

**Eröffnung des Online-Museums MAD\_Museum Anderer Dinge**  
**Grußwort des Parlamentarischen Staatssekretärs Mario Brandenburg MdB**

Zunächst scheinen die Dinge nichts miteinander gemeinsam zu haben: eine Billardkugel, ein Keks, ein Brautkleid. Wir rechnen sie bestimmten Alltagssituationen zu, in denen sie eine je eigene Gebrauchsfunktion haben. Doch Objekte sind mehr als rein materielle Güter mit einem definierten Nutzen. In ihnen ist sozio-kulturelles Wissen eingeschrieben, das sie mit Sinn und Bedeutung auflädt. Objekte werden damit zu wichtigen Quellen der Geistes- und Sozialwissenschaften, um neue Erkenntnisse über gesellschaftliche Prozesse zu gewinnen. Um die Forschungen in diesem Bereich zu stärken, fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung auf verschiedene Weise wissenschaftliche Arbeiten zur materiellen Kultur.

Das Forschungsprojekt Dinge in Krisen- und Psychiatrieerfahrung war eines davon. Es hat sich mit der Perspektive einer besonderen sozialen Gruppe beschäftigt: dem Wissen psychiatrieeffahrener Personen und ihrem Umgang mit Objekten in seelischen Krisen. Der Ansatz des Projekts, Fragen zur Objektbedeutung von Anbeginn an gemeinsam mit betroffenen Personen zu beantworten, verdeutlicht, dass die Nutzerinnen und Nutzer von Objekten nicht nur an der Sinnzuschreibung beteiligt sind, sondern dass sie – in umgekehrter Richtung – auch zu deren Offenlegung beitragen können. Das Projekt hat damit den Betroffenen selbst eine Stimme im Forschungsprozess gegeben. Es stellt auf beeindruckende Art unter Beweis, wie Wissenschaft nicht nur an und über Menschen forschen, sondern sie in den Prozess der Erkenntnisgewinnung selbst einbeziehen kann. Damit werden die Wissenschaft und die Menschen näher zusammengebracht – ein Anliegen, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung in vielfältigen Projekten und Veranstaltungen unterstützt wird.

In der Online-Ausstellung MAD\_Museum Anderer Dinge ist eines der Ergebnisse dieses Zusammenwirkens zu sehen. Die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung bekommen einen unmittelbaren Einblick, wie empirische Forschung im partizipativen Design vonstatten geht – und werden gleichzeitig selbst zum Nachdenken darüber angeregt, welche Bedeutungen sie möglicherweise den Objekten in ihrer Umgebung zuschreiben. So wird Wissenschaft von einem abstrakten Vorgang zu einem für jedermann miterlebbareren Prozess. Die digitale Ausstellung MAD\_Museum Anderer Dinge ist damit nicht nur ein gelungenes Inklusionsprojekt, sondern auch beispielhaft für einen beiderseitigen Transfer von Wissenschaft und Gesellschaft.