

2 »Playful motivation« statt Gamification

Das Praxisbeispiel »Room of Memories« im Stadtmuseum Tübingen

Guido Szymanska

Spielerische Mittel gehören vielerorts mittlerweile zum Standardrepertoire musealer Vermittlung. Gemeinhin werden sie als innovativ wahrgenommen, doch längst nicht alle Formen der Gamification erfüllen auch die in sie gesetzten Erwartungen. Nicht jedes Escape-Game lockt automatisch junges Publikum ins Museum und nicht jedes Ratespiel führt zwangsläufig zu einer wirklichen Auseinandersetzung mit den Lerninhalten. Was allenfalls fehlt, ist ein genaueres Wissen über die Wirkung von Spielementen. Ohne ein solches Wissen jedoch laufen Museen Gefahr, dass Zeit, Geld und Arbeitskraft in Formate gesteckt werden, deren tatsächliche didaktische Wirksamkeit zumindest fraglich ist. Diese Gefahr wird durch die aktuelle Digitalisierung eher noch verschärft: Hohe Investitionen in Medientechnik drohen zu verpuffen, wenn hinter der neuen digitalen Oberfläche veraltete Spiel- und Lernkonzepte stecken.

In diesem Aufsatz möchte ich anhand eines Beispiels aus der Praxis neue Wege aufzeigen, wie sich Spielprinzipien möglicherweise effektiver als bisher in Ausstellungen implementieren lassen. Grundlage ist dabei ein 2016 an der TH Nürnberg gestartetes Forschungsprojekt namens EMPAMOS (*Empirische Analyse motivierender Spielemente*). EMPAMOS ist kein weiterer Gamification-Ansatz, sondern versteht sich als angewandte Motivationspsychologie: Ziel ist es, aus Spielen gewonnene Motivationsmuster auf spielfremde Kontexte zu übertragen, um echtes Interesse und intrinsische Motivation auszulösen. Diese »spielfremden Kontexte« können Change-Prozesse in Unternehmen oder Arbeitsabläufe in Universitätsseminaren sein – aber eben auch Ausstellungen in Museen.

Das Stadtmuseum Tübingen arbeitet seit 2021 gemeinsam mit EMPAMOS an der Entwicklung empirisch fundierter Vermittlungskonzepte, die direkt auf die menschliche Selbstmotivationsfähigkeit zielen. Dieser Text gibt Einblicke in die Entstehung des im April 2022 im Stadtmuseum Tübingen eröffneten »Room of Memories«, einem spielbasierten Ausstellungsmodul zum Thema Nationalsozialismus, das einen ersten Prototyp zur Erprobung von EMPAMOS im Museumsbereich darstellt.

Das Tübinger Stadtmuseum versteht sich als kleines, aber innovationsfreudiges Haus, das seit Jahren bestrebt ist, sich für aktuelle Fragestellungen, unkonventionelle Vermittlungsformen und neue Zielgruppen zu öffnen. Mit »Kassiere und regiere! Die Mitmachausstellung zu 500 Jahren Tübinger Vertrag« (Stadtmuseum Tübingen, 5. Juli bis 2. November 2014)¹ konzipierte es beispielsweise bereits 2014 eine spielbasierte Ausstellung für Erwachsene, die das Thema Macht und politische Mitbestimmung in Form eines Parcours aus selbstgebauten Münzspielautomaten vermittelte. Als kommunales Museum in der Provinz verfügt das Haus über vergleichsweise kleine Budgets und überschaubare personelle Ressourcen. Viele Projekte können nur durch experimentelles Suchen und mutige Kooperationen – im Falle von »Kassiere und regiere!« etwa mit dem lokalen Makerspace – verwirklicht werden. Die strukturellen Nachteile gegenüber größeren Häusern beinhalten sogleich auch die Chance zu mehr Flexibilität und größerer Offenheit gegenüber unkonventionellen Lösungen. Anders als bei ›großen Tankern‹ geschieht der gesamte Prozess des Ausstellungsmachens – also das Zusammenspiel von Kuratieren, Vermitteln und Gestalten – in einem kleinen Team mit flachen Hierarchien. Er wird nicht an Unterabteilungen delegiert oder an externe Agenturen outsourct. Insgesamt haben diese Vorerfahrungen und Rahmenbedingungen die Zusammenarbeit mit EMPAMOS begünstigt. So entstand der »Room of Memories« komplett inhouse mit kleinem Team und ohne externe Gestalter*innen.

¹ Die Ausstellung wurde an mehrere Museen ausgeliehen. Neben »Kassiere und regiere!« (Stadtmuseum Hornmoldhaus, Bietigheim-Bissingen, Juni bis September 2015) wurde sie auch unter den Titeln »Macht und Millionen – Heute regiere ich« (Grafschaf- ter Museum im Schloss, Moers, April bis November 2016, Stadtmuseum Erlangen, März bis Juni 2017, Stadtmuseum Kaufbeuren, Mai bis August 2019) oder »PayDay – Heute regiere ich die Stadt!« (Ludwigsburg Museum, Mai bis September 2020, Halle Altes Rathaus, Schweinfurt, Dezember 2021 bis November 2022) gezeigt.

