

Virtual Reality für Kultur: Das Mönchengladbacher Escape-Room-Projekt

Die Weltenweberei ist ein Studio für 3D-Visualisierung und Virtual Reality, das von vier Game-Design-Studenten in der Nähe von Krefeld gegründet wurde. Die Agentur schafft Virtual Reality mit Mehrwert. Gerade im kulturellen Bereich bietet sich das Medium an, um junge Menschen, die sonst nur schwer für einen Museumsbesuch zu begeistern sind, wieder an kulturelle Inhalte heranzuführen. Sei es über vorgefertigte Virtual Reality Anwendungen oder über Workshops, in denen die Teilnehmer selbst eine kleine VR Projekte erstellen.

Sie sind eine Partnerschaft mit dem Kulturbüro Mönchengladbach eingegangen, um einen Virtual Reality Workshop zu ermöglichen und ihre eigene professionelle Anleitung mit Mehrwert anzubieten.

Wie kann man Menschen schon in jungen Jahren für den Besuch von Kunstgalerien und Museen begeistern? Das Kulturbüro der deutschen Stadt Mönchengladbach hat versucht dieses Problem im Rahmen seines Auftrags, Bildungsprogramme für junge Menschen in der Region zu entwickeln, zu lösen. Die Stadt mag außerhalb Deutschlands vor allem für ihren erfolgreichen Fußballverein Borussia Mönchengladbach bekannt sein, aber sie hat auch eine aufregende und blühende Szene für zeitgenössische Kunst, in deren Mittelpunkt das postmodern gestaltete Museum Abteiberg steht.

Wie kann man also junge Menschen für einen Besuch des Abteibergs genauso begeistern wie für das Borussia Park Stadion? Wie kommt man auf die Idee, die VR Agentur „Die Weltenweberei“, Drohnen und einen virtuellen Escape-Room einzusetzen?

Flucht aus dem Museum

Das Kulturbüro entwickelte eine Reihe von multidisziplinären Workshops, die sich an Mönchengladbacher Jugendliche im Alter von 15-21 Jahren richteten. Der wichtigste Workshop bestand darin, in den Hinterzimmern des Museums Abteiberg einen Live-

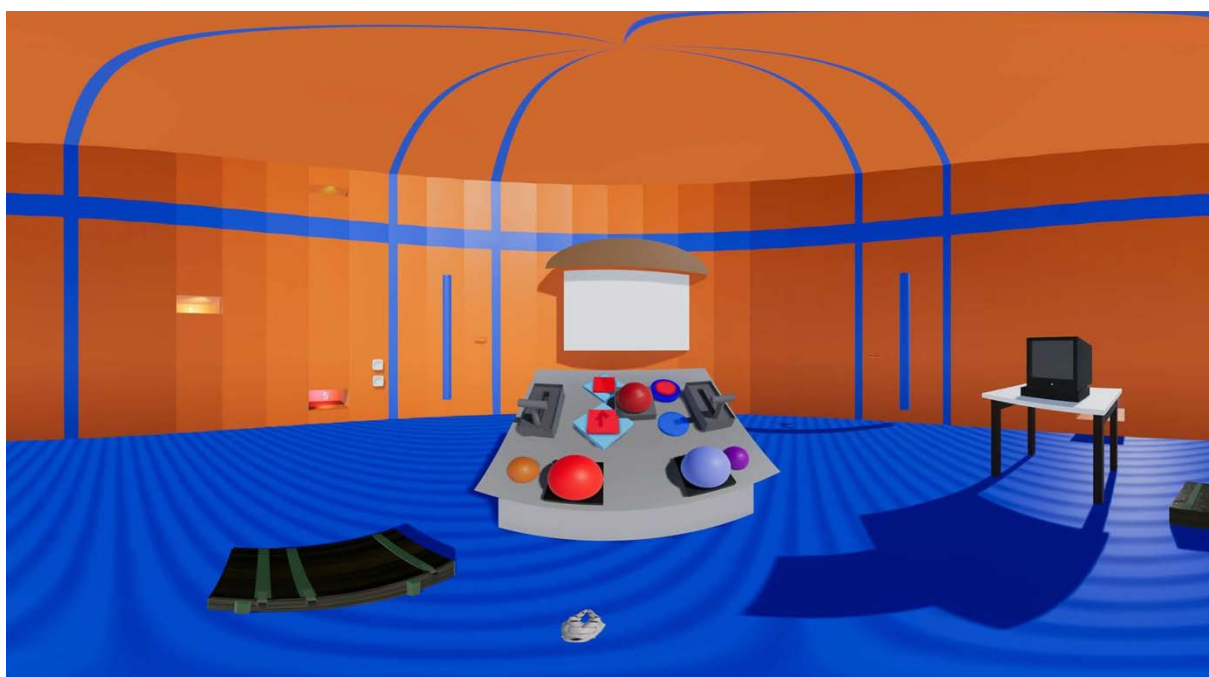
Escape-Room zu bauen. Wer mit dem Konzept nicht vertraut ist, wird in eine Reihe von Räumen eingesperrt und muss zunächst eine Reihe von Rätseln lösen, um wieder herauszukommen. Es wurde in der örtlichen VHS in anderen Workshops ein Virtual Reality Rätsel für den Escape Room erstellt, und mit einer Drohne wurden Luftaufnahmen und Videos von der Mönchengladbacher Stadtlandschaft gemacht. Den Abschluss bildete ein Workshop in der Zentralbibliothek, bei dem mit Hilfe einer Handy App Musik komponiert wurde, die als spannender Soundtrack für die große Flucht dienen sollte.

