Julius-Maximilians-
UNIVERSITÄT
WÜRZBURG

Universitätsbibliothek Würzburg

Universitätsbibliothek Würzburg, Am Hubland, 97074 Würzburg
Kommunikation & Gestaltung
Tel.: +49 (0)931 31-81281
ub-kommunikation@uni-wuerzburg.de

Pressemitteilung 01.10.2025

Spielen ohne Grenzen – Schätze der UB Würzburg in virtueller Realität

Am Samstag, 25. Oktober 2025, sind alle Spielebegeisterte zu einem Gaming-Event in die Zentralbibliothek am Hubland eingeladen: Von 11 bis 17 Uhr können in Raum 4 alle Virtual Reality-Games gespielt werden, die die UB Würzburg zusammen mit der Forschungsgruppe Games Engineering von Prof. Dr. Sebastian von Mammen in den letzten Jahren entwickelt hat. Kurzvorträge und Führungen zu einzelnen Objekten aus den Sondersammlungen der UB Würzburg runden das Programm ab.



Bild: Lena Kuhn / UB Würzburg

Cultural Storytelling – Geschichte spielerisch erleben

Alle Spiele haben ihren Ausgangspunkt in einem oder mehreren ganz besonderen Objekten aus der UB Würzburg. In den eigens für die VR-Games entwickelten Plots werden historische Ereignisse aus Würzburg, der Wissenschaftsgeschichte der Universität Würzburg oder der Geschichte der UB Würzburg lebendig: Spielerisch bewegt man sich durch längst vergangene Zeiten und Welten und lernt auf diese sehr niederschwellige

Weise mehr über die wertvollen kulturellen Zeugen, die in den Sondersammlungen der Würzburger UB verwahrt werden. Wer möchte, kann in einer Führung im Lesesaal Sondersammlungen die Originale bestaunen, die in den VR-Games narrativ vermittelt werden.

Drei historische Ereignisse, spannend vermittelt in drei Games

Eine der virtuellen Reisen führt in das Würzburg des Mittelalters. In „Barlock“, einer fiktiven Episode, die auf der berühmten Chronik des bischöflichen Sekretärs Lorenz Fries beruht, gilt es, das Würzburger Herzogsschwert bei einer spannenden Jagd durch das mittelalterliche Würzburg zu suchen. Im VR-Game „BibVirtuell“ befinden sich die Spieler im ehemaligen Bibliothekssaal der UB, der um 1720 von Balthasar Neumann und seinen Schülern in der Alten Universität in der Domerschulstraße prächtig ausgestaltet wurde. Dieser barocke Saal wurde beim Luftangriff auf Würzburg am 16. März 1945 zerstört und ist seitdem unwiederbringlich verloren. In „BibVirtuell“ gelang es, diesen Saal virtuell wiederherzustellen: Man kann sich in ihm bewegen und in ausgewählten kostbaren Handschriften aus der UB blättern. Im dritten Spiel „Beringers Figurensteine“ lernt man einen der größten Wissenschaftsskandale kennen, der sich vor 300 Jahren in Würzburg ereignet hat: Damals publizierte Johann Bartholomäus Adam Beringer eine „Würzburger Gesteinskunde“, in der er Figurensteine abbilden ließ und diesen Fund mit den damals bekannten Versteinerungstheorien „zu erklären“ versuchte. Das Delikate an der Sache war, dass es sich bei den Steinen nicht um echte Versteinerungen, sondern um Fälschungen handelte, was den zunächst lokal begrenzten Gelehrtenstreit zu einem überregionalen Wissenschaftsskandal ausweitete.
In Kurzvorträgen zwischen den Spieleeinheiten erfahren die Besucherinnen und Besucher mehr über die Objekte aus den VR-Games sowie Details zu den technischen Hintergründen der Spiele und der Games Engineering-Forschung an der JMU.

Ablauf

11:00-11:30 – Begrüßung und Überblick über das Thema

- Prof. Dr. Sebastian von Mammen (Professur für Games Engineering am Lehrstuhl für Informatik IX): Wieso Computerspieltechnologien ein Innovationstreiber waren, sind und bleiben werden
- Dr. Hans-Günter Schmidt (Leiter UB Würzburg): Geschichte(n) werden lebendig – virtuelle Vermittlung als Aufgabe von Bibliotheken
- Dr. Katharina Boll-Becht (stellv. Leiterin UB Würzburg): Drei Ereignisse – drei Spiele: ein Überblick

11:45-17:00 – Spielen ohne Grenzen (Anmeldung zu den Spieleslots hier)

12:00 & 14:00 – Führung im Lesesaal Sondersammlungen

Die Originale hinter den Games – Würzburger Bischofschronik, Lügensteine und der Alte Bibliothekssaal (Dr. Hans-Günter Schmidt, Dr. Katharina Boll-Becht)