Das Spiel im Museum: zu oft »chocolate-covered broccoli«?

Um die Besonderheit des EMPAMOS-Ansatzes zu verstehen, seien zunächst einige grundsätzliche Überlegungen zum Spiel im Museum vorangestellt: Anders als noch vor zehn oder 20 Jahren sind spielerische Prinzipien in der musealen Vermittlung heute weithin akzeptiert. Dahinter steht die Einsicht, dass Inhalte über spielerische Vermittlungsarbeit besser verstanden und gemerkt werden können – und das keineswegs nur für die Gruppe der Kinder und Jugendlichen. Durch die Coronapandemie wurde der Trend zum Spiel nochmals verstärkt. Teilweise unterstützt von öffentlichen Förderprogrammen haben viele Museen spielerische digitale Angebote neu entwickelt oder massiv ausgeweitet. Wenn aber schon spielerische Formate allenthalben wie Pilze aus dem Boden schießen, welchen Mehrwert bietet da EMPAMOS? Die Antwort lautet: EMPAMOS verspricht, die Gamification im Museum effektiver zu machen. Erkenntnisse aus der Spieleforschung zeigen, dass viele der Versprechungen der Gamification aus den 2010er Jahren bisher nicht eingelöst werden konnten. Nicht jedes Spiel ist gleichermaßen motivierend. Manche Spielprinzipien nutzen sich schnell ab, andere erkaufen die Motivation der einen Gruppe durch die Demotivation der anderen (vgl. Werbach/Hunter 2012: 76). Ranglisten beispielsweise geben den Spieler*innen Informationen über den Stand der eigenen Leistung und setzen diese in Relation zu den Leistungen anderer. Dieser Vergleich kann motivierend wirken, wenn eine relevante Verbesserung der eigenen Leistung erreichbar erscheint. Er kann aber auch das Gegenteil zur Folge haben, wenn ein Aufstieg in der Rangliste als mühselig oder unrealistisch erkannt wird. Aktuell folgt das Spiel im Museum in vielen Fällen dem Prinzip »chocolate-covered broccoli«, einem Ansatz, der sich in der Lernforschung als weitgehend ineffektiv herausgestellt hat (vgl. Kumar/Herger 2013). Das Bild steht für den Versuch, ernsthafte Lerninhalte (den gesunden Brokkoli) unter unterhaltsamen Spielementen (der leckeren Schokolade) zu verstecken. Wie die Metapher verdeutlicht, sind beide Zutaten jedoch nicht besonders gut aufeinander abgestimmt – und verfehlten damit ihr motivationales Ziel. Kennzeichnend für diese Herangehensweise ist die Verwendung immer gleicher Prinzipien wie »Rätsel«, »Punkte« oder »Suchen und Finden«, die sich wie eine Art magische Zutat scheinbar überall einbinden lassen. Als Beispiel für »chocolate-covered broccoli« können bestimmte Formen von Exit-Games gelten, wie sie aktuell in einigen progressiven Museen anzutreffen sind. Dabei wird die prinzipiell gleiche Spielmechanik auf sehr diverse Themen angewendet. Auf den ersten Blick

scheinen Exit-Games im Museum tatsächlich informelles Lernen mit Spaß, sozialer Aktivität und Unterhaltung zu verbinden. Bei genauerer Betrachtung steht jedoch eher das Lösen von weitgehend austauschbaren Knobelaufgaben im Zentrum, die meist unverbunden mit den musealen Inhalten sind. Ein Praxisbeispiel aus eigener Beobachtung: Für das Lösen eines Zahlenrätsels benötigte eine Testgruppe ca. 20 Minuten, um mit dem Code anschließend den Link zu einem Onlinelehrfilm zu öffnen, der in schulmeisterlicher Manier 30 Sekunden lang Informationen zum eigentlichen Thema abspulte. Eine von intrinsischer Motivation gesteuerte Auseinandersetzung mit den Inhalten findet so nur unzureichend statt. Die angestrebte Motivation – Exploration, Kreativität – richtet sich weniger auf den musealen Inhalt, als primär auf ein beliebiges Zahlenrätsel. Schlimmstenfalls wird das Ziel (Vermitteln von Inhalten) dadurch sogar ungewollt erschwert, denn die irrelevanten Spielemente (Zahlenrätsel) erhöhen die »kognitive Beanspruchung« (Kerres 2018: 173–76). Das Resultat: Die Spielemente lenken eher vom Inhalt ab, statt ihn zu vermitteln. Weil es bei Zahlenrätseln immer nur *eine* richtige Lösung gibt, können Kreativität und Exploration bei Nichtlösen außerdem leicht in Frustration umschlagen. Statt Selbstwirksamkeit zu vermitteln, würde bei vielen Besucher*innen dann eher das – demotivierende – Gefühl eigener Unwissenheit verstärkt. Während die Rätsel für die große Gruppe der Nicht-knobelfreund*innen zu anstrengend sein können, mögen sie für Exit-Game-Profis schon wieder zu leicht sein (und deshalb keine motivierende Herausforderung darstellen). Ob die letztgenannte Zielgruppe überhaupt von einem Exit-Game im Museum angesprochen wird, darf überdies bezweifelt werden. Somit bleibt unklar, an wen sich ein solches Angebot eigentlich genau richtet.

