

Thema: Wien Museum

Autor: VON CHRISTINE IMLINGER



Neue Games mit alten Uhren

Das Wien-Museum startet ein **Escape-Game** im Uhrenmuseum. Wie spielerische Vermittlungsprogramme wie Games oder Quiz die Wiener Museen erobern.

VON CHRISTINE IMLINGER

Das Wiener Uhrenmuseum. Es beherbergt Wiens größte Sammlung an Uhren, überhaupt eine der bedeutendsten Europas, aber fragt man zum Beispiel einen Teenager, hört man wohl: „Wen interessiert das schon?“ Das Uhrenmuseum, es galt bisher nicht unbedingt als das Museums-Highlight für jüngere Besucher.

Das soll sich ändern. Mit einem neuen Escape-Game sollen neue Zielgruppen ins Museum geholt werden. Seit dieser Woche läuft dieses Spiel, das mehr eine Rätselrallye, eine Art Schnitzeljagd ist. Aber „von Spielmechanismen und Struktur her ist es aufgebaut wie ein Escape-Room“, sagt Miriam Träumer-Weberstorfer von ArchäoNow, die das Spiel mitentwickelt hat. Und das Schlagwort „Escape“ ziehe mehr als „Schnitzeljagd“, also nannte man es Escape-Game.

Wie funktioniert das Spiel? Zuerst bekommt man ein Tablet. Dann gilt es ein Rätsel zu lösen. „Tante Selma“ ist tot, ihren wertvollsten Besitz, eine Taschenuhr, hat sie zerlegt und versteckt. Übrig ist: ein Brief, das Tablet, Hinweise. Die liefert Lou, der digitale Weberknecht: Ein Weberknecht, weil die als die Tiere der Uhrmacher gelten. Lou, weil Louis ein beliebter Name unter Uhrmachern war, wie man im Museum erfährt. Auch Tante Selma hat einen Hintergrund: Sie ist angelehnt an Marie von Ebner-Eschenbach, die Schriftstellerin, die auch Uhrmacherin und Sammlerin war und von der ein Teil der Uhrensammlung des Wien-Museums stammt. Vor allem Taschenuhren, die im Museum im Palais Obizzi in der Wiener Innenstadt zu sehen sind.

Mit dem Tablet geht es nun also durchs Museum: Nach der Reihe sind Aufgaben zu lösen, zunächst etwa eine

Sonnenuhr zu finden und richtig einzustellen – auf dem Tablet freilich. Denn mittels Augmented Reality (AR) wird möglich, was sonst in Museen leider streng verboten ist: An Objekten herumspielen, sie bedienen, Uhren händisch vorstellen, ins Innere zu blicken, sich ihre Mechanik im Inneren in allen Details anzusehen oder, sie an ihren ursprünglichen Standorten zu sehen:

Dann, wenn man etwa die Walze an einer alten Zimmerorgel aufzieht.

Die ist zwar keine Uhr, sondern dient dazu, Musik zu spielen, aber weil sie nach Mechanismen einer Uhr funktioniert, steht sie im Uhrenmuseum: Sobald die Walze also aufgezogen ist, erklingt über das Tablet der Strauß-Walzer, den sie einst abgespielt hat und man sieht sie über das Tablet dort stehen, wo sich das Prunkstück einst befand: Im Wiener Café Prasch, durch das man sich mittels Tablet bewegen und wo man sich im Raum umsehen kann.

Walze mit „Wow-Effekt“. „Das ist einer der großen Wow-Effekte“, sagt Miriam Träumer-Weberstorfer, die dieses Spiel mitentwickelt hat. Träumer-Weberstorfer ist Archäologin und Gründerin von ArchäoNow, einem Anbieter von etwa Rätselrallyes in Wien, von spielbasierter Wissensvermittlung vor allem was die Geschichte und Details des historischen Wiens betrifft. Mit dem Team des Wien-Museums und den Augmented-Reality-App-Entwicklern von Vars entstand, gefördert über den Call „Culture and Technology“ der Wirtschaftsagentur Wien, nun dieses Spiel.

Zwei Jahre wurde an dem Spiel gearbeitet. Zunächst entstand das Konzept und Design des Spieles, sagt Entwickler Franco Lanfur von Vars, darauf folgte die Entwicklung und Testung: Dabei wurde das Spiel zunächst auf Papier designt und mit „sehr sehr vielen Testspielern“ erprobt: Diverse Gruppen, Jugendliche, Erwachsene, eingefleischte Gamer und solche, denen Escape-Games neu sind, oder Leute, die

sich sehr für die Uhren und die Technik dahinter interessieren, sollten probieren, was sie unterhält, was sie herausfordert und was zu schwierig ist. Schließlich sollte, so Lanfur, ein Spiel entstehen, das weder Gamer langweilt noch Neueinsteiger überfordert.

„Es ist lustig, die Leute zu beobachten. Sie spielen so unterschiedlich, wie Menschen eben sind: Die einen sind total interessiert an den Hintergründen, technologischen Aspekten, andere wollen nur spielen, ihnen geht es nicht so sehr um die Uhren an sich“, sagt Träumer-Weberstorfer.

Das Spiel soll neue Besucher ins Museum holen. Junge Gamer, vielleicht mehrere Generationen, Großeltern mit Teenager-Enkeln, für die das alte Uhrenmuseum so wieder spannend werden soll. Laut Wien-Museum sei dieses Game nun das erste Mal, dass in einem Wiener Museum mit Augmented Reality vermittelt werde. Das letzte Game wird es nicht sein, schließlich wird in diversen Museen mit neuen, spielerischen Formen experimentiert.

So hat im Wien-Museum am Karlsplatz etwa das vor Kurzem gestartete Pub Quiz einen kleinen Hype ausgelöst – die ersten Termine, je zu einem anderen Thema mit Bezug zur Stadt und ihrer Geschichte, waren rasch ausgebucht. Ebenfalls am Karlsplatz wird an ähnlichen Formaten wie dem Escape-Game gearbeitet, eine Rätselrallye soll schon in einigen Monaten starten.

„Edutainment, gamebasiertes Lernen, das sind gerade sehr große Themen“, sagt Träumer-Weberstorfer, die mit ArchäoNow Spiele wie „Escape the Hofburg“ anbietet – und so Wissen über die Geschichte von Orten vermittelt, an denen ein Besuch vielleicht sonst nicht nur Begeisterungstürme auslöst.

Am Tablet wird möglich, was sonst im Museum leider streng verboten ist.

Games, Augmented Reality, Pub Quiz: Museen experimentieren mit Neuem.

INFO

„Ein geteiltes Geheimnis“, das Escape-Game im Wiener Uhrenmuseum (Schulhof 2, 1010 Wien) kann täglich zwischen 9 und 17 Uhr gespielt werden. Es dauert eine bis eineinhalb Stunden, gespielt wird in Teams aus zwei bis fünf Spielern, empfohlen ist es ab 14 Jahren. Preis pro Person: 15 Euro. Buchung via shop.wienmuseum.at

Thema: Wien Museum

Autor: VON CHRISTINE IMLINGER

Das Pub Quiz im
Wien-Museum am
Karlsplatz findet einmal
im Monat zu jeweils
unterschiedlichen
Themen statt. Tickets
(5 Euro pro Person) sind
frühestens für
Dezember (ebenfalls
über den Onlineshop des
Wien-Museums)
verfügbar.



Franco Lanfur und Miriam Träumer-Weberstorfer haben das Escape-Game im Uhrenmuseum entwickelt. Clemens Fabry