Es war geplant, alle Komponenten zu einem Virtual Reality Spiel und einem virtuellen Museumsrundgang zusammenzuführen, der auf der Abschlussparty des Projekts vorgestellt werden sollte.

Kann dieses Puzzle geknackt werden?

Es war ein spannendes Projekt mit verschiedenen Technologien, die die Fantasie der Teilnehmer anregen sollten. Also wie konnte ein solches Projekt am besten realisiert werden.

Das Kulturbüro benötigte eine Software zur Erstellung einer Virtual Reality App, die nicht programmiert werden musste und von den jungen Teilnehmern bedient werden konnte. Die Alternative wäre gewesen, jemanden zu engagieren, der die VR App für sie programmiert, aber das wäre zu kostspielig und der Prozess zu aufwendig gewesen. Außerdem ging es darum, dass alle in den kreativen Prozess einbezogen werden. Sie brauchten eindeutig eine einfache Softwarelösung.





Das Rätsel ist gelöst!

Die Weltenweberei entschied sich für VRdirect als Plattform, weil sie einfach zu bedienen ist und keine Programmierkenntnisse erfordert. Außerdem lassen sich Projekte schnell veröffentlichen und sind auf verschiedenen Geräten verfügbar.

Mit VRdirect konnten die Workshop-Teilnehmer schnell einen ersten Entwurf für ein Virtual Reality Erlebnisspiel erstellen und in jeder Phase auf ihren Smartphones sich eine Vorschau anzeigen lassen. Die Weltenweberei half ihnen dabei, die Drohnenvideos und -fotos sowie die Musik aus den anderen Workshops zusammenzuführen und im VRdirect Studio einzufügen. Dann musste Die Weltenweberei nur noch ihr eigenes Know-how einbringen, um dem VR Projekt den letzten professionellen Schliff zu geben.

Das Ergebnis

Das VR Projekt wurde als immersives 360°-Spiel mit dem Namen „ESC@P3 – Spiel das Museum“ veröffentlicht und war ein großer Erfolg. Das Kulturbüro der Stadt Mönchengladbach hat daraufhin vier weitere Veranstaltungen organisiert, auf denen das VR Spiel vorgestellt wurde.

Das Escape Room Virtual Reality Projekt wurde beim VRdirect x TechCrunch Hackathon in Berlin eingereicht und gewann den ersten Preis!

„Mit Hilfe von VRdirect konnte jeder der teilnehmenden Jugendlichen schnell und einfach eine eigene Anwendung erstellen, die er auf seinem eigenen Smartphone ausprobieren konnte. Das Ergebnis kam bei verschiedenen Veranstaltungen gut an und die Teilnehmer konnten

selbst erklären, wie sie das 360°-Projekt "programmiert" haben. Die Nutzer konnten den Escape Room noch lange nach seinem Abbau im Museum erleben.“

Lukas Kuhlendal

Co-founder of Die Weltenweberei

Lesen Sie die Success Story auf unserer Webseite:

<https://www.vrdirect.com/de/success-stories/vr-fur-kultur-das-monchengladbacher-escape-room-projekt/>

Über VRdirect

Das Münchner Softwareunternehmen VRdirect ermöglicht Unternehmen mit seiner Plattform "VRdirect Studio", völlig ohne Programmieraufwand eigene Virtual-Reality Inhalte zu gestalten und zu veröffentlichen. Typische Anwendungsfälle dieser VR Apps reichen von betrieblichen Schulungs- und Weiterbildungsprozessen über das Recruiting und Onboarding von Personal bis hin zu Einsatzszenarien im Vertrieb, bei der Kundenbetreuung oder im Rahmen von Messen. Einmal erstellt, können die Inhalte auf allen gängigen Endgeräten abgerufen werden. Die Nutzer werden dadurch besonders nah an das Geschehen herangeholt und haben das Gefühl, sich wirklich mit der simulierten Umgebung auseinanderzusetzen.

Weitere Informationen unter www.vrdirect.com