



NEANDERTHAL
MUSEUM



Archäologie in Games// Games in Archäologie (Museen)

Das Beispiel "Neanderthal: Memories" 5/5/

Fachgruppe Archäologische Museen 2021
Treffen im Rahmen der Jahrestagung des Deutschen Museumsbundes



NEANDERTHAL
MUSEUM



SERVUS!

Anna Riethus

Projektleiterin NMsee:

Entwicklung eines inklusiven Mobile Games über die Steinzeit mit & für Menschen mit Sehbehinderung, begleitend Promotion in Heidelberg



WARUM DARÜBER REDEN?

Games, Archäologie & Museen

42% der Deutschen spielen Games*.

1,5 Milliarden Spiele jährlich von 28 Millionen*
regelmäßig Spielenden in Deutschland.

Civilizations VI: 2 Millionen Verkäufe innerhalb der
ersten 2 Wochen (weltweit).**

Assassin's Creed Valhalla: 1,7 Millionen Verkäufe
innerhalb des 1. Tages nach Release (weltweit).***

*(Jahresbericht der deutschen Games-Branche 2020)

**(www.pcgames.de/Civilization-6-Spiel-56986/News/Verkaufszahlen-Take-Two-Interactive-Erfolg-1301978/)

***(www.playcentral.de/assassins-creed-valhalla-ubisoft-erfolg/)

5/5/

WARUM DARÜBER REDEN?

Games, Archäologie & Museen

0,07 Milliarden Museumsbesuche in
4865 Museen in 2018 in Deutschland*.

Neanderthal Museum, Mettmann:
ca. 160.000 Besucher*innen
pro Jahr

**(Statistische Gesamterhebung
an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2018)*

42% der Deutschen spielen Games*.

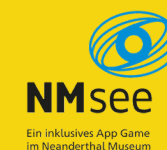
1,5 Milliarden Spiele jährlich von 28 Millionen*
regelmäßig Spielenden in Deutschland.

Civilizations VI: 2 Millionen Verkäufe innerhalb der
ersten 2 Wochen (weltweit).**

Assassin's Creed Valhalla: 1,7 Millionen Verkäufe
innerhalb des 1. Tages nach Release (weltweit).***

**(Jahresbericht der deutschen Games-Branche 2020)
**(www.pcgames.de/Civilization-6-Spiel-56986/News/Verkaufszahlen-Take-Two-Interactive-
Erfolg-1301978/)*

