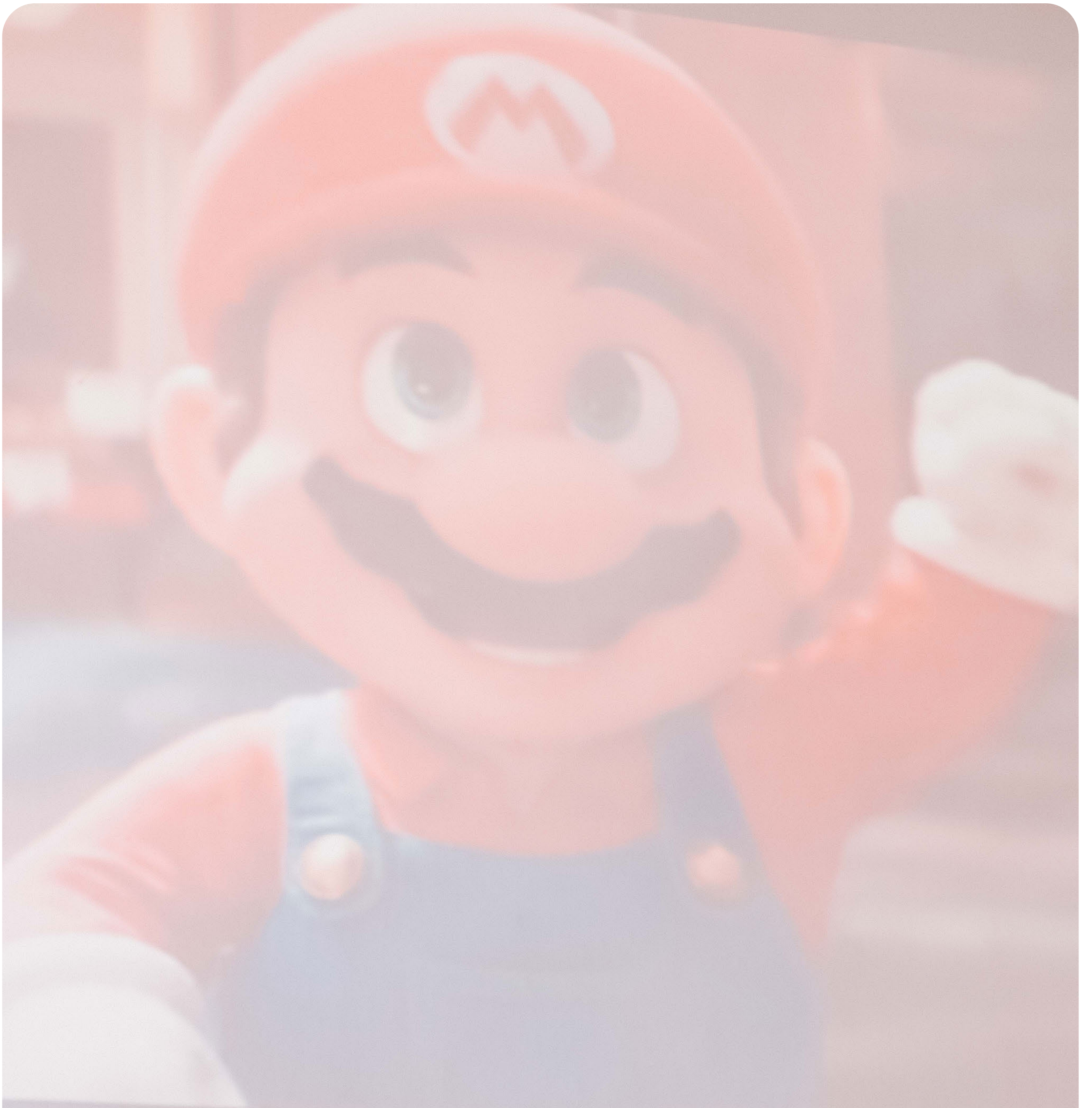
Sowohl in den Panels als auch während des gesamten Symposiums wurden die Themenschwerpunkte und viele weitere Aspekte ausführlich, lebhaft und auch kontrovers diskutiert. Es wurde deutlich, dass die Hauptthemen viele wichtige Unterkategorien aufweisen, die eigene Symposien rechtfertigen, um der Komplexität der Bereiche gerecht zu werden. Allein das Thema Gamification und Inklusion würde ausreichen, um eine komplette Fachtagung zu diesem Thema zu planen. Durch die stetige technische Weiterentwicklung in den technologischen Bereichen, sei es KI oder individualisierte Nutzererfahrungen, die durch eine stetig wachsende Anzahl an Tools für jede Institution realisierbar wären, würde ein regelmäßiges Symposium eine Notwendigkeit darstellen. Dies auch, weil sich die Anzahl und Art der Akteur*innen ständig verändert und Innovationen an allen Ecken und Enden auftauchen, während gleichzeitig ein bisher nicht abgedeckter Bedarf an Austausch besteht.