Vor diesem Hintergrund dürfte es häufiger vorkommen, dass auch bei der aktuell mit großem finanziellen Aufwand betriebenen Digitalisierung der beschriebene »Chocolate-covered broccoli«-Ansatz lediglich in ein neues Medium überführt wird. Gerade bei Innovationsprojekten stehen oft zu einseitig die technischen Möglichkeiten im Fokus. Eine vertiefte Reflexion darüber, ob die Zutaten eines (digitalen) Gamification-Projekts überhaupt aufeinander abgestimmt sind, tritt dagegen leicht in den Hintergrund. Denn selbst viele Akteur*innen der digitalen Gamification sind von Hause aus keine Spielentwickler*innen, sondern stammen zuallererst aus den Bereichen Marketing, Design und Informatik, denen es häufig an Wissen über die Art, Vielfalt und Wirkungsweise der Spielemente fehlt (vgl. Bogost 2015: 65). Genau diese Spielmechanik hinter der Oberfläche steht jedoch im Zentrum von EMPAMOS. EMPAMOS kritisiert die Gamification also nicht *an sich* aus konservativer Perspek-

tive im Sinne einer Klage über die angebliche Trivialisierung seriöser Museumsinhalte. EMPAMOS kritisiert vielmehr *bestimmte Formen* der Gamification, weil sie die motivationalen Potenziale von Spielen ungenutzt lassen. Insofern berührt EMPAMOS auch den Kern kuratorischer Arbeit: Wie kann ich einen musealen Inhalt optimal in Szene setzen, damit er zugleich motiviert und begeistert?

Die Macht des Spiels: Was ist EMPAMOS?

Der Coronalockdown hat es gezeigt: Viele Jugendliche fühlten sich wie magisch von ihren Konsolen angezogen und verbrachten einen Großteil ihrer Zeit mit Spielen. Aber nicht nur sie, sondern 54 % der Deutschen gehören zur Gruppe der regelmäßigen Spieler*innen (vgl. Paulsen/Klöß 2022). Insofern stellt sich nicht mehr die Frage, ob Spiele Motivation auslösen, sondern vielmehr *wie* und *wodurch* es ihnen gelingt: Was genau fesselt uns Menschen an Spielen? Wüsste man es, dann könnte man aus Spielen lernen, was uns Menschen tatsächlich motiviert. Genau das ist die Ausgangsidee des Forschungsprojekts EMPAMOS (vgl. Broker/Voit/Zinger 2023)².

Empirische Grundlage des Projekts sind die mehr als 30.000 Spiele des Deutschen Spielarchivs Nürnberg, deren Spielanleitungen unter Zuhilfenahme von Methoden aus den Bereichen Big Data und Machine Learning analysiert worden sind. In einem ersten Schritt ist es dem Forschungsteam gelungen, alle Spiele in ihre Grundbausteine zu zerlegen. Denn ähnlich einer Molekülstruktur in der Chemie bestehen alle bekannten Spiele aus Kombinationen von rund 100 wiederkehrenden Grundelementen. In einem zweiten Schritt konnten die häufigsten Kombinationen dieser Elemente ermittelt werden. Denn genauso wie Atome stabile Verbindungen eingehen, gibt es auch bei Spielen Elemente, die sich gegenseitig stützen und besonders häufige Teilmoleküle bilden. In einem dritten Schritt konnten Psycholog*innen der Universität Bamberg sowohl einzelne Elemente als auch Kombinationen von ihnen den geläufigsten Motivationstypen zuordnen und so die motivationale Wirkung einzelner Bausteine bestimmen. Ein Beispiel: Bei »Mensch ärgere Dich nicht« stützen sich die Elemente Zufall und Wahlfreiheit gegenseitig.

2 Dieser Artikel bietet eine gute Zusammenfassung des Projekts, stellt die Methode vor und berücksichtigt auch deren aktuelle, KI-basierte Erweiterung, die in der Tübinger Konzeptentwicklung noch keine Rolle gespielt hat.

Würde man den Zufall eliminieren und ohne Würfel spielen, verlöre das Spiel jeglichen Reiz, da der Spielverlauf zu vorhersehbar wäre. Gerade weil wir das Unvorhersehbare meistern, ermöglicht uns das Spiel das Erleben von Kompetenz. Dieses Kompetenzerleben setzt wiederum autonome Entscheidungen voraus: Hätten alle Spieler*innen nur einen statt vier Spielsteine, würde es an der einzigen Wahlmöglichkeit fehlen, die ihnen das Spiel lässt, nämlich mit welchem Stein sie wann ziehen. Ohne diese Wahl würden sich die Spieler*innen allein dem Zufall ausgeliefert fühlen: Sie könnten keine eigenen Entscheidungen mehr treffen – und verlören schnell die Lust.