****(www.playcentral.de/assassins-creed-valhalla-ubisoft-erfolg/)*



NEANDERTHAL
MUSEUM



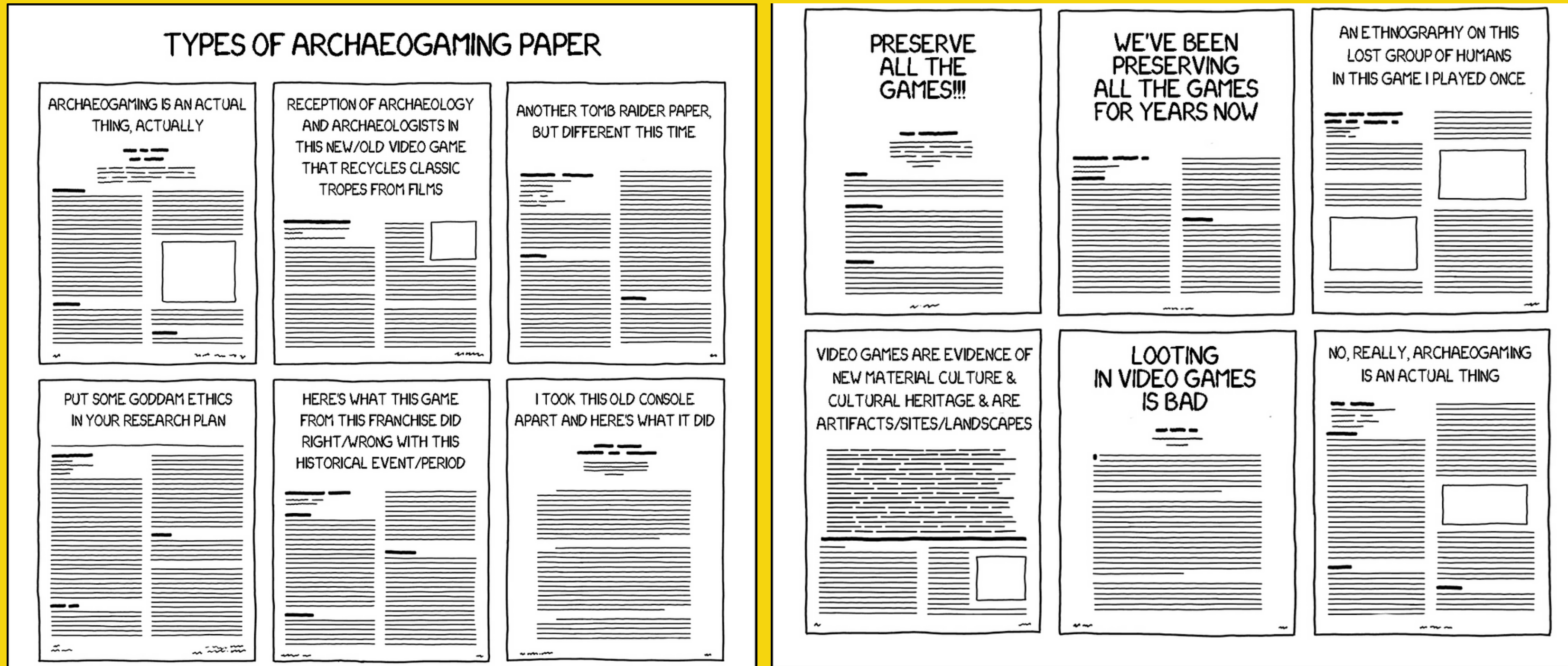
Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories

**5/5/
2021**

Games sind ein fixer Teil unserer Lebensrealität.

Der Umgang mit Vergangenheit in Games & Games als Teil unserer Kultur sind für uns als Archäolog*innen und Museen relevante Forschungsbereiche. Wie wir in und mit Games unsere Vergangenheit und unsere Identität verhandeln, ist relevant für unsere Gegenwart.

WAS ERFORSCHT MAN DA?



by @adreinhard, Twitter

ARCHÄOLOGIE IN GAMES.

- Wie werden vergangene Kulturen in Games dargestellt?
- Wie wird archäologisches Arbeiten in Games dargestellt?
- Wie erforschen Archäolog*innen Games-Software und -Hardware?
- Wie und von wem werden die "virtuellen Vergangenheiten" (virtual pasts) in Games hergestellt?
- Wie politisch ist die Darstellung von Vergangenheit in Games?
- Wie beeinflusst die interaktive Darstellung von Vergangenheit unsere heutige Identität?

... UND VIELE MEHR!



BEISPIELE:

"The roles we play in history"

Sophie C. Schmidt, Tine Rassalle

Vortrag bei The Interactive Past Conference Online 2 (2020)

Online verfügbar unter:

www.youtube.com/watch?v=yoMJbdEZtHo

"Videogames as Archaeological Sites"

Andrew Reinhard

in Mol et al (eds.) (2017), The Interactive Past, Archaeology, Heritage & Video Games, Sidestone Press, 99-105

"Why History in Digital Games matter"

Eugen Pfister

in Lorber, M., Zimmermann, F. (eds.) (2020), History in Games. Contingencies of an Authentic Past, transcript Verlag, 46-72

... UND VIELE MEHR!

GAMES IN ARCHÄOLOGIE/ MUSEEN.

Können wir Games zur Wissensvermittlung nutzen? Warum? Wie?
Wie schaffen wir selbst Games für unsere Aufgabenbereiche?
Wie können wir Games sammeln/archivieren?
Wie können Games in der archäologischen Forschung eingesetzt werden?

