



**15.10.2021**

## **Pressemitteilung**

Am 15.10.2021 wurde zum zweiten Mal der DigAMus Award verliehen - ein Preis, der innovative digitale Projekte an Museen würdigt. Bereits 2020 wurde so in Zeiten des COVID-19 bedingten Lockdowns digitale Kultur sichtbar gemacht. Der digitale Museumsbesuch soll so attraktiver gemacht und kreative Ideen sichtbar werden.

Wer eine digitale Museumstour machen möchte erhält beim DigAMus Award viele Anregungen, wo es virtuell hingehen könnte. [136 digitale Museums-Projekte](#) aus Deutschland, Österreich und der Schweiz wurden für den Preis eingereicht. Vergeben wurden die Kategorien Apps & Games, Hybride Angebote, Websites und Online Ausstellungen, Social Media und Podcasts. Zusätzlich wurden zwei Sonderpreise für kleines Budget und für Projekte mit einem hohen Mehrwert im Zusammenhang mit Inklusion & Integration verliehen.

## **Die Gewinnerprojekte:**

### **Kategorie Apps & Games**

**Johann Jacobs Museum, Bern: Interaktives Lernspiel <https://uiivit.org/>**

*„uiivit ist ein digitales Lernspiel rund ums Thema der globalen Verflechtungsgeschichte. Im Zentrum stehen drei Museumsobjekte des Johann Jacob Museums, mit denen in die Geschichte des Plantagenkolonialismus, der Opiumkriege und der Porzellanier eingetaucht werden kann. Die Nutzung des Spiels funktioniert jedoch auch ohne Museumsbesuch.“*

### **Kategorie Hybride Angebote**

**Technoseum Mannheim, Interaktive Erklärfilme**

<https://www.technoseum.de/erklaerfilme/>

*„7 interaktive Erklärvideos werden auf Medienstelen im TECHNOSEUM und auf der Webseite zur Kontextualisierung von Objekten und zur Wissensvermittlung präsentiert. Mit interaktiven Elementen werden Vermittlung und Erlebnis im digitalen Raum verknüpft, um Jugendliche an MINT-Fächer heranzuführen und für technische Berufe zu begeistern.“*

### **Kategorie Website & Online-Ausstellungen**

**Klassik Stiftung Weimar, Virtuelle Ausstellung – „Ich hasse die Natur!“ <https://ores.klassik-stiftung.de/ksw/natur/>**

*„In drei Kapiteln nimmt die virtuelle Ausstellung ihre Besucher mit auf die Reise – über einzigartige Exponate, zeitgenössische Fotografien und dem musikalischen Programm der „Playlist“ – die Schattenseiten im Verhältnis von Mensch und Natur zu erkunden.“*

### **Kategorie Social Media**

**Burg Posterstein, #Garteneinsichten, <https://www.burg-posterstein.de/garteneinsichten/>**

*„Die Mitmach-Aktion #GartenEinsichten lädt zum Nachdenken über Gärten und Parks heute und in der Zukunft ein, zum Teilen von Lieblingsgärten und Ausflugstipps. Sie richtet sich an alle, auf allen Kanälen (Social Media, YouTube, Blogs, Formular, analog). Eine Auswahl der Beiträge zeigt das Museum Burg Posterstein in seiner aktuellen Ausstellung.“*

### **Kategorie Podcast**

**Villa Freischütz. Podcast „Der Mantel“ <https://www.villafreischuetz.org/der-mantel/podcast/>**

*„Der Podcast erscheint zu der Ausstellung DER ÄTHIOPISCHE MANTEL. Er erkundet, wie der Mantel in die Villa Freischütz gelangt ist und ob er nach Äthiopien zurückkehren sollte. Interviews thematisieren die Kolonialvergangenheit Italiens und Fragen der Restitution, und es wird gezeigt, wie sich ein kleines Museum großen Fragen stellen kann.“*

### **Sonderpreis Kleines Budget**

**Edwin Scharff Museum Neu-Ulm, „Architektierisch“, <https://edwinscharffmuseum.de/digitales-angebot-architektierisch/>**

*„Lustig, frech, nachdenklich oder auch tiefgründig: genauso unterschiedlich wie die verschiedenen Mitglieder des Pädagogikteams des Edwin Scharff Museum Neu-Ulm, so sind auch ihre jeweiligen Videos.“*

### **Sonderpreis Inklusion & Integration**

**smac - Staatliches Museum für Archäologie Chemnitz, Stadt im smac <https://www.stadt-im-smac.de/>**

*„smac + erweitert die Sonderausstellungen des smac in den digitalen Raum. Das inklusive Angebot (Inhalte in Leichter Sprache, DGS und in kontrastreicher Version) ergänzt die analoge Ausstellung mit eigenen Schwerpunkten und ist zugleich Ausstellungsarchiv.“*

Im öffentlichen **Publikumsvoting** wurde außerdem ein Sonderpreis vergeben für:

### **Neanderthal Museum, Mettmann, Neanderthal Memories**

<https://www.neanderthal.de/de/app.html>

*„Neanderthal: Memories ist ein inklusives Mobile Game. Das Mobile Game bietet nicht nur ein barrierefreies, sondern ein inklusives Spielerlebnis für ALLE Gäste im Neanderthal Museum. Zudem wird eine spannende Geschichte über Nami erzählt, die mit den Erinnerungen ihrer letzten Reise mit ihrem Sohn abschließen muss.“*

