

# Die Welt von Ocean Eye – mehr als nur ein (Escape-)Spiel

*Am 6. Oktober wurde die Escapebox Ocean Eye, welche ein Escape-Room-Erlebnis mit wissenschaftlichen Rätseln zum Thema Mikroplastik verbindet, im Zentrum Fokus Forschung der Universität für angewandte Kunst Wien feierlich eröffnet. Das vom Verein ScienceCenter-Netzwerk und seinen Partnern initiierte und entwickelte Projekt ist ein Bildungsformat für Jugendliche ab 15 Jahren, welches in dieser Form bisher einzigartig ist.*

Als Gastherr sprach Alexander Damianisch, Leiter des Zentrum Forschung, in seinen Begrüßungsworten über dessen Motto „Wir wenden die Zukunft an“ und schlug die Brücke von der Wissensvermittlung zu Kunst und Forschung. Die Escapebox hier anzusiedeln sei daher auch ein logischer Schritt gewesen, so Damianisch. „Im Spiel geht es um die Spannung zwischen Bewegung und Zusammenführung und auch darum, am Ende mehr zu wissen als zu Beginn. Das Projekt des Vereins ScienceCenter-Netzwerk gibt auch uns die Möglichkeit, neue Perspektiven zu bekommen.“

## Ein Spiel als Spiegel globaler Herausforderungen

Die Escapebox Ocean Eye macht die Herausforderung, die Mikroplastik für Mensch und Umwelt darstellt, für junge Menschen unmittelbar und spielerisch begreifbar. In eine aufregende Geschichte und eine spannende räumliche Lösung verpackt, bietet die mobile Escapebox ein intensives Spielerlebnis für eine anspruchsvolle Zielgruppe und führt ein in das Ziel 14 „Leben unter Wasser“ der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen. Barbara Streicher, Geschäftsführerin des Vereins ScienceCenter-Netzwerk: „Es braucht die Verantwortung der einzelnen Personen, die Zukunft zu gestalten. Vor allem auch die der jungen Generation, einer sehr engagierten Zielgruppe, die sich mit der Umsetzung dieser Ziele befassen muss.“

Was junge Menschen dafür brauchen, damit beschäftigt sich der Verein seit 15 Jahren bei der Entwicklung interaktiver „Hands-On“-Wissensvermittlung: „Wichtig sind Neugier und der Mut sowie die Fähigkeit, Hintergründe zu verstehen, tiefer in Themen einzutauchen, Fakten zu überprüfen und sich letztlich als Teil der Lösung wahrzunehmen.“ Die Besonderheit der sogenannten Educational Escape-Box zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass die Jugendlichen in der Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Rätseln zur Lösung gelangen. „Im Gegensatz zu herkömmlichen Escapegames ist es kein Raum, wo man hinaus muss, sondern eine Box, wo man hinein will. Und das gelingt im Team und durch spannende Aufgabenstellungen.“

### Experimentelle Erlebnisreise

Im Spiel, bei dem es keine wissenschaftlichen Grundkenntnisse braucht, dreht sich alles um die Geschichte der Meeresbiologin Miriam Patrik, die alle in ihren Bann zieht. So müssen die SpielerInnen ihren Arbeitsplatz durchstöbern und die eine oder andere Forschungsmethode anwenden, um das Rätsel zu lösen. Barbara Streicher: „Es geht, ähnlich wie auf einer größeren, gesellschaftlichen Ebene, um komplexe Probleme, wo es unterschiedliche Perspektiven und Menschen braucht, um Antworten zu finden. Das Spiel zeigt uns das, was wir in der Gesellschaft brauchen: Teams, die sich für nachhaltige Themen einsetzen und gemeinsam gute Lösungen finden. So öffnet sich die Box auch mit jedem Rätsel immer weiter und stellt sich als Teamaufgabe dar, auch ähnlich wie im realen Leben: Niemand kann alles überblicken, aber jeder trägt ein Puzzlesteinchen dazu bei.“

