
We play!

Mit «PLAY» wendet sich das Stadtmuseum einem rasant wachsenden Bereich unserer Alltagskultur zu:

1 Milliarde Stunden verbringen Menschen jeden Tag mit Spielen, das ist das Fünffache der Zeit, die für YouTube aufgewendet wird. 2016 betrug der weltweite Game-Umsatz rund 100 Milliarden Dollar, 400 Millionen waren es in der Schweiz. Im gleichen Jahr trugen hier 78 Prozent der Menschen im Alter zwischen 15 und 74 Jahren mit ihrem Smartphone einen Spielecomputer auf sich, was mit zur Prognose führt, dass 2018 rund 2 Million Menschen in der Schweiz regelmässig gamen werden.

Einzigartig und innovativ

Erstmals wird in der Schweiz ein Ausstellungsbesuch als mobiles Computerspiel inszeniert. Dabei spielt sich das Publikum durch die neuesten Gametrends, erkundet die Gamelandschaft Schweiz, und entdeckt seriöses Spielpotential abseits der Spielkonsolen. Gamen befeuert die digitale Revolution. Hier kommen Pioniere, Forscher und Ausbildner zu Wort.

Die Ausstellung

Die Ausstellung «PLAY» nimmt eine soziokulturelle Verortung der Game-Thematik vor, verbindet Wissenschaft, Wirtschaft, Kultur und Technik und zeigt in vier Abschnitten was digitale Spiele leisten:

Games schaffen neue Helden

Profi-eSportler locken Tausende ins Stadion und Millionen vor den Bildschirm. Wir stellen Sie vor und fragen, wird eSport 2024 tatsächlich olympisch?

Games machen Politik

«Games and Politics», ein Ausstellungskapitel des Goethe-Instituts München und ZKM Karlsruhe, fragt anhand politisch ambitionierter Computerspiele nach Möglichkeiten und Grenzen des Genres.

Games verändern die Welt

Wir zeigen wie Games unter den Stichworten «Gamification» und «Serious Gaming» weit über die eigenen Branchengrenzen hinaus wirken und den digitalen Wandel im Gesundheitswesen, der Erziehung, der Betriebswirtschaft und der Forschung kräftig vorantreiben.

Games beeinflussen Körper, Geist und Seele

Games besitzen die Kraft, verschiedene Potentiale in uns zu wecken. Sie können aggressiv, süchtig und einsam, gleichzeitig aber auch glücklich, kreativ und kommunikativ machen.

Das Spiel

Wer ins Museum kommt, spielt mit. Audio-Guide war gestern, jetzt spielen wir uns durch das Museum. Ein Autoren-Duo und ein Gamestudio versetzen das Publikum ins Jahr 2048 und konstruieren eine begehbare 3D-Simulation. Alle kommen rein, doch wer spielt sich auch wieder raus? Finde das Masterpasswort, klettere auf der Highscore-Liste nach oben und schalte alle Ausstellungsinhalte frei.

Das Foyer-Programm

Auf 140m² Fläche im Foyer setzen wir wechselnd weitere Schwerpunkte rund ums digitale Spiel und bieten verschiedenen Akteuren eine Plattform. Mögliche Formate gibt es viele: Ein Aktionswochenende, eine mehrtägige Installation, ein monatlich wiederkehrender Event oder eine mehrwöchige Pop-up-Ausstellung.