

## Kati Struckmeyer: Die Welt in acht Museen per Handy-Spiel erkunden

Beitrag aus Heft »2022/04 Medien. Mediensucht. Mediensuchtprävention«

Die neue, kostenfreie App twiddle – the museum riddle ermöglicht es Besucher\*innen, die acht Leibniz-Forschungsmuseen mit Hilfe ihrer Smartphones (Android und iOS) und einer interaktiven Entdeckungstour neu zu erkunden. Die Museen befinden sich in Berlin, Bochum, Bonn, Bremerhaven, Frankfurt am Main, Nürnberg, Mainz und München.

Die App richtet sich vor allem an Jugendliche und junge Erwachsene. In den Museen müssen mit Hilfe der App Aufgaben zu bestimmten Objekten gelöst werden. Je nach Museum geht es dabei zum Beispiel um Schiffswracks oder Dinosaurier-Skelette. Nachdem eine Aufgabe gelöst wurde, kann das jeweilige Objekt dazu ‚eingesammelt‘ werden. Es gibt auch Querverbindungen zu anderen Museen beim Lösen der Aufgaben. Wer einen ersten Einblick in die App bekommen möchte, kann mit einem Homequest starten, also einer Aufgabe, die von zu Hause aus gelöst werden kann.

twiddle – the museum riddle bietet eine langfristige Erweiterung des Vermittlungsangebots der Forschungsmuseen. Die Entwicklung der App ist eine Aktivität des Kompetenzzentrums Bildung im Museum. Mitarbeitende aus den Bereichen Bildung und Vermittlung der Museen sowie dem Leibniz-Institut für Wissensmedien in Tübingen und dem Leibniz-Institut für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik in Kiel haben zudem eine Begleitforschung in die App integriert. Es gibt einen Fragenbogen am Ende des Spiels; außerdem wird zu Forschungszwecken anonym und datenschutzkonform das Spielverhalten nachverfolgt. Anhand dieser Auswertungen sollen die Bedürfnisse und das Nutzungsverhalten der Besuchenden erforscht werden.

[www.leibniz-forschungsmuseen.de/twiddle](http://www.leibniz-forschungsmuseen.de/twiddle)