Abb. 1 u. 2: Links: Die EMPAMOS-Game-Design-Toolbox mit Canvas und Kartensets. Rechts: Ein Teil der »Molekülstruktur« zum »Room of Memories«. Ausgehend von zuvor festgelegten Zielmotivationen und analysierten »misfits« werden passende Spielemente kombiniert (Fotos: Guido Szymanska)

Um die bislang aus der Forschung gewonnenen Erkenntnisse auch bei der konkreten Gestaltung von Nutzumerumbgebungen anwenden zu können, hat das Team der FH Nürnberg eine *EMPAMOS-Game-Design-Toolbox* entworfen. Ihr Kern ist ein Kartenset, das alle Spielemente, deren häufigste Verbindungen und motivationale Gewichtung beinhaltet (vgl. Abb. 1). Zur Box gibt es eine Reihe von Anwendungsmethoden; die vom Stadtmuseum Tübingen benutzte geht gewissermaßen den umgekehrten Weg der Forschung: Zuerst werden die motivationalen Kernerlebnisse definiert, die eine ideale neue Umgebung auslösen soll, und dann mithilfe eines Sets von sogenannten »Misfit«-Karten jene Faktoren identifiziert, die diesen Erlebnissen bisher im Wege stehen. Anschließend werden solche Spielemente ausgesucht, die den motivationalen Zielen ent-

sprechen, vorhandene Defizite ausgleichen und zugleich die Gegebenheiten vor Ort mitberücksichtigen. Im Rahmen eines iterativen Verfahrens entsteht eine immer feinere »Molekülstruktur«, die die ausgewählten Patterns sinnvoll miteinander kombiniert und zu einem Spieldesign hinführt, das die Nutzerumgebung letztlich mit den beabsichtigten Kernerlebnissen in Einklang bringt (vgl. Abb. 2).

EMPAMOS im Museum: die Konzeptentwicklung

Um den Mehrwert von EMPAMOS zu testen, hat das Stadtmuseum Tübingen die Coronapause dazu genutzt, mit dem Ansatz einen aus Eigenmitteln finanzierten Prototyp zum Thema Nationalsozialismus zu entwickeln. Bewusst wurde ein schwieriges Thema ausgesucht, für das ein spielerischer Ansatz zunächst nur wenig geeignet schien. Im Rahmen mehrerer Onlinemeetings entstand ein Vermittlungskonzept, das gemeinsam vom vierköpfigen Kurator*innenteam des Stadtmuseums, den EMPAMOS-Projektleitern Thomas Voit und Ralf Besser, einem mit EMPAMOS vertrauten Spieleentwickler, erarbeitet wurden ist. Ausgangspunkt war der bestehende Raum zum Thema Nationalsozialismus in der Dauerausstellung (vgl. Abb. 3).

Obwohl dieser erst 2018 neu eingerichtet worden war, wurde er weit weniger besucht als erhofft. Die meisten Besucher*innen gehörten zur Gruppe der über 60-Jährigen, während junge Menschen unter 30 den Bereich eher gemieden haben. Mithilfe der bereits erwähnten, von EMPAMOS bereitgestellten »Misfit«-Karten wurde der Raum hinsichtlich eventueller Faktoren analysiert, welche die Motivation gerade für junge Zielgruppen bremsen könnten. Die Analyse ergab zwei wesentliche »misfits«:

1. *Die Ausstellung fördert keine Kommunikation.* Tatsächlich fiel bei Führungen mit Schulklassen ein stark ausgeprägtes Schweigen auf. Schüler*innen blieben meist stumm und trauten sich nicht, Fragen zu stellen. Während der Führung wirkten sie oft abwesend und schienen hinterher froh zu sein, die Veranstaltung überstanden zu haben. Geradezu fluchtartig verließen sie den Ausstellungsbereich. Motivational betrachtet fehlt es der Zielgruppe an Motivation, weil sie sich nicht aktiv einbringen und in der Folge keine Kompetenz erleben kann.
2. *Das Verständnis des Raums erfordert zu viel Vorwissen.* Bildlich gesprochen entspricht der Raum einem Frontalunterricht in der Schule, mit einer ausge-

prägten Hierarchie zwischen Lehrer*in und Schüler*innen. Er lässt – bei dem Thema vielleicht naheliegend – kaum Deutungsspielräume und degradiert Besucher*innen allein zu passiven Wissensempfänger*innen. In motivationaler Perspektive fehlt es der Zielgruppe an Motivation, weil sie sich fremdbestimmt fühlt und in der Folge keine Autonomie erleben kann.



Abb. 3: Der ›klassische‹ Ausstellungsraum zum Thema NS. Anders als das Foto suggeriert wurde er nur selten von jungen Menschen besucht. Stadtgeschichtliche Ausstellung Stadtmuseum Tübingen 2021 (Foto: Christoph Jäckle)

Ausgehend von diesen Befunden wurden auf einem sogenannten Canvas die Ziele formuliert, die das neue Ausstellungskonzept beinhalten soll, um die Defizite der Ausstellung zu beheben. Entstehen sollte demnach ein spielerisches Add-on zur bestehenden Ausstellung, das sich in erster Linie an junge Menschen zwischen 16 und 30 Jahren richtet. Das angestrebte motivationale Kernerlebnis bestand darin, das sprichwörtliche Schweigen zu brechen und diese Gruppe zur Kommunikation über den NS anzuregen, am besten über den Rahmen des Museums hinaus. Konkret sollte das Thema möglichst in den Bereich der eigenen Familie getragen werden, etwa durch Gespräche mit Eltern oder Großeltern. Als Zielmotivationen sollte – resultierend aus den ermittelten

»misfits« der bestehenden Ausstellung – mit dem neuen Konzept das Autonomie- und Kompetenzerleben angesprochen werden.

