

**Protokoll zum 17. Treffen der Fachgruppe Archäologische Museen
05. Mai 2021 über ZOOM**

„Digitalisierung – A never ending story!“

Am 5. Mai 2021 traf sich die Fachgruppe Archäologische Museen im Rahmen der Jahrestagung des Deutschen Museumsbunds. Thematisch schloss sich die Fachgruppe dem Hauptthema der Jahrestagung „Digitale Sammlungsarbeit“ an und beschäftigte sich mit den Arbeitsfeldern und Herausforderungen von Digitalisierung in der Museumsarbeit. Im Fokus stand der disruptive Wandel der Arbeitskultur, der mit der Etablierung einer Kultur der Digitalität einhergeht. Agiles Management, Kollaboration, Co-Kreation, Partizipation und Design Thinking sind Arbeitsweisen, die zurzeit in aller Munde sind. Doch was bedeutet es für Museen, diese neuen Prozesse strukturell zu implementieren und operativ umzusetzen? In acht Vorträgen gingen die Mitglieder der Fachgruppe dieser Frage nach. Die Beiträge gaben Einblicke in laufende Projekte, die es den Zuhörer:innen erlaubten, die jeweils zugrunde liegenden Arbeitsschritte und Methoden nachzuvollziehen. Vor Beginn des Vortragsprogramm wurde über Menti die Personalstruktur der Häuser abgefragt. Wir wollten wissen, wie viele Mitarbeitende in den Institutionen 1. hauptamtlich mit digitalen Aufgaben betraut sind und 2. wie viele Mitarbeitende digitale Aufgaben in den Häusern erfüllen. Das Ergebnis der Umfrage war eindeutig: die meisten Museen besitzen keine hauptamtlichen Digitalbeauftragten, manche eine bis zwei hauptamtliche Mitarbeitende für Digitales. Demgegenüber erfüllt inzwischen ein Großteil der Mitarbeitenden digitale Aufgaben. Der Wandel ist also nur selten mit neuen Stellen oder möglichen Stellenumwidmungen hinterlegt. Demzufolge ist für die meisten Mitarbeiter:innen Digitalisierung mit Mehrarbeit verbunden. Fehlende Stellen sind die eine, die Besetzung von Stellen mit qualifiziertem Personal, die andere Herausforderung, wie Kristin Oswald im ersten Beitrag überzeugend darlegte.

Warum Digital Natives lieber nicht im Museum arbeiten

... betitelte Oswald ihren Vortrag, in dem sie anhand einer Studie plausibel erklärt, welche Arbeitskultur und Werte Museen vertreten müssen, um für Digital Natives attraktive Arbeitgeber zu sein. Anhand der Studienergebnisse wird deutlich, dass es derzeit einen Gap gibt zwischen den außerfachlichen Kompetenzen, die Museen für Digitalisierung brauchen und den außerfachlichen Kompetenzen, die sie in Stellenausschreibungen benennen. Zwar werden inzwischen als Qualifikationsanforderungen Kenntnisse in Datenanalyse, Projektmanagement, kooperatives Arbeiten, Selbständigkeit, Rechtskenntnisse und Englisch abgefragt, unberücksichtigt bleiben aber Interesse an technologischen Entwicklungen, systemisches & prozessorientiertes Denken, Visionenentwicklung & Führungskompetenz, Kenntnisse in KI & Automatisierung, Flexibilität & Ambiguitätstoleranz, vernetztes Arbeiten und Neugierde. Eine weitere Schere besteht zudem zwischen den Ansprüchen, die die Generation Y an Arbeitgeber haben und der gegenwärtigen Arbeitsrealität in deutschen Museen. So wünschen sich Digital Natives ein gutes Arbeitsklima, einen kooperativen Arbeitsstil, eine gute Feedbackkultur, Weiterbildungs- und Aufstiegsmöglichkeiten, flexible Arbeitszeiten, Homeoffice, Teamarbeit, kreative Aufgaben und Work-Life-Balance. Die Realität sieht allerdings noch immer so aus, dass Museen streng hierarchisch nach Bereichen gegliedert sind, Entscheidungen häufig von der Leitung getroffen werden und Arbeitspakete von der Leitung an das Team durchgegeben werden. Für die Zukunft wurden neun Entwicklungspotentiale für Museen als Arbeitgeber benannt, die in der Abbildung 1 dargestellt sind.

