

Pressemitteilung

Nr. 69 vom 22. September 2021

Virtuelle Zeitreise ins Jahr 2050

TH Köln stellt VR-Exponat im neu eröffneten Zukunftsmuseum in Nürnberg aus

Ein Kuscheltier für Kinder mit Sensoren zur Überwachung, Exoskelette für Menschen mit Gehbehinderung und Rotwein aus Alaska: In einem gemeinsamen Forschungsprojekt haben das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln und das nun eröffnete Zukunftsmuseum in Nürnberg ein virtuelles Bild vom Leben im Jahr 2050 entwickelt. Mit Hilfe von Virtual Reality (VR) können Besucherinnen und Besucher in der neuen Außenstelle des Deutschen Museums zehn Minuten in ein futuristisches Alltags-Szenario eintauchen.

„Wir wollen mögliche technologische Veränderungen sowie globale Phänomene wie den Klimawandel darstellen und aufzeigen, welchen Einfluss diese auf die Gesellschaft in 30 Jahren haben können – und wie wir gegebenenfalls auch gegensteuern können“, sagt Jonas Zimmer, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Cologne Game Lab. „Unsere VR-Zeitreise beruht also nicht auf einer Science-Fiction-Vision, sondern auf aktuellen Entwicklungen sowie wissenschaftlichen Untersuchungen und validen Prognosen.“

Besucherinnen und Besucher können sich auf einer 75 Quadratmeter großen Fläche im Museum frei mit ihren VR-Brillen bewegen. „In einem Zeitraum von zehn Minuten können bis zu vier Personen gleichzeitig an der Simulation teilnehmen und sowohl miteinander als auch mit der virtuellen Umgebung interagieren“, so Zimmer. Dabei gibt es allerhand Objekte zu entdecken – unter anderem eine Flasche Rotwein aus Alaska: „In unserem Szenario ist der Klimawandel bereits so weit fortgeschritten, dass Weinanbau in Alaska möglich ist. Das ist aber nur eine beispielhafte Entwicklung – insgesamt wollen wir mit unserer Simulation weder ein dystopisches noch ein utopisches Bild schaffen, sondern im Idealfall dazu anregen, über technischen Fortschritt nachzudenken und zu diskutieren.“

Die VR-Zeitreise im Zukunftsmuseum dient nicht nur als Exponat, sondern ist zugleich Forschungslabor. „Das Verhalten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Simulation wird anonymisiert erfasst und im weiteren Verlauf des Projekts analysiert“, sagt Zimmer. „So soll beispielsweise der Umgang mehrere Personen miteinander in der virtuellen Umgebung erforscht werden.“ Das Exponat des CGL kann zunächst bis Ende 2022 besichtigt werden. Danach ist geplant, den VR-Ausstellungsbereich mit anderen Szenarien zu bespielen.

Eingebettet ist die virtuelle Zeitreise in das Themengebiet „Raum und Zeit“ – eines von insgesamt fünf Themenfeldern im Zukunftsmuseum in Nürnberg. In diesem werden unter anderem Bereiche wie „Körper und Geist“ oder „System Erde“ beleuchtet und 255 verschiedene Prototypen, Installationen und Experimente aus realen Forschungsprojekten gezeigt. „Es war uns von Anfang an wichtig, auch ein hochkarätiges VR-Angebot im Deutschen Museum Nürnberg umzusetzen“, sagt Dr. Andreas Gundelwein vom Deutschen Museum, der das Gesamtprojekt geleitet hat. „Mit der VR-Zeitreise können unsere Besucherinnen und Besucher eine voll interaktive und äußerst kurzweilige spielerische ‚Zukunfts-Erfahrung‘ machen, die in dieser Form ihresgleichen sucht und welche die klassische Ausstellung zum Thema ideal ergänzt.“

Referat Kommunikation und
Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Marcel Hönighausen
0221-8275-5205
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 69 vom 22. September 2021
Kooperation Deutsches Museum Nürnberg

Das Forschungsprojekt „Virtuelles Labor“ wird am Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln von einem vielköpfigen Team aus Professorinnen und Professoren, Alumni, Studierenden, studentischen Hilfskräften und freien Mitarbeitenden durchgeführt. Projektleiter sind am CGL Prof. Björn Bartholdy sowie Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und am Deutschen Museum Dr. Andreas Gundelwein. Fördermittelgeber ist der Freistaat Bayern.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 27.000 Studierende in etwa 100 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin.

Das **Deutsche Museum** ist eines der größten naturwissenschaftlich-technischen Museen weltweit und Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft. Es beherbergt nicht nur eine einmalige Sammlung aus Naturwissenschaft und Technik, sondern ist zugleich mit seinen aktuellen Ausstellungen ein Forum zur Information und Auseinandersetzung über Technologien. In Nürnberg ist nun eine neue Zweigstelle, DAS ZUKUNFTSMUSEUM, eröffnet worden. Das weltweit einmalige Konzept sieht vor, Zukunftstechnologien aus verschiedenen Themenfeldern zu präsentieren und einen Dialog über ethische Aspekte von Technologie anzustoßen.