

Pressemitteilung

11. Mai 2020



„Saving Antiquities“ – Ein neues Projekt vermittelt spielerisch Hintergründe und Funktionsweisen des Kulturgutschutzes

Die VolkswagenStiftung fördert ein institutionenübergreifendes Projekt ab Oktober 2020.

In Berlin startet mit „Saving Antiquities“ ab Oktober 2020 ein innovatives Projekt, welches das Zusammenwirken der verschiedenen Akteure im Bereich des Kulturgutschutzes interaktiv für die breitere Öffentlichkeit erfahrbar macht. Das Projekt wird für zwölf Monate von der VolkswagenStiftung im Programm „Weltwissen. Strukturelle Förderung Kleiner Fächer“ (Förderlinie 2: Wissenschaftskommunikation) mit knapp 100.000 Euro gefördert. Zielsetzung des Projekts ist es, die Rolle und Bedeutung der Altertumswissenschaften für den Erhalt des kulturellen Erbes nachvollziehbar zu machen. Im Zentrum steht die Entwicklung eines kooperativen Gesellschaftsspiels. Das Projekt wird von der Humboldt-Universität zu Berlin (Berliner Antike-Kolleg) und der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Game Design) gemeinsam mit dem Ägyptischen Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz durchgeführt.

Wie funktioniert Kulturschutz in der Praxis? Wer schützt unser kulturelles Erbe eigentlich? Und welche Rolle spielen dabei die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die mit antiken Objekten arbeiten? Das Projekt wird Antworten auf diese Fragen geben, die im gesellschaftlichen Diskurs selten thematisiert werden. Es wird Hintergründe liefern und Funktionsweisen verdeutlichen, indem es die Rollen der verschiedenen Akteure erkennbar macht und dabei aufzeigt, wie unverzichtbar die „Kleinen Fächer“ im Bereich der Altertumswissenschaften in diesem Zusammenhang sind.

Mit einem Angebot von vier Modulen soll ein Bewusstsein für die Thematik geschaffen, Verständnis gefördert und Interesse an einer eigenständigen Vertiefung von Wissen gefördert werden. Im Zentrum des Projekts steht die Entwicklung eines kooperativen Gesellschaftsspiels „Taskforce: Saving Antiquities“. Das Spiel wird als Hybridspiel umgesetzt und verbindet damit analoge und digitale Komponenten. Die Spielentwicklung wird durch drei weitere Module komplementiert. Zu diesen gehört das Informationsportal, auf dem Allgemeines und weiterführende Hinweise zum Schutz und Erhalt von archäologischen Kulturgütern abrufbar sein werden. Weitere Module bilden eine umfassende Berichterstattung zum Thema und zum Projekt durch eine eigens entwickelte Social Media-Strategie und ein Veranstaltungsprogramm.

Humboldt-Universität zu Berlin
Abteilung Kommunikation, Marketing
und Veranstaltungsmanagement
Referat Medien und Kommunikation

Unter den Linden 6
10099 Berlin
Tel.: +49 30 2093-2946
Fax: +49 30 2093-2107
www.hu-berlin.de

Pressesprecher
Hans-Christoph Keller
Tel.: +49 30 2093-2946
hans-christoph.keller@hu-berlin.de

Expertendatenbank
www.hu-berlin.de/expertendatenbank

Partner



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz



Förderer





Die Umsetzung des Projekts erfolgt durch Experten aus den Bereichen Kulturgutschutz, Game Design und Wissenschaftskommunikation/Projektmanagement.

Projektverantwortlich sind Prof. Thomas Bremer (DE:HIVE Institute, Gamedesign, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin), Dr. Robert Kuhn (Ägyptisches Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz) und Dr. Henrike Simon (Humboldt-Universität zu Berlin, Berliner Antike-Kolleg). Die in Berlin vorhandene besondere Vielfalt und Dichte altertumswissenschaftlicher Kompetenz und die engen Vernetzungsstrukturen, die das Berliner Antike-Kolleg bietet, bringen weitere Synergien und eröffnen dem Projekt wertvolle Ergänzungen.

Weitere Informationen

https://www.berliner-antike-kolleg.org/transfer/dialog/saving_aniquities/index.html
<https://www.berliner-antike-kolleg.org/>
<https://gamedesign.htw-berlin.de/>
<https://www.volkswagenstiftung.de/>

Kontakt

Dr. Henrike Simon, Geschäftsführerin des Berliner Antike-Kollegs, Tel.: 030-266428520, E-Mail: henrike.simon@berliner-antike-kolleg.org