Eine Besonderheit von EMPAMOS besteht darin, dass die »misfits« direkt mit den Spielelementen verknüpft sind: Werden bestimmte »misfits« identifiziert, so wird auf den zugehörigen Karten sogleich eine Auswahl von Spielbausteinen vorgeschlagen, die geeignet sind, das jeweilige »misfit« zu korrigieren. So wurden im vorliegenden Fall zur Behebung des ersten »misfits« – die bisherige Ausstellung fördert keine Kommunikation – beispielsweise Spielelemente wie »Eingeschränkte Kommunikation«, »Charakter« oder »Fragestellung« vorgeschlagen. In der späteren Ausgestaltung führten diese Elemente dazu, dass man den »Room of Memories« nur in einer Gruppe von zwei bis vier Personen besuchen kann, dass alle Besucher*innen bestimmte Charaktereigenschaften mit in den Raum nehmen und dass sie alle bestimmte Fragen präsentiert bekommen, über die sie sich austauschen müssen. Zum Ausräumen des zweiten »misfits« – die bisherige Ausstellung benötigt zu viel Vorwissen und lässt keine Autonomie zu – wurden von der EMPAMOS-Systematik Spielelemente wie »Belohnung« oder »Ereignis« vorgeschlagen. Wie beide Elemente konkret Ein-gang in das Ergebnis gefunden haben, wird nachfolgend noch erläutert.

Im Zuge der weiteren Konzeptentwicklung wurden die von den »Misfit«-Karten vorgeschlagenen Spielbausteine um weitere Patterns ergänzt. Zuerst waren es solche, die ohnehin im Museum vorhanden sind, sofern sie denn als Spielelement interpretiert werden. Ein Beispiel für solche Elemente ist der Baustein »Ressourcen«, worunter wir das bei uns bereits vorhandene Wissen über Geschichten und Schicksale aus der NS-Zeit verstanden haben. Ein anderes Beispiel ist das Element »Gemeinsames Spielfeld«, womit ein in sich geschlossener Bereich mit eigenen Regeln gemeint ist. Dieser Bereich war für uns der (kleine) Ausstellungsraum, der für das Modul zur Verfügung stand. Die bewusste Einbeziehung bereits vorhandener Elemente illustriert den ›minimal invasiven‹ Ansatz von EMPAMOS: Nicht alle Spielelemente müssen neu entworfen oder angeschafft werden. Auch die ohnehin vorhandenen Strukturen sollen für das Konzept genutzt und nur dort, wo nötig, um neue Elemente ergänzt werden. Als zusätzliche Unterstützung bei der Konzeptentwicklung enthält jedes ausgesuchte Spielelement auf der zugehörigen Karte sogleich Informationen darüber, mit welchen anderen Spielelementen es in bestehenden Spielen bereits häufig kombiniert worden ist. Man bedient sich gewissermaßen aus dem Erfahrungsschatz erfolgreicher Spieldesigner*innen – und kann so bereits ausgewählte Patterns leicht mit anderen verknüpfen, die typischerweise optimal zueinanderpassen. In unserem Fall führte et-

wa das Element »Ressourcen« zum Element »Sammeln« oder das Element »Gemeinsames Spielfeld« zum Element »Storytelling« (vgl. Abb. 2).

Trotz all dieser Hilfen – und das dürfte allein die Nennung der doch recht abstrakt klingenden Spielelemente verdeutlichen – lässt sich mit EMPAMOS kein fertiges Konzept so einfach aus dem Ärmel schütteln. Das Arbeiten mit EMPAMOS ist alles andere als trivial; es erfordert nach wie vor kreativen Input, eigene Ideen und auch eine zeitintensive Diskussion darüber, was die Spielelemente im konkreten Museumskontext bedeuten könnten. Gleichwohl lenkt EMPAMOS dieses Suchen nach Lösungen in vorbestimmte Bahnen. Wie ein Navigationsgerät stellt es Wege durch das Ungewisse spielerischer Möglichkeiten bereit, schließt manche Irrwege von vornherein aus und macht zugleich darauf aufmerksam, wenn eine ›falsche Abzweigung‹ droht. Ohne die methodische Unterstützung wären wir im Entwicklungsprozess beispielsweise schon sehr früh in Richtung »Quiz« oder »Rätsel« abgebogen und damit vermutlich bei einem Konzept mit sehr museumstypischen Spielmustern gelandet. Ein solches Konzept hätte aber die angestrebten Zielmotivationen geradezu konterkariert, da jede Wissensabfrage immer auf Formen eines hierarchischen, klassisch schulischen Lernens hinausläuft. Insofern bricht EMPAMOS mit eingeschliffenen Denkmustern in der musealen Vermittlung und führt zu sehr eigenständigen, eng an der Problemstellung orientierten Lösungen. Als Kreativwerkzeug erscheint uns EMPAMOS damit vorteilhaft nicht nur gegenüber einer ›aus dem Bauch heraus‹ geborenen Konzeptentwicklung, sondern auch gegenüber bekannten Methoden wie Design Thinking. Denn während Design Thinking wesentlich auf Heuristiken (›Persona‹-Modelle, ›Spielertypen‹) mit stereotypen Zuschreibungen basiert, fußt EMPAMOS auf evidenzbasierter Datenanalyse und Grundlagenforschung, welche die motivationale Wirkung bestimmter Patterns belegen. Man verlässt also tatsächlich das Feld impliziter Vorannahmen und Stereotypen und eröffnet stattdessen neue Wege im Gebrauch spielerischer Mittel.