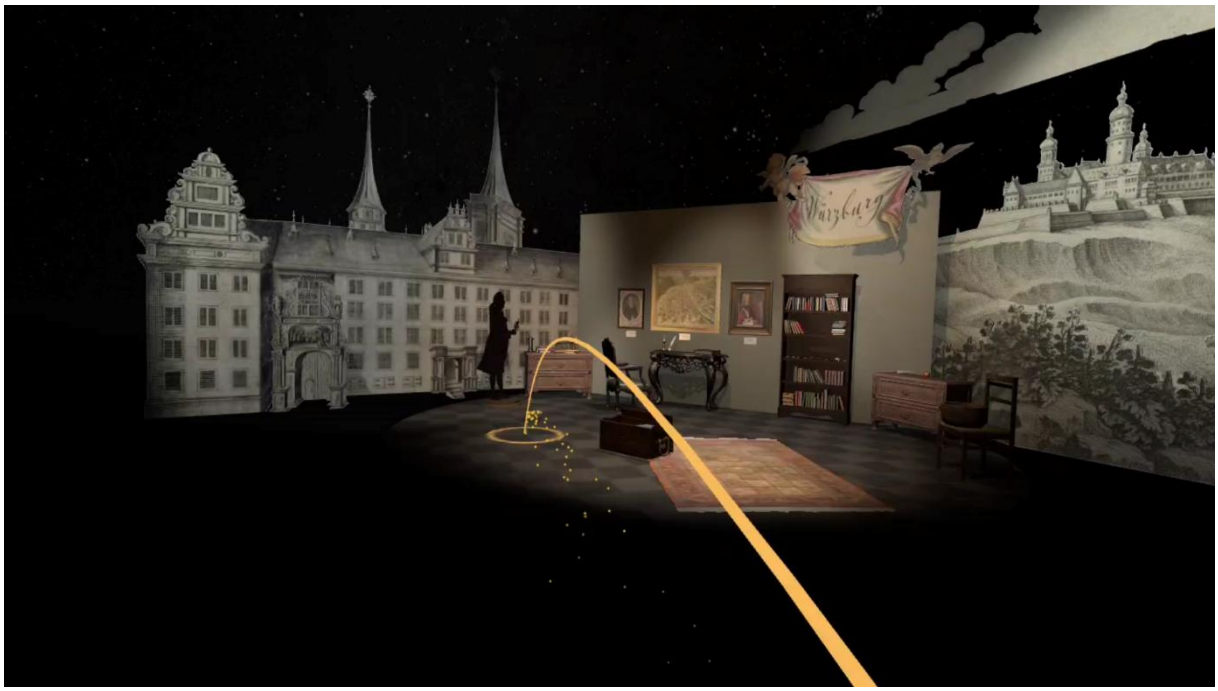
Weitere Hinweise – Informationen zur Barrierefreiheit

Der Eintritt ist frei. Da es sich um VR-Spiele handelt, ist die Veranstaltung für Erwachsene und Jugendlich ab 13 Jahren geeignet. Um Wartezeiten zu vermeiden, wird empfohlen, Zeitslots für die einzelnen Spiele zu buchen. Für die Kurzvorträge sowie die Führungen sind keine Anmeldungen notwendig.

Die Veranstaltung findet in Raum 4 der Zentralbibliothek am Hubland statt. Das Gebäude ist barrierefrei erreichbar. Hinweise dazu finden Sie unter https://www.bibliothek.uni-wuerzburg.de/a-z/barrierefreiheit/#c521820

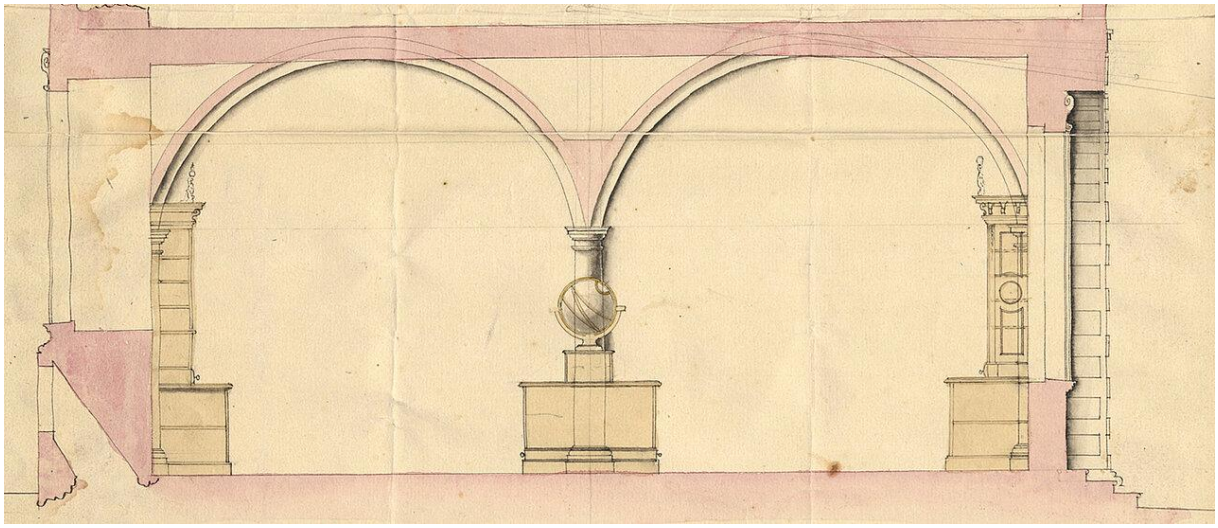
Weitere Informationen zur Veranstaltung gibt es unter https://go.uniwue.de/spielenohnegrenzen

Bilder



In Beringers Arbeitszimmer – Szene aus dem VR-Game „Beringers Figurensteine“


Der Alte Bibliothekssaal der Universitätsbibliothek Würzburg – Szene aus dem VR-Game „Bib Virtuell“



Zeichnung aus einem Skizzenbuch Balthasar Neumanns (Delin.III, 57v, Ausschnitt)



Blick auf die Alte Mainbrücke im mittelalterlichen Würzburg bei Nacht – Szene aus dem VR-Game „Barlock“



Miniatur aus dem Echter-Exemplar der Fries-Chronik



Szene aus dem VR-Game „Beringers Figurensteine“ mit einem Kometen-Stein



Das Original des Kometensteins aus der Figurenstein-Sammlung der UB Würzburg