### Ein Projekt der Partnerschaften und Kooperationen

Auch unterschiedliche Perspektiven des Erfolgsprojekts wurden im Rahmen der Eröffnung erläutert. Neben der Vorstellung des Entwicklungsteams Mental Home, Planung&Vielfalt und dem Verein Technology Kids erklärte Eva Czernohorszky von der Wirtschaftsagentur Wien, warum es für sie als Fördergeber wichtig ist, ein solches Projekt zu unterstützen: „Wenn wir mit Unternehmen sprechen wird

*deutlich, dass Talente der allerwichtigste Standortfaktor und daher unbedingt zu fördern sind. Wissenschafts- und Technologievermittlung ist vor allem dann erfolgreich, wenn Kinder und Jugendliche erleben, dass sie selbstwirksam sind und genau das gelingt mit der Escape-Box hervorragend.“* Über die Besonderheit von spielerischen Vermittlungsformaten sprach Margarete Jahrmann von der Universität für angewandte Kunst, Leiterin der neuen Abteilung Experimental Game Cultures: *„Die Escapebox folgt einem wissenschaftlichen Design, welches den SpielerInnen Handlungsfähigkeit vermittelt und somit auch Glücksmomente beschert. Wir müssen neue Formen des Wirtschaftens mit Spielen erarbeiten und entwerfen, vor allem aber uns globalen Herausforderungen mit der Kunst des Spiels stellen und kritisches Hinterfragen von Verantwortung globaler Player möglich machen.“* Für den Sponsor Borealis ist Forschung und Entwicklung ein zentraler Motor und das Projekt unter anderem so interessant, weil es die Lust an Forschung sowie am Fragen stellen stimuliert und einen direkten Bezug zu wichtigen Problemen der Gesellschaft herstellt: *„Mit Ocean Eye unterstützen wir ein innovatives Konzept, das vor allem unter jungen Menschen ein stärkeres Bewusstsein für das Problem Plastikmüll und Mikroplastik schaffen möchte,“* erklärt Dorothea Wiplinger, Sustainability Manager bei Borealis. *„Gleichzeit weckt das Escapebox-Spiel bei den Jugendlichen die Neugierde und den Forscher-Geist und damit auch das Interesse an wissenschaftlichen Berufen. Um effektive und innovative Lösungen für das Thema Mikroplastik zu finden, braucht es fundierte Forschung durch engagierte Wissenschaftler“.*

*Im Bild: VertreterInnen des Projekt- und Entwicklungsteams von Ocean Eye (v.l.n.r.): Hansjörg Mikesch, mental home e.U., Iris Meyer, mental home e.U., Barbara Streicher, Michael Schöppl und Balduin Landl, Verein ScienceCenter-Netzwerk, Christina Adorjan, Verein Technologykids und Sarah Funk, Verein ScienceCenter-Netzwerk*

Die Escapebox Ocean Eye im Überblick

Spielmöglichkeiten: Vom 7. Oktober bis 30. November 2021, Montag bis Sonntag

Spielort: Zentrum Fokus Forschung (Universität für angewandte Kunst Wien), Vordere Zollamtsstraße 7, Raum 001, 1030 Wien

Terminbuchung: <https://escapebox.at>

Die Escapebox Ocean Eye ist ein Live-Gruppenspiel ab 15 Jahren. Für 3 bis 6 Personen.

Weitere Informationen zum Projekt unter:

[www.science-center-net.at/oceaneye](http://www.science-center-net.at/oceaneye)

*Das Projekt Ocean Eye wurde vom Verein ScienceCenter-Netzwerk gemeinsam mit Mental Home, Planung&Vielfalt und dem Verein Technology Kids entwickelt; das Projekt ist aktuell gefördert von der Wirtschaftsagentur Wien, Hauptsponsor: Borealis AG.*

*Der Verein ScienceCenter-Netzwerk wird unterstützt von der Stadt Wien, dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BWF), dem Bundesministerium für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie (BMK), der Arbeiterkammer Österreich, der Industriellenvereinigung, der Wirtschaftskammer Österreich, dem Wiener Städtische Versicherungsverein, Youngsan und der AVL List GmbH.*