... UND VIELE MEHR!



BEISPIELE:

"Ancestors: Stories of Atapuerca"

University of Edinburgh Murhpy's Toast Games

Siehe auch Rubio-Campillo, X. (2020), Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution, in: Hageneuer S. (eds.) (2020) Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12-13.10.2018), Ubiquity Press, 45-58

"Ping! Die Museumsapp"

museum4punkt0

Siehe auch www.museum4punkt0.de/es-geht-los-wir-stellen-mit-den-machern-ping-die-museumsapp-vor/#; Projektpublikation & Open Source Code kostenlos online!

"Go Roman: Life on the Antonine Wall"

Historic Environment Scotland

Siehe auch https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dds.barhillgame&hl=en_US&gl=US

"RoMinecraft"

VALUE Foundation

Siehe auch Boom et al. (2020), Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. in: Hageneuer S. (eds.) (2020) Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12-13.10.2018), Ubiquity Press, 27-44,

... UND VIELE MEHR!

NETZWERK & MEHR IDEEN?

5/5/
2021

Frisch im Entstehen!



Angewandte digitale
Historische & Archäologische Wissenschaftskommunikation



Sophie Schmidt
UFG/Archäoinformatik, Universität Köln/Freie Universität Berlin

Kai Vogl
UFG/ Archäoinformatik, Universität Köln/Systemadministration

Sarah Wolff
Alte Geschichte/Didaktik, Humboldt-Universität zu Berlin

Kontakt: wolfsara@hu-berlin.de

BEISPIEL:

Neanderthal: Memories

"Neanderthal: Memories" ist ein inklusives Mobile Game, das Besucher*innen mit/ohne Sehbehinderung durch das Neanderthal Museum führt. Das Game wurde im Zuge des Forschungsprojekts NMsee (2019-2021) partizipativ mit Menschen mit Sehbehinderung entwickelt. NMsee ist eine Kooperation von BSVN e.V. und Stiftung Neanderthal Museum.

Konzept, Story & Projektleitung: Anna Riethus

Game Design: Monokel GbR

Game Development & Indoor Navigation: Wegesrand GmbH & Co. KG

Inkl. Screen & Interaction Design: Inkl. Design GmbH

**5/5/
2021**

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories



Kämpgen~Stiftung





WIR KOMBINIEREN

für die inklusive Tour...

... eine neue Infrastruktur

...17 neue Tast-Stationen

...das Mobile Game

"Neanderthal: Memories

**5/5/
2021**

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories

Das Game

Themen: Steinzeit, Eiszeit, Neanderthaler, Humanevolution, Archäologie

Form: Interaktive Geschichte (Audio Game)

Bedienung: Vereinfachte Wischgesten (ähnlich Screenreader)

Story:

"Der uralte Geist einer Eiszeit-Jägerin sucht das Neanderthal Museum heim! Hilf der unruhigen Nami, mit den Erinnerungen an die letzte Reise mit ihrem Sohn abzuschließen. Erkunde mit ihr über dein Gehör und deinen Tastsinn die neuen Objekte im Museum, die sie schmerzlich an ihre Vergangenheit erinnern."

HALLO...
IST DA JEMAND?

NMsee

1. Partizipativ

BSVN e.V. Projekt-Partner, Zusammenarbeit mit Menschen mit Behinderung seit Konzeptphase, Start mit Konzept-Workshops, regelmäßige User Testings.

2. Iterativ

insg. 6 Iterationen mit jeweils 1 Prototyp, der pro Iteration mit Freiwilligen mit/ohne Sehbehinderung getestet wurde (Agile Project Management).

3. Inklusiv

Das Game dient als neuer Rundgang für alle Besucher*innen; kein Nischenprodukt!

