

Klima-ACT!

Projektbeschreibung

Den Klimawandel in Hamburg erleben und dessen Folgen entgegenzutreten.

Motivation

Zu weit entfernt scheint die Bedrohung und zu gering wirkt die eigene Betroffenheit durch den Klimawandel. Es fehlen persönliche Erlebnisse und damit verknüpfte Emotionen, die zum Handeln veranlassen würden. Lässt der Mensch sich zu mehr Handeln bewegen, wenn er die Folgen des Klimawandel selbst erleben kann?

Zu weit entfernt scheint die Bedrohung und zu gering wirkt die eigene Betroffenheit durch den Klimawandel. Es fehlen persönliche Erlebnisse und damit verknüpfte Emotionen, die zum Handeln veranlassen würden. Lässt der Mensch sich zu mehr Handeln bewegen, wenn er die Folgen des Klimawandel selbst erleben kann?

Projektidee

Dieser Frage geht das Forschungsteam der HAW Hamburg und Partner mit ihrem Virtual Reality-Projekt "Klima-ACT!" am Beispiel eines hamburger Schrebergartens nach: aus der bequemen Position einer Hollywoodschaukel heraus beobachten die User welche zerstörerische Kraft Extremwetter auf die persönliche Umgebung ausüben können. Durch technisch erweiterte Textilien lässt sich der Klimawandel buchstäblich am eigenen Körper spüren. Gemeinsam können die User versuchen, dem zerstörerischen Treiben entgegenzutreten und den lieb gewonnenen Schrebergarten zu schützen.

Das Erlebnis ist eingebunden in eine Ausstellung, in der gemeinsam über das Erlebte sowie über das Thema Klimawandel und die dadurch entstehenden Herausforderungen diskutiert werden kann. Hierzu werden verschiedene Materialien und Informationen zur Verfügung gestellt, um Spielräume im eigenen aktiven Handeln aufzuzeigen. Wie und an welchen Stellschrauben haben die Menschen Möglichkeiten zu Handeln?

Innovationen

Klima-ACT! ist ein Appell zum Handeln. Durch immersives und interaktives Erleben soll der Klimawandeldiskurs und ein gemeinsames Bewusstsein für Klimaschutz gestärkt werden. Das ist die Vision eines Verbunds aus Klimaforschung, Games-Entwicklung, Multi-User-Technologien und textiltechnischem Design.



Durch immersive und interaktive Technologien wird der Klimawandel am Beispiel der Stadt Hamburg veranschaulicht.
© Maik Helfrich / esflackert

Projektinformation

Verbundkoordinator

Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Hamburg (HAW Hamburg)

Partner

- Exit Games GmbH, Hamburg

Volumen

2,64 Mio. € (davon 64% Förderanteil durch BMBF)

Laufzeit

09/2021 – 08/2024

Ausstellung & Studie

Eine öffentliche Ausstellung im Freiraum des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg im Rahmen der Ausstellung Water Pressure ist kostenfrei zugänglich. Für die begleitende Studie ist eine Anmeldung erforderlich.

Ausstellung: 13.-26. Mai 2024

- inkl. betreuter VR-Experience: Donnerstags zw. 16-21h, Freitags & Samstags zw. 12-18h
- ohne VR-Experience: während des gesamten Ausstellungszeitraums zu den Öffnungszeiten des Museums

Vernissage: 16.5.2024 ab ca. 17h

Studie: 2.-4. Mai 2024 (Anmeldung erforderlich)

weitere Information & Programm

Veröffentlichungen

Wissenschaftliche Veröffentlichungen

- Workshopband der Konferenz Mensch-und-Computer 2022 "Collaborative mechanics in the multi-sensory VR experience Klima-ACT!"

Öffentliche Vorstellungen

- Beitrag zur Ausstellung XR Expo in Stuttgart im ARD Mittagmagazin vom 4.4.2024
- Spread the Word Podcast 31.8.2023
- Projektvorstellung auf dem PLAY21 - Creative Gaming Festival
- Klima-ACT! Info Video 2022

Interdisziplinäres Projektteam

- **FTZ-Nachhaltigkeit & Klimafolgenmanagement** – Prof. Dr. Dr. Walter Leal, Jasmin Röseler, Sven Kannenberg, Franziska Wolf, Maren Fendt, Patrycja Karwasiecka, Wienke Berrens, Sergej Kucenko
- **GamesLab** – Prof. Ralf Hebecker, Maik Helfrich, Tobias Fox, Janik Rennollet, Lynn Severing
- **FTZ Zentrum für Designforschung** – Prof. Dr. Anke Haarmann, Barbro Scholz, Sabine Gärtner, Esther Pej, Janina Subic
- **Exit Games GmbH** – Christoph Wegmann, Arne Wiehe, Tobias Schweers, Sven Visscher

mit freundlicher Unterstützung von

- Studio Monstrum
- Gidon Wolff