User-zentrierte Entwicklung digitaler Formate

In drei Vorträgen standen die neuen Arbeitsweisen im Mittelpunkt, die mit zunehmender Digitalisierung in Museen einhergehen. Gemeinsam sind den vorgestellten Projekten auch die

spielerischen Vermittlungsansätze. So verfolgt das Verbundprojekt "Museum als CoLabor: Öffne die Blackbox Archäologie", vorgestellt von Anika Ellwart, das Ziel, archäologische Praxis und Kompetenzen für die Öffentlichkeit sicht- und erfahrbar zu machen. Das Projekt bedient sich hierfür eines Serious Games kombiniert mit Virtual und/oder Augmented Reality-Anwendungen in den Verbundmuseen. In die Entwicklung eingebunden ist ein Nutzer:innen-Beirat mit 85 Teilnehmenden. Gemeinsam mit der Projektsteuerungsgruppe und dem Digitalen Partner NEEUU Spaces entwickeln 15 Personen des Beirats (Baumeister:innen) in Co-Kreation und iterativen Sprints die digitalen Formate. Dabei werden Design Thinking-Methoden angewendet. Die gesamte Beiratsgruppe wiederum testet die entstandenen Ideen und gibt Feedback. Anschließend wird in einer weiteren Entwicklungsschleife die favorisierte Idee vertieft und mit wissenschaftlichen Daten unterfüttert.

Auch das Spiel „Neanderthal Memories“, vorgestellt von Anna Riethus, wurde user-zentriert entwickelt. Das inklusive Mobile Game bietet Besucher:innen mit und ohne Sehbehinderung die Möglichkeit, die Ausstellung des Neanderthal Museums spielerisch zu erkunden. Wie im Projekt Blackbox entstand das Spiel in enger Zusammenarbeit mit dem Zielpublikum. Der agil gemanagte Entwicklungsprozess verlief in iterativen Sprints von der Konzeption in gemeinsamen Workshops, über Tests und Feedback bis hin zur Implementierung in der Ausstellung.

Das dritte Gaming-Projekt wurde spontan von Silke Kockmann aus dem Badischen Landesmuseum vorgestellt. Die kürzlich veröffentlichte Museumsapp „Ping!“ baut auf einem Prototyp aus dem Konsortium Museum4Punkt0 auf. In Karlsruhe wurde der Prototyp weiterentwickelt und vor allem mit Inhalten gefüllt. Ähnlich wie in der Dating-App Tinder können Nutzer:innen mit Objekten matchen. Über einen Chatbot sind Gespräche mit den Objekten möglich. Die Gespräche enthalten wissenswertes über die Objekte und die Darstellungen auf den Objekten. Befinden sich die Nutzer:innen im Museum, können sie über die Matches eine eigene Tour durch die Ausstellungsräume zusammenstellen. Da die Technik weitestgehend vorhanden war, wurden hauptsächlich die Dialoge co-kreativ und partizipativ entwickelt. 50 Autor:innen erarbeiteten in fünf Dialogworkshops und 15 Schreibcamps insgesamt 80 Dialoge für 160 angelegte Objekte. Die App ist so angelegt, dass weitere Museen ihre Objekte und integriert können.

Kollaboratives Datenmanagement und Datentransfer in die Öffentlichkeit

In zwei weiteren Beiträgen stand die Arbeit mit archäologischen Daten in Zentrum. Liane Giemsch und Tessa Maletschek vom Archäologischen Museum Frankfurt stellten das Projekt METAhub Frankfurt vor, in dem die Erfassung von Sammlungsbeständen in einer Datenbank zum Bestandteil performativer Kunst und Grundlage immersiver Vermittlungsangebote wird. Ziel des Kooperationsprojekts mit dem jüdischen Museum Frankfurt ist einerseits die öffentliche datenbankbasierte Bereitstellung von Bildungsressourcen digitalisierter Artefakte und andererseits die Transformation der Daten in historische Erzählungen über die Stadt Frankfurt mit Hilfe digitaler Mittel wie Augmented Reality. Besonders hervorzuheben ist die im Projekt angelegte Verbindung zwischen Forschungs- und Museumspraxis und künstlerisch-performativer Interpretationen der Arbeitsprozesse.