**5/5/
2021**

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories



EINIGE LEARNINGS

aus 2,5 Jahren NMsee & 1st NASTA Conference
(T. Pruitt, D. Van Helden)

- Digitales Produkt in Planung? SCRUM & AGILE Project Management anlesen!
- Game geplant? Aus Forschung & Games-Markt lernen!
- Userzentriert arbeiten! Regelmäßig testen + ZEIT einplanen!
- Partizipation geplant? Siehe oben + ZEIT einplanen!
- Partizipation in Gange? ERNST NEHMEN! Entscheidungsmacht HINTERFRAGEN!
- Abteilungsübergreifend arbeiten! Kolleg*innen beteiligen!
- Lösungen für Diskrepanz Agiles Arbeiten//Vergaberecht frühzeitig denken!
- Storytelling-Strukturen bewusst machen & nutzen! Unterstützung holen!
- Narrativen unvermeidbar; bewusst wählen!
- Keine Angst vor Fiktivem! EHRLICH damit umgehen!

5/5/

2021

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories



ZUM WEITERLESEN

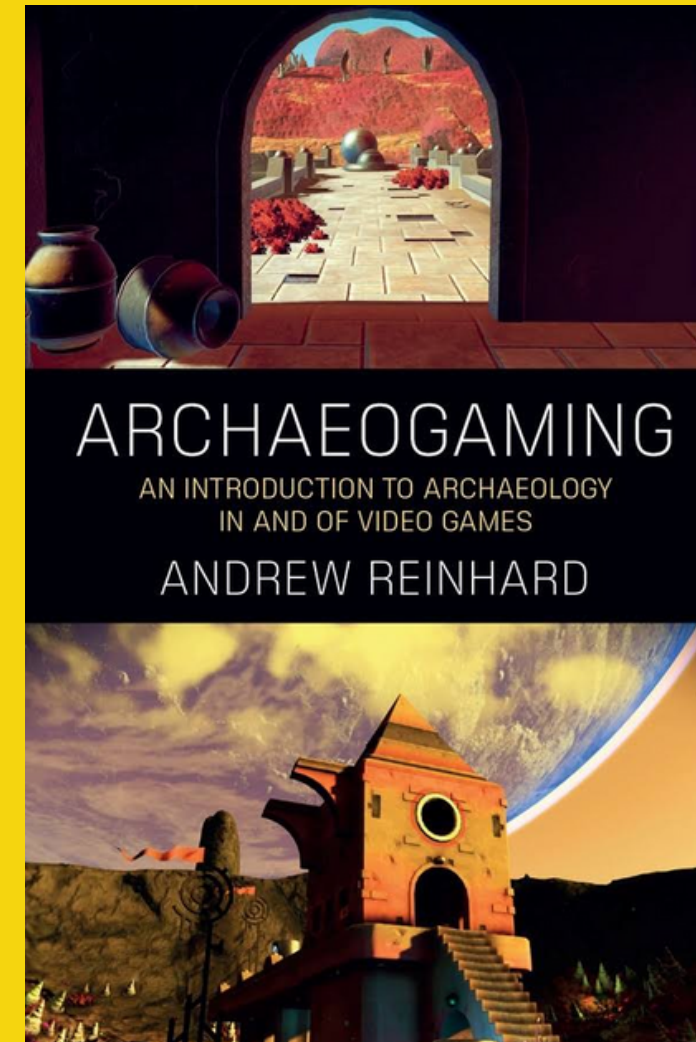


Guter Einstieg

Mol, A. A. A., Ariese-Vandemeulebroucke, C. E., Boom, K. H. J. & Politopoulos, A.:
The Interactive Past. Archaeology, Heritage, and Video Games

**5/5/
2021**

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories



Klassiker

Andrew Reinhard:
"Archaeogaming: An Introduction to
Archaeology in and of Video Games"