Die **Preisverleihung** kann hier angesehen werden:

<https://youtu.be/6csk1in05zY>

Die vollständige Liste der eingereichten Projekte:

<https://digamus-award.de/einreichungen-2021/>

Jeder konnte im Vorfeld Projekt für den Preis vorschlagen. Die eingereichten Projekte stammen aus ganz Deutschland, Österreich und der Schweiz, davon viele aus Bayern (24 %) gefolgt von Baden-Württemberg und Nordrhein-Westfalen (12,9 %) und Hessen (10%). Eingereicht wurden überwiegend digitale Projekte, die mit vorhandenen Ressourcen oder kleinem Budget entstanden sind, gut 17% wurden mit Drittmitteln auf Bundesebene und 23% durch Drittmittel auf Landesebene finanziert. Bei 16 Projekten lag das Budget höher als 50.000 Euro. **Mit-Initiatorin Anke von Heyl über die eingereichten Projekte:** *“Mich hat sehr überrascht, wie viele Projekte ohne ein nennenswertes Budget doch großartige Ergebnisse erzielten.“*

### **Die Jury**

Eine divers besetzte [Fünfköpfige Jury mit Vertreter\\*innen aus](#) dem Kulturbereich wählte aus einer Shortlist von 35 Projekten die 7 Gewinnerprojekte aus. Im öffentlichen Publikumsvoting wurde von 1700 digitalen Besucher\*innen zusätzlich ein Favorit gewählt. **Jurymitglied David Vuillaume, Geschäftsführer des [Deutschen Museumsbundes](#)** und Vorstandsvorsitzender des [Netzwerks Europäischer Museumsorganisationen \(NEMO\)](#) über den DigAMus Award: “

*„Die Vielfalt der eingereichten digitalen Museumsprojekte zeigt eine beeindruckende Innovationsfähigkeit und Kreativität, die an deutschen Museen für das digitale Publikum zur Verfügung steht. Der Weg in eine postdigitale, kreative und vernetzte Kulturlandschaft steht weit offen.“*

Als weitere Jurymitglieder waren 2021 berufen:

- Mariam Bachich, Leiterin des partizipativen Forschungsprojekts [„Can Heritage Objects Represent a Home?“](#)
- Dr. Katja de Bragança, Leiterin des inklusiven Forschungsprojekts [TOUCHDOWN21](#)
- Dr. Doreen Mölders, Leiterin des [LWL-Museums für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum in Herne](#)
- Peter Soemers, Vorsitzender der [Europeana Communicators Community](#).

### **Preis und Preisverleihung**

Der Preis wurde in der virtuellen TikiBar vergeben, in der Besucher\*innen als Avatar teilnehmen können. Die Idee zur Tiki Bar stammt von Ronit Wolf (CEO Münchner Science & Fiction Festival) und Marcus Morba. Sie ist eine Space-Fantasie, wird gestalterisch bestückt mit einem Ambiente, das auf die [Tiki-Kultur](#) zurückgeht. Die Tiki Bar ist ein Mozilla Hub, jeder kann

sich hier einen Raum bauen. Der „Sieger-Pokal“ ist eine „vergoldete 3D-Figur“ nach einem Entwurf von Andrea Geipel und kommt aus dem 3D-Drucker. Der Druck der DigAMus-Trophäe wurde vom <https://xrhub-bavaria.de/> gesponsort.

### **DigAMus goes Wikidata**

Offene vernetzte Kulturdaten werden immer wichtiger - darum wurden 2021 die Informationen zu allen im vergangenen Jahr eingereichten Projekten in die freie Wissensdatenbank Wikidata übertragen. Dieses Vorhaben wurde durch das [Open Science Lab](#) der TIB und der Hochschule Hannover, namentlich von Prof. Dr. Ina Blümel und ihrem Team mit Nils Casties und Lucia Sohmen unterstützt. Die Umsetzung in Wikidata ermöglicht es, alle Projekte in einem Wissensgraphen abzurufen und für weitere Zwecke nachzunutzen, etwa für Recherche oder Forschung. Die Daten können außerdem weiter angereichert und kontextualisiert werden. Weitere Informationen: <https://digamus-award.de/2021/07/29/digamus-goes-wikidata/>

### **Material zum Award:**

#### **DigAMus Team**

Hinter dem DigAMus Preis 2021 steckt ein agiles Team von Digital-Akteur\*innen. Ins Leben gerufen wurde der Preis durch Anke von Heyl (Digitale Kulturexpertin), Andrea Geipel und Johannes Sauter (Deutsches Museum München) unterstützt durch Katharina Bock, Rebecca Müller und Sonja Thiel (Badisches Landesmuseum Karlsruhe).

<https://digamus-award.de>

<https://twitter.com/DigamusAward>

<https://www.instagram.com/digamus.award/>

#### **Bilder:**

DigAMus Award - Der Preis. Foto: DigAMus

Logo DigAMus

#### **Presse Ansprechpartner\*in**

Sonja Thiel - 0176 620 929 24

[digamus@digamus-award.de](mailto:digamus@digamus-award.de)

<https://twitter.com/DigamusAward>

<https://www.instagram.com/digamus.award/>