Alexandra W. Busch vom Römisch-Germanischen Zentralmuseum stellt das größte Community-Projekt der Archäologie vor. Die Initiative NFDI4Objects hat sich zum Ziel gesetzt, technologische Möglichkeiten der Langzeitarchivierung zu entwickeln und Forschungsdaten nach FAIR-Prinzipien international zugänglich zu machen. Museen profitieren von diesem nationalen Bündnis auf zweierlei Weise: einerseits sind öffentlich zugängliche Datensammlungen unerlässlich für die Entwicklung und Umsetzung von Ausstellungen, andererseits können Museen Forschungsdatenbanken über Schnittstellen in online Collections oder online-Ausstellungen transferieren. Wie schon in den vorangegangenen Projekten zu sehen, so nehmen Arbeitsweisen

wie Kollaboration, Co-Kreation und Partizipation auch in der Initiative NFDI4Objects einen großen Stellenwert innerhalb der Projektentwicklung ein.

Aus analog mach digital

Zuletzt zeigten zwei Praxisbeispiele, dass sich auch mit wenigen finanziellen Mitteln, dafür aber mit Ideen und Einsatz digitale Projekte an Museen umsetzen lassen. Christina Jacobs von den Städtischen Museen Heilbronn berichtete von den Anforderungen und Erfahrungen einer App-Entwicklung für die Archäologische Sammlung mit Studierenden der Hochschule Heilbronn. Die größte Herausforderung bestand hier im Transfer archäologischen Wissens an Expert:innen für digitale Technik und in einem begrenzten Zeitbudget. Die Zusammenarbeit mit Studierenden ist zwar kostengünstig, birgt allerdings die Schwierigkeit, dass die Partner nach Semester- oder Studienabschluss das Projekt frühzeitig verlassen. Und dennoch sind kooperative Projekte mit Hochschulen insbesondere für Museen mit geringer finanzieller Ausstattung immer eine wichtige und notwendige Ressource für Innovationen in der Vermittlung wie die erfolgreiche Umsetzung der App in Heilbronn gezeigt hat.

Im letzten Beitrag der Tagung führte uns Michael Lagers vom LWL-Museum für Archäologie Technik und Konzeption der live online-Führungen des LWL-Museums vor. Leistungsfähiges Laptop, Smartphone, Headsets und ein selbstgebauter Medienwagen sind die technische Ausstattung; zwei Museumspädagog:innen, die im Dialog gemeinsam mit den Kameras durch die Ausstellung führen, nah an die Exponate herangehen und immer wieder auch Bilder, Videos, 3D-Ausnahmen einspielen, sind das Konzept. Und wie Lagers selbst vorgeführt hat, das Konzept geht auf. Das Feedback von Gruppen, die online-Führungen gebucht haben, sind durchweg positiv, so Lagers. Und auch die zuschauenden Kolleg:innen sind begeistert. Dieses Format ist zudem ein gutes Beispiel dafür, dass das Publikum für online-Angebote auch bereit ist, Entgelt zu zahlen, denn das neue digitale Angebot im LWL-Museum für Archäologie ist mit einem Preis hinterlegt.

Die Diskussionen im Anschluss an die Vorträge waren intensiv und lebendig, sowohl mündlich als auch im Chat. Immer wieder angesprochen wurde, wie wichtig Austausch und Vernetzung insbesondere hinsichtlich des Themas Digitalisierung sind. Langfristig profitieren alle Museen davon, Learnings untereinander zu teilen und vor allem auch Projekte frei zugänglich zu dokumentieren. Die Fachgruppe Archäologische Museen hat sich deshalb dazu entschlossen, zusätzlich zu den Frühjahrs- und Herbsttreffen zwei informelle Treffen pro Jahr durchzuführen, die dem Austausch und der kollegialen Beratung dienen sollen.

Eine weitere Menti-Abfrage bildete den Abschluss der Tagung. Die Frage nach den institutionellen Bedürfnissen zur Etablierung einer Kultur der Digitalität ging dabei vor allem mit dem Wunsch nach mehr Personal einher, aber auch Offenheit, Kreativität, WLAN und Bereitschaft wurden als Voraussetzungen genannt. Bei einem Drittel der vertretenen Museen ist eine Bedingung für den digitalen Wandel bereits vorhanden: sie besitzen eine digitale Strategie. Bei einem weiteren Drittel ist eine digitale Strategie in Arbeit. Das ist hinsichtlich des Themas Digitalisierung in Museen ein gutes Zeichen.

Die Präsentationen der Vorträge sind auf der Homepage der Fachgruppe Archäologische Museen einsehbar.

Gez. Dr. Bärbel Auffermann, Dr. Doreen Mölders

