

Call for Participation für die Fachtagung

Spiel | Museum: Ein Brückenschlag

Seit jeher beschäftigen sich Museen nicht nur damit, *was* sie zeigen, sondern auch *wie* sie es präsentieren. Dem Spiel bzw. spielerischen Formen kommen sowohl in der Ausstellungs- wie auch in der Vermittlungspraxis eine besondere Bedeutung zu, da sie ein breites, aber häufig übersehenes Spektrum an neuralgischen Schnittpunkten mit den verschiedenen Handlungsfeldern des Musealen aufweisen. Die Bandbreite reicht dabei historisch vom (technisierten) Spiel als Sammlungsobjekt, angefangen bei den Automaten der Wunderkammern, bis zur Gegenwart, in der digitale Spiele nicht nur (sperriger) Ausstellungsgegenstand sind, sondern auch das avancierteste wie komplexeste Medium der Präsentations- und Vermittlungspraxis darstellen. In dieser Perspektive gilt die Integration spielerischer Anwendungen in die museale Praxis heute als elementar für die Gewinnung neuer Besuchergruppen und den Kontakterhalt mit bestehenden. Sie ist daher Indikator für die zukünftige Anschlussfähigkeit der Institution Museum insgesamt – von Volkskunde-, Heimat-, Kunst- und Designmuseen über archäologische, historische, naturkundliche und technische Museen bis hin zu Schloss-, Burg- und Klostermuseen sowie Gedenkstätten.

Wenngleich der Einsatz von spielerischen Formen in der Museumspraxis keine Ausnahme mehr darstellt, ist er wissenschaftlich noch unzureichend erschlossen: Abseits projektbezogener Zusammenführungen der Disziplinen Museologie / Museumspädagogik und Game Studies existieren bislang kaum gemeinsame Diskurse oder Begriffsverständnisse, geschweige denn etablierte Kooperationsmodelle. Das derzeit höchst variierende Qualitätsniveau spielerischer Anwendungen im musealen Kontext lässt sich als Symptom dieses Zustands begreifen und unterstreicht das Desiderat einer stärkeren Vernetzung auf wissenschaftlicher Ebene – von der Erarbeitung gemeinsamer Grundlagen bis hin zur anwendungsorientierten Forschung.

Ziel der Tagung „Spiel | Museum“ ist nun ein Brückenschlag zwischen den Disziplinen. Er nimmt die vielfältige Verzahnung von Museen und analogen/digitalen Spielen in den Blick: auf der Ebene der Praxis wie auch der Theorie, im Interesse eines synergetischen Diskurses zwischen Museologie und Game Studies. Entsprechend sind disziplinäre wie multi- und interdisziplinäre Beiträge willkommen, die ihr Augenmerk auf Fragestellungen des umrissenen Bereichs richten. Möglich sind dabei Auseinandersetzungen mit folgenden (sich überschneidenden) Themenbereichen:

- Mediengeschichte und -archäologie des Spiels im Museum oder des Museums im Spiel, Parallelen zwischen historischen Verflechtungen und aktuellen Dynamiken
- Medientheoretische Schlaglichter auf Spiel und Museum, ausgehend von Beispielen oder Begriffen (etwa ‚game‘ und ‚play‘ im Museum)

- Soziologische / kulturanthropologische Betrachtungen zu Museum, Spiel und Gesellschaft; Relation zu anderen Lebensbereichen und gesellschaftliche Effekte von Museum / Spiel
- Besonderheiten analoger / digitaler Spiele als Kurations-, Ausstellungs- und Sammlungsinhalte
- Parallelen auf der Ebene von (Formal-)Ästhetik und/oder Produktion von Spielen und musealen Präsentationen (z.B. in Bezug auf räumliche Gestaltung und Spieler-/Besucherführung)
- Engführung pädagogischer Ansätze, Involvierungs- und Partizipationsstrategien des Spiels und des Museums
- Epistemologie / wissenschaftstheoretisches Verhältnis von Game Studies und Museologie
- Vergleiche unterschiedlicher Typen von Museen in ihrem Umgang mit spielerischen Formen, Identifikation von Charakteristika und Mustern

Über diese Auswahl hinaus heißen wir weitere Perspektiven willkommen.

Die Tagung wird am **16. und 17. November 2023** in Köln stattfinden, der genaue Veranstaltungsort wird noch bekanntgegeben.

Wir laden alle Interessierten zur Einreichung eines Abstracts von 400-600 Wörtern bis zum **10. September 2023** an Dr. Philipp Bojahr unter spielplaetze@colognegamelab.de ein. Im Anschluss an die Tagung ist die Veröffentlichung der Beiträge in einer begleitenden Publikation geplant.

Tagungsorganisation:

Prof. Dr. Benjamin Beil (Universität zu Köln)

Dr. Philipp Bojahr (Technische Hochschule Köln)

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (Technische Hochschule Köln)

Isabelle Hamm, B.A. (Universität zu Köln)

Dr. Vanessa Ossa (Cologne Game Lab)