Das Resultat: der »Room of Memories«

Ergebnis der Arbeit mit EMPAMOS ist die Erlebnisinstallation »Room of Memories«, die im April 2022 als ein Raum der geplanten neuen Dauerausstellung eröffnet worden ist (Schwarz 2022). Das Spiel ist in einem inszenierten Dachboden angesiedelt, entsprechend dem Element »Gemeinsames Spielfeld« bei EMPAMOS. Es arbeitet mit Hands-on-Prinzipien und einem originär musea-

len Thema, nämlich der Auseinandersetzung mit Dingen als Speicher von Erinnerung. Der Besuch des Dachbodens ist, um die angestrebte Kommunikation zu ermöglichen, auf Gruppen aus zwei bis vier Personen beschränkt. Die Besucher*innen gelangen zunächst in einen Vorraum, während die Tür zum eigentlichen Dachboden noch verschlossen bleibt (vgl. Abb. 4).



Abb. 4: Der Eingangsbereich vor dem eigentlichen Dachboden. »Room of Memories«, stadtgeschichtliche Ausstellung im Stadtmuseum Tübingen, 2022 (Foto: Guido Szymanska)

Neben der Tür befindet sich ein Regal mit Gegenständen aus den 1970er bis 2010er Jahren, die für bestimmte Generationen einen gezielt hohen Erinnerungswert wecken (z. B. alte »Bravo«-Hefte, Spielkonsolen oder das erste »Harry Potter«-Buch). Um die Tür zu öffnen, müssen sich die Spieler*innen zuerst nacheinander einen Gegenstand aussuchen, der sie an ihre eigene Vergangenheit erinnert. Der Kerngedanke zum Verständnis des eigentlichen Spiels, dass Objekte mit persönlichen Erinnerungen verknüpft sind, wird so bereits ohne jeden Einführungstext direkt erfahrbar. Im Anschluss müssen sich die Spieler*innen auch noch eine Eigenschaft auswählen, die zu ihnen ganz persönlich passt. Zur Auswahl stehen ausschließlich positive Fähigkeiten wie z. B. »kreativ sein«, »gut zuhören« oder »praktisch denken«, denn wir wollen, dass die Menschen mit gestärktem Selbstwertgefühl in den Raum gehen. Haben alle Besu-

cher*innen einen persönlichen Gegenstand und eine persönliche Eigenschaft ausgesucht, öffnet sich durch einen magisch wirkenden Mechanismus die Tür zum Dachboden – sie dürfen ihn jetzt betreten. Bereits diese Eingangssequenz ist darauf angelegt, selbstwertfördernde Erlebnisse und Kompetenzerleben zu vermitteln – entsprechend der EMPAMOS-Karte »Belohnung«. Jedoch geht es hier nicht darum, Kompetenz durch eine Wissensabfrage zu belohnen, wie es für eine hierarchische Lernsituation typisch gewesen wäre, sondern durch persönliche Charakterzüge, die jeder Mensch unabhängig vom Bildungshintergrund mitbringt.



Abb. 5: Hinter dem Gegenstand – hier eine alte Backform – steckt ein konkretes historisches Schicksal. Wie hätten sich die Spieler*innen verhalten, wenn sie mit der Situation konfrontiert gewesen wären? Stadtgeschichtliche Ausstellung, Stadtmuseum Tübingen, 2022 (Foto: Felix Schwarz)

Auf dem Dachboden angelangt, werden die Besucher*innen eher beiläufig in das Spiel hineingezogen, indem sie beim Stöbern auf geheimnisvolle Dinge stoßen. Die Stimme eines ›Zauberspiegels‹, der von jetzt an die Spiellei-

tung übernimmt, fordert die Spieler*innen auf, einen von vier möglichen Gegenständen zu suchen. Diese Gegenstände entsprechen der EMPAMOS-Karte »Ereignis«: Grundprinzip des Spiels ist es, dass die Dachbodenfunde mit konkreten Situationen aus der lokalen NS-Geschichte verknüpft sind. Die Spieler*innen werden mit diesen Situationen konfrontiert, müssen darauf reagieren (»Wie hättest du dich damals verhalten?«) und dabei zwangsläufig miteinander kommunizieren (vgl. Abb. 5).