Generell hat sich sehr schnell, größtenteils schon bei den Expert*innenanfragen, aber auch bei den zeitlich bedingten Absagen, für das Symposium, gezeigt, dass trotz teilweise unterschiedlicher Meinungen und Herangehensweisen generell der Wunsch nach einem respektvolleren Umgang mit Gaming im Museumskontext und einer stärkeren Betonung seiner vielfältigen Möglichkeiten, aber auch Alleinstellungsmerkmale als Vermittlungsinstrument vorhanden ist. Auch die Tatsache, dass wir aufgrund der Kürze der Zeit viele Themen nur anreißen konnten, zeigt, dass hier noch ein großer Bedarf an Austausch, aber auch Vernetzung besteht.

So wäre eine stärkere Durchmischung der Panelteilnehmer*innen besonders von Seiten der Museen wünschenswert, gerade auch aus Museumsbereichen, die eng mit der Museumsvermittlung verbunden sind. Denn Museen sind in ihrer Praxis keine statischen Einheiten, sondern als dynamische Verschmelzung verschiedener Bereiche, Akteur*innen und Bedürfnisse zu verstehen. Welche Herausforderungen werden im Arbeitsalltag durch die zunehmende Gamification im Museumsbereich beispielsweise an die Haustechnik, den Besucherservice und/oder die IT gestellt? Wie verändern sich die Dynamiken zwischen Leihgeber*innen und den Museen, wenn Gamification ein fester Bestandteil der Museumsvermittlung, aber auch der Museumslandschaft an sich wird? Hat Gamification nicht zwangsläufig zur Folge, dass eine Anpassung von Entscheidungsstrukturen notwendig wird? Rechtfertigen die Komplexität des Themas, die fortschreitenden Veränderungen und Möglichkeiten eigene Stellen? Ist es wichtig, explizite Fördermöglichkeiten, aber auch neue Budgetierungen für

Gamification im Museumsbereich zu schaffen, damit die Qualität der Projekte und Ergebnisse nicht von den Budgets der Häuser bzw. der jeweiligen Abteilungen abhängig ist? Wie kann man den Mut zu neuen Formaten und experimentellen Vermittlungsformen stärker verankern, um eine notwendige Kultur des ergebnisoffenen Lernens und der Weiterentwicklung nachhaltig zu institutionalisieren?

Mit dem Symposium »Unlocked – Gaming öffnet Kultur« bot das Land Baden-Württemberg eine erste Plattform, die begeistert von den nationalen und internationalen Akteur*innen, Teilnehmer*innen mehr als dankend angenommen wurde und die Verantwortlichen der Tagung wurden in dem Wunsch bestärkt, solch ein Symposium regelmäßig als best practice zu etablieren.





APPENDIX

[INDEX](#)

[NÄCHSTES KAPTEL](#)

APPENDIX

TEILNEHMER*INNEN

Von den rund 150 Teilnehmer*innen möchten folgende ihre Kontaktdaten zur weiteren Vernetzung teilen:

Alexander Klein

studio creative underdogs

hello@studiocreativeunderdogs.com

Andreas Kretzer

Hochschule für Technik Stuttgart

andreas.kretzer@hft-stuttgart.de

Anja Schwarzer

Kultur Management Network

a.schwarzer@kulturmanagement.net

Annekatriin Baumann

Rätseldesignerin

kontakt@annekatriinbaumann.de

Antonia Dürig

RPTU

antonia.duerig@web.de

Birte Werner

Zentrum für Kulturelle Teilhabe (ZfKT)

