

Presseinformation

23. Januar 2022



Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig

Interaktive Gamestation in der neuen DHM-Ausstellung „Roads not Taken. Oder: Es hätte auch anders kommen können“



Interaktive Gamestation „Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig“ © Deutsches Historisches Museum, Foto: David von Becker

Deutsches Historisches Museum

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Daniela Lange
Unter den Linden 2
10117 Berlin

T +49 30 20304-410
presse@dhm.de

www.dhm.de

Das Deutsche Historische Museum geht in seiner aktuellen Ausstellung **„Roads not Taken. Oder: Es hätte auch anders kommen können“ (9.12.22-24.11.24)** neue Wege der Geschichtsvermittlung: In der interaktiven Gamestation **„Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig“** haben die Besucherinnen und Besucher die Möglichkeit, Geschichte aktiv mitzugestalten. Im Mittelpunkt des Serious Game stehen die Ereignisse des 9. Oktober 1989 in Leipzig, einem Tag, an dem Zehntausende auf die Straße gingen, um für Reformen in der DDR zu demonstrieren. Der Ausgang des Tages war ungewiss, viele fürchteten eine gewaltsame Niederschlagung der Proteste. Die Museumsgäste können in der interaktiven Graphic Novel in die Rolle von sieben Personen schlüpfen und aus sehr unterschiedlichen Blickwinkeln – etwa aus der Perspektive einer Bürgerrechtlerin oder eines Bereitschaftspolizisten – diesen historischen Tag durchlaufen und mit ihren Spielentscheidungen den Verlauf des Geschehens beeinflussen.

Raphael Gross, Präsident der Stiftung Deutsches Historisches Museum: „Jene Ereignisse, die als ‚Mauerfall‘ oder ‚Friedliche Revolution‘ in die Geschichte eingingen, waren das Ergebnis von konkreten Entscheidungen und Handlungen, aber auch von Zufällen. Sie hätten auch anders verlaufen können. Mit der Gamestation möchten wir das Publikum anregen, spielerisch aus verschiedenen

Perspektiven historische Entscheidungssituationen nachzuvollziehen und kritisch über Geschichte als offenen Prozess nachzudenken.“

Das DHM hatte **im März des vergangenen Jahres einen Prototyp** im Pei-Bau präsentiert und von über 2.500 Besucherinnen und Besuchern testen lassen.

Projektleiterin Elisabeth Breitkopf-Bruckschen: „Die Testergebnisse waren die Grundlage für die Weiterentwicklung unseres digitalen Vermittlungsformats. Die Vollversion des Spiels ist nun deutlich komplexer und interaktiver gestaltet: ‚Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig‘ bietet nicht nur mehr Kapitel, Illustrationen, vertiefte Storylines und zugespitzte Entscheidungsmomente, sondern auch komplett neue Features wie animierte Sequenzen, Mini-Games und die Option, historische Fundstücke zu sammeln. Das neu entwickelte Sounddesign ermöglicht in Kombination mit der Rauminszenierung innerhalb der Ausstellung ein immersiveres Spielerlebnis.“

Das Spiel basiert auf weitreichenden wissenschaftlichen Recherchen des DHM, die in die Spielentwicklung der beauftragten Produktionsfirma Playing History eingeflossen sind. Es kann über eines der festinstallierten Tablets in der Gamestation ausprobiert werden. Die Besucherinnen und Besucher können außerdem zuhause oder unterwegs über die DHM-Website www.dhm.de/herbst89 (weiter-) spielen.

„Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig“ wurde entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktion“ der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.

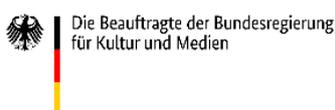


Gefördert durch



Der vorausgegangene Prototyp der Digitalanwendung „Leipzig 89 – Revolution reloaded“ wurde entwickelt im Rahmen des Verbundprojektes museum4punkt0.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

museum4punkt0