In dem Spiel geht es zunächst bewusst nicht um eine wie auch immer geartete ‚historische Wahrheit‘, nicht um ein Richtig oder Falsch. Wie die auf dem Dachboden erzählten Geschichten tatsächlich ausgegangen sind, erfährt man auch gar nicht auf dem Dachboden, sondern erst in anderen Räumen der Ausstellung. Vielmehr geht es in dem Spiel darum, die Besucher*innen dazu zu bringen, historische Ereignisse mit sich selbst in Beziehung zu setzen. Das bislang nur sehr distanziert und passiv betrachtete Thema soll wortwörtlich nahegebracht werden, indem es mit dem eigenen Ich verknüpft wird, zur persönlichen Auseinandersetzung und zum Darüber-Reden anregt. Gerade weil es zunächst kein Richtig oder Falsch gibt, sondern ein offener Raum für alle erkennlichen Handlungsoptionen entsteht, wird Autonomieerleben ermöglicht. Verstärkt wird dieses durch die selbstbestimmte Wahl des Gegenstandes, mit dem das historische Ereignis verknüpft ist. Der beschriebene Ablauf wiederholt sich in vier Spielrunden. Jede Spielrunde steht für einen anderen Zeitraum (1. 1927–1932, 2. 1933–1939, 3. 1939–1945, 4. 1950er bis 2000er Jahre), so dass pro Spiel insgesamt vier von 16 möglichen Gegenständen mit dazugehörigen Ereignissen präsentiert werden. Zum Schluss müssen die Spieler*innen noch einmal an ihre Eigenschaften vom Eingang denken und sich überlegen, bei welchem der vier Szenarien sie diese Eigenschaft am besten hätten einbringen können. Auch dieses Element dient dem Erleben von Kompetenz und Selbstwirksamkeit. Haben sie sich ein Ereignis und damit einen Gegenstand ausgesucht, so erhalten sie eine zugehörige Postkarte, die sie an jene Bereiche der Ausstellung führt, in denen man nach Verlassen des Dachbodens den wahren Ausgang der Geschichte erfahren kann. Hierin steckt abermals EMPAMOS, denn die intrinsische Motivation, sich mit einer historischen Person zu beschäftigen, ist umso größer, wenn man dessen Schicksal gewissermaßen soeben erst selbst durchlebt hat, ohne aber den realen Ausgang und damit die Auflösung zu kennen. Als besondere Vertiefungsebene gibt es deshalb in der Ausstellung auch noch einen alten Aktenschrank, in dem Dossiers zu den auf dem Dachboden erzählten Szenarien enthalten sind u.a. mit Kopien von originalen Presseartikeln und Archivmaterialien. Obwohl diese Dossiers viel

Text enthalten, werden sie von Besucher*innen des Dachbodens regelmäßig in Anspruch genommen, was für einen hohen Grad an intrinsischer Motivationson spricht, sich mit den Inhalten wirklich auseinandersetzen zu wollen.

Fazit: Welchen Mehrwert bietet EMPAMOS?

Mit dem »Room of Memories« ist es durch EMPAMOS gelungen, ein bislang einmaliges Ausstellungsmodul zu entwickeln. Ungewöhnlich an dem Konzept ist, dass in ihm nicht – wie sonst in Museen üblich – zuallererst die vordergründige Wissensvermittlung im Zentrum steht, sondern ein psychologisches Sich-in-Beziehung-Setzen mit dem Thema. Diese Gewichtung ist bewusst gewählt, denn entscheidend sollte ja gerade nicht das mitgebrachte Vorwissen sein, um den Raum zu verstehen. Vielmehr sollte eine Selbstreflexion in Bezug auf den Nationalsozialismus erreicht werden, die über den Museumsbesuch hinaus andauert und damit – so das Kalkül – eine motivational und emotional stärkere Wirkung entfaltet als die bloße Aneinanderreihung historischer Fakten auf einer Texttafel.

Zur Überprüfung der anvisierten Ziele (z.B. Auslösen von Diskussionen, Erreichen einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Inhalten gegenüber einer üblichen Museumspräsentation, Identifikation mit den historischen Personen, Herstellen von Gegenwartsbezügen) fanden bereits vor Eröffnung zahlreiche Testrunden mit Personen unterschiedlichen Alters und anschließenden qualitativen Interviews statt. Außerdem wurde nach dem Ausstellungsbeginn über zwei Monate eine anonyme Besucher*innenbefragung durchgeführt (Rücklauf: über 100 ausgefüllte Fragebögen; der Fragebogen wurde mit dem Tübinger Institut für Wissensmedien erarbeitet). Die Antworten fielen überwältigend positiv aus. Kritik bezog sich zuallererst auf technische Verbesserungen oder auf fehlende Mehrsprachigkeit. Sämtliche didaktischen Ziele – Spaß an Exploration, Auslösen von Diskussionen, die Identifikation mit den historischen Charakteren, die Übertragung der Ereignisse auf die eigene Identität und Familiengeschichte sowie schließlich auch das Wecken der Neugier, welche Schicksale denn nun wirklich hinter den Objekten stecken – sind erreicht worden. Dieser Befund wird durch geradezu überschwängliche Reaktionen in den sozialen Medien und von mittlerweile über 300 nahezu ausnahmslos positiven Kommentaren im Besucherbuch untermauert. Insofern hat die Anwendung von EMPAMOS in qualitativer Hinsicht tatsächlich zu einer für Museen neuen und didaktisch sehr viel

effektiveren Vermittlungsform geführt. Bezuglich der Besucher*innenzahlen fehlt eine exakte Statistik, der Dachboden wird jedoch auch mehr als ein Jahr nach Eröffnung von drei bis fünf Gruppen pro Tag (bei sechs Stunden täglicher Öffnungszeit) genutzt. Besonders an Wochenenden ist die Nachfrage ungebrochen hoch. Ein spezielles Konzept zur Nutzung durch Schulklassen wird aktuell erarbeitet.

