Spiel | Museum 2025 (Cologne, 12–14 Nov 25)

Wallraf-Richartz-Museum / Technische Hochschule, Köln, 12.–14.11.2025
Eingabeschluss : 13.07.2025

Philipp Bojahr

Wie begegnen sich Spiel und Museum? Als Objekt, Medium, Raum oder Methode – ihre Verbindungen sind historisch gewachsen und hochaktuell. Die interdisziplinäre Fachtagung Spiel / Museum 2025 geht vom 12.–14. November 2025 in Köln (Wallraf-Richartz-Museum & TH Köln) diesen Wechselwirkungen auf den Grund. Eingeladen sind Beiträge aus Theorie und Praxis – etwa zu Sammlung, Ausstellung, Partizipation, Ästhetik oder Wissensproduktion im Kontext von Spiel und Museum. Gesucht werden Vorträge, Panels, Kurzformate oder interaktive Formate.

Spiel und Museum sind vielschichtig verbunden: Mit Blick auf das Spiel oder Spielerische im Museum reicht die Bandbreite historisch vom (technisierten) Spiel als Sammlungsobjekt, angefangen bei Spielmaterialien aus der Ur- und Frühgeschichte über die Automaten der Wunderkammern bis zur Gegenwart, in der digitale Spiele nicht nur (sperriger) Ausstellungsgegenstand sind, sondern auch das wohl avancierteste wie komplexeste Medium der Präsentations- und Vermittlungspraxis darstellen. Andersherum dienen Museen in Spielen nicht nur vordergründig als Gebäude bzw. Level als ‚Spielplätze' (z.B. in Form von Kampfarenen, Hindernisparcours oder Puzzleräumen), sondern offenbaren etwa durch die Übersetzung ihrer institutionellen Logiken des Sammelns, Forschens, Dokumentierens und Ausstellens in Spielmechaniken diverser Genres tiefgreifende Verflechtungen mit analogen und digitalen Spielen.

Übergreifend sind Spiele und Museen darin vereint, dass sie Welten erzeugen: So wie das Spiel durch das Potenzial zur Produktion physischer oder virtueller Welten charakterisiert wird, fungiert auch das Museum als Ort der Welterzeugung, indem es nicht nur Dinge sammelt, sondern durch die Präsentations- und Vermittlungsarbeit selbst Diskurse und Veränderungsprozesse um diese Dinge anstößt und entwirft. Wie Museen erschaffen auch Spiele dabei keine hermetisch abgeschlossenen Weltentwürfe. Ihr Wesen wie auch ihre Relevanz bestimmen sich gerade durch das Oszillieren zwischen Öffnungen und Schließungen, die Permeabilität der Membran zwischen einer angenommenen Realität und der vom ‚magic circle' umrissenen Spielwelt.

Vor diesem Hintergrund bildete die Tagung „Spiel | Museum: Ein Brückenschlag" (2023) einen ersten Schritt, einen Dialog zwischen den vielen involvierten akademischen Disziplinen um die multiperspektivischen Ankerpunkte Museologie und Game Studies zu eröffnen. Die diesjährige Ausgabe folgt diesem Weg unter der gesetzten Zielstellung, gemeinsame Diskurse und Begriffsverständnisse zu erschließen und darüber hinaus auch eine Vernetzung zwischen Akteur:innen aus Theorie und Praxis zu intensivieren, um einen bidirektionalen Transfer der gewonnenen Erkenntnisse sowie die Bildung von konkreten Kooperationen zu befeuern.
Entsprechend sind einzel- wie multi- und interdisziplinäre Beiträge willkommen, die ihr Augenmerk

auf Fragestellungen des umrissenen Bereichs richten.

Möglich sind dabei Auseinandersetzungen zu 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.
• 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.

Als mögliche Formate bieten sich Schlaglichter zur Vorstellung konkreter Praxisprojekte (ca. 10 min) und Panel mit theoriegeleiteten Ansätzen (ca. 40 min) an. Darüber hinaus sind Ideen für interaktive Formate wie Workshops ausdrücklich erwünscht.

Die Tagung wird vom 12. bis 14. November 2025 in Köln im Wallraf-Richartz-Museum sowie an der TH Köln stattfinden.

Wir laden alle Interessierten zur Einreichung eines Abstracts von 400-600 Wörtern bis zum 13. Juli 2025 ein (spiel-museum@colognegamelab.de). Im Anschluss an die Tagung ist die Veröffentlichung der Beiträge in einer begleitenden Publikation geplant.

Veranstalter ist der Career Cluster Spiel | Museum, ein Zusammenschluss verschiedener Hochschulen und Kulturinstitutionen unter Federführung des Cologne Game Lab der TH Köln in Kooperation mit dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln und dem Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play (LAGIP).

Quellennachweis:
CFP: Spiel | Museum 2025 (Cologne, 12-14 Nov 25). In: ArtHist.net, 12.06.2025. Letzter Zugriff 06.07.2025. <https://arthist.net/archive/49485>.