

**Pressemitteilung, 16. Juli 2021**

Zukunftsagentur  
Rheinisches Revier  
Karl-Heinz-Beckurts-Straße 13  
52428 Jülich  
Telefon: +49 2461 690-180  
Telefax: +49 2461 690-189  
zukunftsagentur@  
rheinisches-revier.de  
[www.rheinisches-revier.de](http://www.rheinisches-revier.de)

## **Morschenich-Alt entsteht 1:1 neu – in „Minecraft“**

**Deutsche Gruppe baut ab heute den Umsiedlungsort virtuell in der bekannten Computerspiel-Umgebung nach und legt damit die Basis für ein Projekt im Rahmen von „Jugend gestaltet den Strukturwandel“**

Auf leeren Landkarten Städte und Grünflächen aufbauen: Dieses Kernziel verfolgen die Spieler des bekannten Open-World-Games „Minecraft“ (mehr dazu: siehe *Hintergrund* unten). Sie nennen sich „Builder“ („Baumeister“) und erschaffen neben Fantasiewelten auch gern mal virtuelle Kopien der Wirklichkeit. Genau das hat eine Spielergruppe an diesem Wochenende vor. Von Freitag bis Sonntag beginnt sie, den Ort Morschenich-Alt originalgetreu in der „Minecraft“-Welt entstehen zu lassen.

Damit der virtuelle Nachbau authentisch gelingt, legen die „Builder“ diesem 360°-Aufnahmen sowie ein 3D-Modell zugrunde, das Professorin Dipl.-Ing. Isabel Maria Finkenberger zur Verfügung gestellt hat. Sie lehrt und forscht an der FH Aachen mit dem Schwerpunkt „Zukunftsfähige Transformation“. Das Projekt der deutschen Landesgruppe „Build The Earth“ („Bau die Erde“) in der „Minecraft“-Community steht somit auf einem soliden wissenschaftlichen Fundament. Anspruch ist, jedes Grundstück, jeden Straßenverlauf 1:1 der Verortung in Morschenich-Alt nachzuempfinden.

Der Nachbau dient im kommenden Schuljahr der Gesamtschule Niederzier/Merzenich als Grundlage für ein Projekt in der Oberstufe. Schülerinnen und Schüler entwickeln dabei ihre Ideen für Morschenich und visualisieren diese mittels „Minecraft“. Dieses Projekt findet im Rahmen von „Jugend gestaltet den Strukturwandel“ statt. Fachleute der Zukunftsagentur Rheinisches Revier und aus dem Forschungsprojekt „dazwischen“ begleiten es.

„Ich finde diese beiden Vorhaben fantastisch und stehe voll dahinter“, sagt Georg Gelhausen, Bürgermeister der Gemeinde Merzenich, der Morschenich angehört. „Dass zum einen der Ort in einer virtuellen Welt ein zweites Zuhause bekommt und eine riesengroße Community anspricht, empfinde ich als eine Art modernes Denkmal. Gleichzeitig ist es Anreiz für junge Menschen, die authentische Kopie von Morschenich-Alt als Labor zu nutzen, um mit ihren

Visionen zu experimentieren und sich so unmittelbar in den Strukturwandel einzubringen. Wir können davon nur profitieren!“

### **„ANTalive“ und Zukunftsagentur laden Jugend zum Mitmachen ein**

Der sogenannte „Gamification“-Ansatz soll Jugendliche motivieren und dazu befähigen, ihren Ideen einen räumlichen Ausdruck zu verleihen. „Gamification“ meint die Übertragung von spieltypischen Elementen auf spielfremde Aufgaben. Da die meisten jungen Menschen sich gern mit Computerspielen beschäftigen, ermöglicht dies einen kreativen Zugang zu sonst sperrigen Themen – wie hier eben Strukturwandel.

Junge Menschen für diesen begeistern, ist Ziel des Projekts „Jugend gestaltet den Strukturwandel“. Der gemeinnützige Verein „ANTalive“ verantwortet dieses federführend im Rahmen des Bundesmodellvorhabens „Unternehmen Revier“. Dieses wiederum steuert für das Rheinische Revier die Zukunftsagentur, die sich zusammen mit dem Forschungsprojekt „dazwischen“ auch mit Expertise aktiv an dem Projektprogramm beteiligt. Mehr zum Projekt unter [www.jugend-strukturwandel.de](http://www.jugend-strukturwandel.de).

#### **Hintergrund: Was ist „Minecraft“, und wie baut die Community?**

*„Minecraft“ ist ein 2009 eingeführtes und seitdem ständig weiterentwickeltes Computerspiel, das laut „PC Games“ (2019) rund 480 Millionen Menschen weltweit nutzen. Offene Schnittstellen bieten verschiedene Nutzungsmöglichkeiten von der reinen Spielteilnahme bis zum 3D-Programmieren. Menschen ohne Affinität für Computerspiele können sich „Minecraft“ vorstellen wie ein virtuelles Lego, bei dem sich einzelne Ressourcen schürfen und zu komplexen Gebilden zusammensetzen lassen. Dass es über das reine Spielvergnügen hinaus nutzbar ist, unterstreicht das Wohn- und Siedlungsprogramm der Vereinten Nationen namens UN-HABITAT, das „Minecraft“ für die Beteiligung in Quartiersentwicklungen im globalen Süden eingesetzt hat. Infos hierzu: <https://unhabitat.org/manual-using-minecraft-for-community-participation>*

*In der Spielercommunity von „Minecraft“ gibt es verschiedene Interessengruppen, darunter Landesteams „Build The Earth“ (BTE). Sie engagieren sich dafür, die Erde 1:1 in der Spielumgebung nachzubauen. BTE Germany konzentriert sich bei monatlichen „Events“ genannten Bauvorhaben auf ausgewählte Bereiche von Deutschland. Wer mitmachen will, muss sich anmelden und entsprechende Fähigkeiten als „Builder“ nachweisen. Mehr dazu finden Interessierte hier: <https://bte-germany.de/de>*

*Bei den „Events“ kann jeder Interessierte zuschauen – so auch beim Nachbau von Morschenich-Alt: <https://www.youtube.com/c/BuildTheEarthGermany/featured>*

#### **Kontakt für Pressefragen:**

Zukunftsagentur Rheinisches Revier GmbH  
Christian Wirtz

- Pressesprecher -

Stv. Leiter der Abteilung Kommunikation, Veranstaltungen, Bürgerbeteiligung

Telefon: +49.2461.690-181

E-Mail: [christian.wirtz@rheinisches-revier.de](mailto:christian.wirtz@rheinisches-revier.de)

Web: [www.rheinisches-revier.de](http://www.rheinisches-revier.de)

Twitter: [@Zukunftsrevier](https://twitter.com/Zukunftsrevier)

Facebook: [/Zukunftsrevier](https://www.facebook.com/Zukunftsrevier)

LinkedIn: [/Zukunftsagentur-Rheinisches-Revier](https://www.linkedin.com/company/Zukunftsagentur-Rheinisches-Revier)

YouTube: [/IRRheinischesRevier](https://www.youtube.com/IRRheinischesRevier)

*Sie erhalten Presseinformationen der Zukunftsagentur Rheinisches Revier an Ihre bei uns eingetragene E-Mail-Adresse. Sollten Sie nicht die Empfängerin/der Empfänger sein oder künftig keine Presseinformationen mehr von uns wünschen, senden Sie uns bitte eine E-Mail mit dem Betreff „Bitte aus dem Verteiler löschen“.*