Aufgrund der mit dem »Room of Memories« gemachten Erfahrungen lassen sich folgende Vor- und Nachteile der Arbeit mit EMPAMOS zusammenfassen: Der bedeutendste Mehrwert besteht darin, dass an den Motivationen von Besucher*innengruppen ausgerichtete Formate das Potenzial haben, Inhalte ungleich effektiver zu vermitteln als bisherige Vermittlungswiege. Ein spielerisches Format wie der »Room of Memories« orientiert sich gezielt an den Inhalten, Vermittlungszielen und Gegebenheiten vor Ort, statt dem ›Brokkoli‹ reflexhaft die immer gleiche ›Schokolade‹ beizumengen. Gerade weil bei EMPAMOS die Spielmechanik im Zentrum steht, können Lösungen flexibel sowohl auf analoge als auch digitale Umgebungen hin konzipiert werden. Digitale Lösungen wären mithilfe von EMPAMOS kein Selbstzweck, sondern würden gezielt dort eingesetzt, wo sie auch wirklich sinnvoll sind. Umgekehrt ließe sich manches digitale Angebot durch eine ›smarte‹ analoge Vermittlung ersetzen, die kostengünstiger und motivational effektiver ist. Ressourcen könnten somit ungleich besser genutzt und Fehlinvestitionen (in teure, aber didaktisch wenig sinnvolle Technik) vermieden werden. Als wesentlichste Nachteile sehen wir zwei Punkte: Erstens ist die Konzeptentwicklung mit EMPAMOS zumindest derzeit noch sehr zeitaufwändig – in unserem Fall dauerte sie gut ein Jahr. Ohne die erzwungene Coronapause und die damit einhergehende Teilentlastung in manchen Arbeitsbereichen hätte möglicherweise die Zeit gefehlt, den »Room of Memories« derart detailliert auszuarbeiten. Zweitens ist die Arbeit mit EMPAMOS (noch) sehr abstrakt. Für den Einsatz im Museumsalltag muss die Handhabung der Toolbox verbessert werden, damit sie auch ohne Hilfestellung durch externe EMPAMOS-Expert*innen besser nutzbar wird. Wünschenswert wäre etwa eine an Museen angepasste Game-Design-Toolbox mit formalisierten Vorgehensweisen. Die momentan noch sehr abstrakt formulierten Spielbausteine bedürfen einer Konkretisierung; auch ist eine Reduktion der bislang mehr als 100 Elemente auf die im Museumsbereich wirklich relevantesten unabdingbar.

Trotz der Nachteile streben wir vom Stadtmuseum Tübingen an, alle weiteren Räume der geplanten, in den kommenden Jahren entstehenden neuen Dauerausstellung mit EMPAMOS zu entwickeln. In diesem Zusammenhang

sind wir sehr an Kooperationen mit anderen Museen interessiert, die ebenfalls in Betracht ziehen, Ausstellungskonzepte auf Basis von EMPAMOS zu entwickeln. Da sich zumindest im Bereich von Stadt- und Regionalmuseen gewisse Themen und Fragestellungen überlappen, wäre es perspektivisch denkbar, gemeinsam motivationsbasierte Lösungen für Standardvermittlungsprobleme zu entwickeln.

Literatur

- Bogost, Ian (2015): »Why Gamification is Bullshit«, in: Steffen P. Walz/Sebastian Deterding (Hg.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, S. 65–79.
- Broker, Thomas/Voit, Thomas/Zinger, Benjamin (2023): »Das Motivationspotenzial von Spielen erschließen. Künstliche Intelligenz als Lotse im Prozess der kreativen Gestaltung von motivierenden Lernangeleghenheiten«, in: Tobias Schmohl/Alice Wanatabe/Kathrin Schelling (Hg.), *Künstliche Intelligenz in der Hochschulbildung. Chancen und Grenzen des KI-gestützten Lernens und Lehrens*, Berlin, S. 173–193.
- Kerres, Michael (2018): *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*, Berlin.
- Kumar, Janaki/Herger, Mario (2013): *Gamification at Work. Designing Engaging Business Software*. Arhus.
- Paulsen, Nina/Klöß, Sebastian (2022): 87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen [Pressemitteilung], bitkom.org, [online] https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022#_ [abgerufen am 01.08.2023].
- Schwarz, Felix (2022): Room of Memories, Mitzmach-Ausstellung zum Nationalsozialismus im Stadtmuseum [Video]. youtube.com, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=ekdf475oR9Y> [abgerufen am 02.05.2023]
- Werbach, Kevin/Hunter, Dan (2012): *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Philadelphia.