birte.werner@kulturelle-teilhabe-bw.de

Fabian Baldszun

Walk The Frog Studio

fabian@walkthefrog.com

Fahim Mohammadi

ABK Stuttgart

fahim.mohammadi@abk-stuttgart.de

Isabelle Willnauer

Planungskulturelle Jugendbildung

hallo@planung-kultur-bildung.de

Juli Gebhardt

Kunstraum34

juli.s.geb@gmail.com

Katharina Rohne

Staatsgalerie Stuttgart

katharina.rohne@staatsgalerie.bwl.de

Kathrin Radtke

Spellgarden Games

kathrin@spellgardengames.com

Kaye Lomas

Kunstmuseum Wolfsburg

lomas@kunstmuseum.de

Lou Bons

Johannes Gutenberg Schule Stuttgart

bonslou@gmail.com

Mark Bohle

info@nandms.com

Martin Otto-Hörbrand

Linden-Museum Stuttgart

otto-hoerbrand@lindenmuseum.de

Michael Bulling

UP Designstudio

mb@updesignstudio.de

Niklas Berlec

alisch berlec hönow

berlec@berlec.com

Nils Hachmeister

EMPERIA Digital Solutions

n.hachmeister@emperia.one

Raffaella Sulzner

Landesmuseum Württemberg /

Museum der Alltagskultur

raffaella.sulzner@landesmuseum-stuttgart.de

Ricarda Roggan

ABK Stuttgart

Ricarda.Roggan@abk-stuttgart.de

Roy Riyaaz

Filmakademie Baden Wuerttemberg

Animationsinstitut

riyaaz.roy@filmakademie.de

Samuel Weiss

finster3000

s.weiss@finster3000.com

Seonghyun Kim

ABK Stuttgart

seonghyun.kim@prom.abk-stuttgart.de

Thomas Krüger

Navel GmbH & Co. KG

thomas@navel.cc

Tobias Haas

finster3000

t.haas@finster3000.com

Valentin Alisch

alisch berlec hönow

va@abh.eu

Verena Marie Loidl

HFT Stuttgart

hallo@planung-kultur-bildung.de

Willi Schorrig

Hochschule der Medien Stuttgart

willischorrig@gmail.com

Yannik Kaiser

finster3000

y.kasier@finster3000.com

DANKSAGUNG & IMPRESSUM

[INDEX](#)

DANKSAGUNG

Ein besonderer Dank geht neben der finanziellen Unterstützung des **Zentrum für kulturelle Teilhabe Baden Württemberg** an alle Unterstützer*innen und Helfer*innen, ohne die das Symposium nicht in dieser Art und Weise möglich gewesen wäre.

N&MS (Konzeption und Gestaltung) • **Jonas List** (Webentwicklung) • **Martin Hoffmann** (Moderation & Moderationscoaching) • **The Moment Kept**, Athenea Diapouli-Hariman (Fotografie)

Studentische Hilfskräfte

Hannah Emily Auth (Empfang & Organisation) • Linus Geiss & Marc Röcker (Technik & Streaming) • Juliane Hennig (Grafik & Raumgestaltung) • Anne Lara Kraft (Event & Organisation) • Lilian Hutchinson & Kathleen Bäcker (VJ) • Jakob Mayer & Jonathan Ohr (DJ)

IMPRESSUM

Herausgeber

Inkubator – Klasse für Grundlagen der Gestaltung und experimentelles Entwerfen an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart und Linden-Museum Stuttgart – Staatliches Museum für Völkerkunde

Anlässlich des Symposiums »Unlocked – Gaming öffnet Kultur« vom 9.–11.11.2023 an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, gefördert vom Zentrum für kulturelle Teilhabe Baden Württemberg

Bildquelle

©Athenea Diapouli-Hariman 2023, theMomentKept

Konzeption und Gestaltung

N&MS

Schrift

PP Pangram Sans Rounded

IMPRESSUM

Initiatoren

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart

☺ Prof. Fahim Mohammadi

abk-stuttgart.de

Linden-Museum Stuttgart

☺ Mike Schattschneider

☺ Paula Nazaruk

lindenmuseum.de

finster3000

☺ Yannik Kaiser

☺ Samuel Weiss

☺ Tobias Haas

finster3000.com

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart ist es nicht gestattet, diese Publikation oder Teile daraus auf fotomechanischem oder elektronischem Weg zu vervielfältigen.

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart

Klasse für Grundlagen der Gestaltung

und experimentelles Entwerfen

inkubator.abk-stuttgart.de

INDEX



Zentrum
für
Kulturelle
Teilhabe



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT,
FORSCHUNG UND KUNST

abk—

Staatliche Akademie
der Bildenden Künste
Stuttgart

INKUBATOR
Klasse für Grundlagen
der Gestaltung
und experimentelles
Entwerfen



**Linden
Museum**
Stuttgart

Ko-kuratiert von

finster3000
///