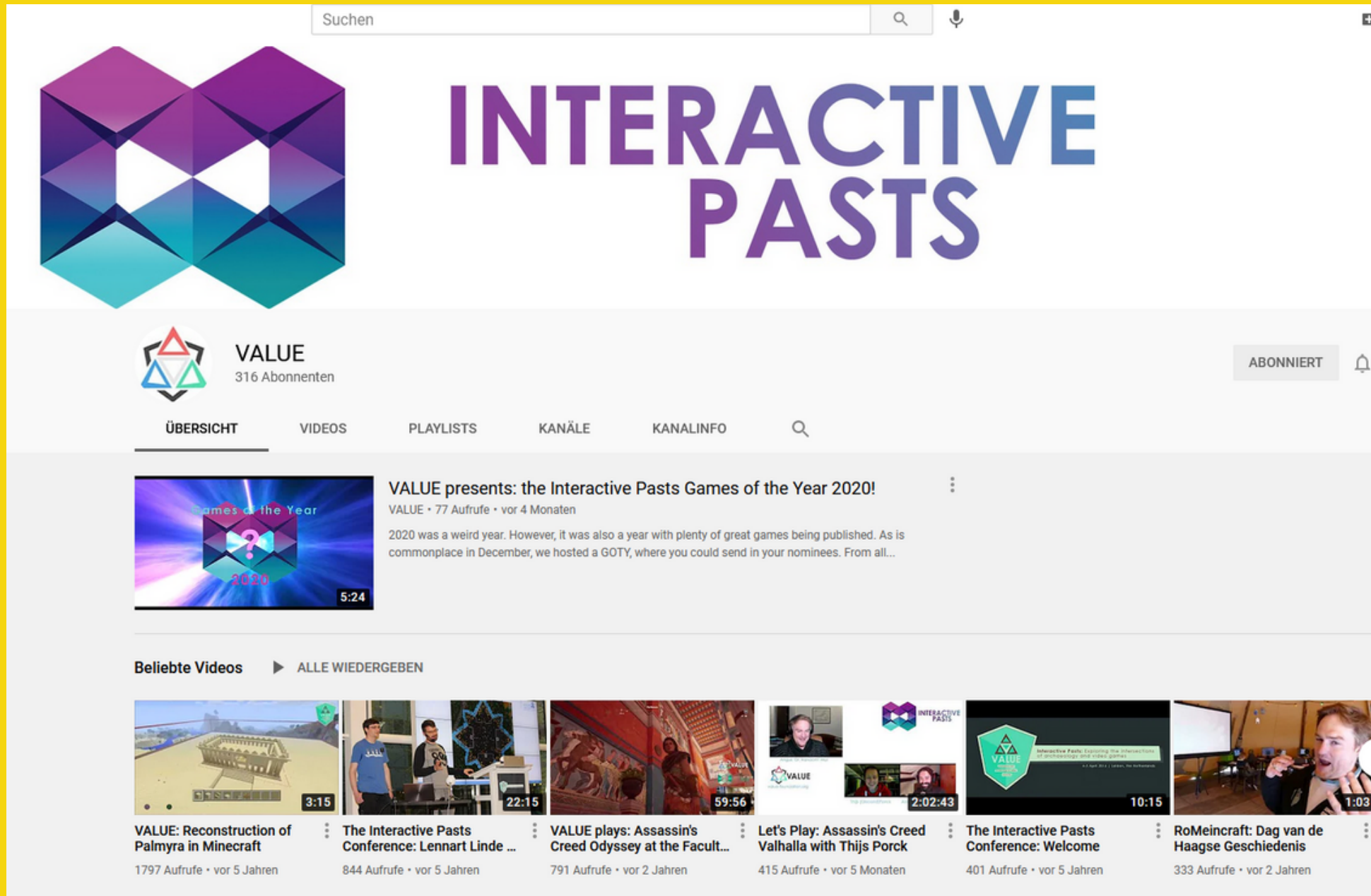
Aktuell

Martin Lorber / Felix Zimmermann (eds.):
"History in Games. Contingencies of an
Authentic Past"

ZUM SCHMÖKERN

<https://interactivepasts.com/>

<https://archaeogaming.com/>



Suchen

INTERACTIVE PASTS

VALUE
316 Abonnenten

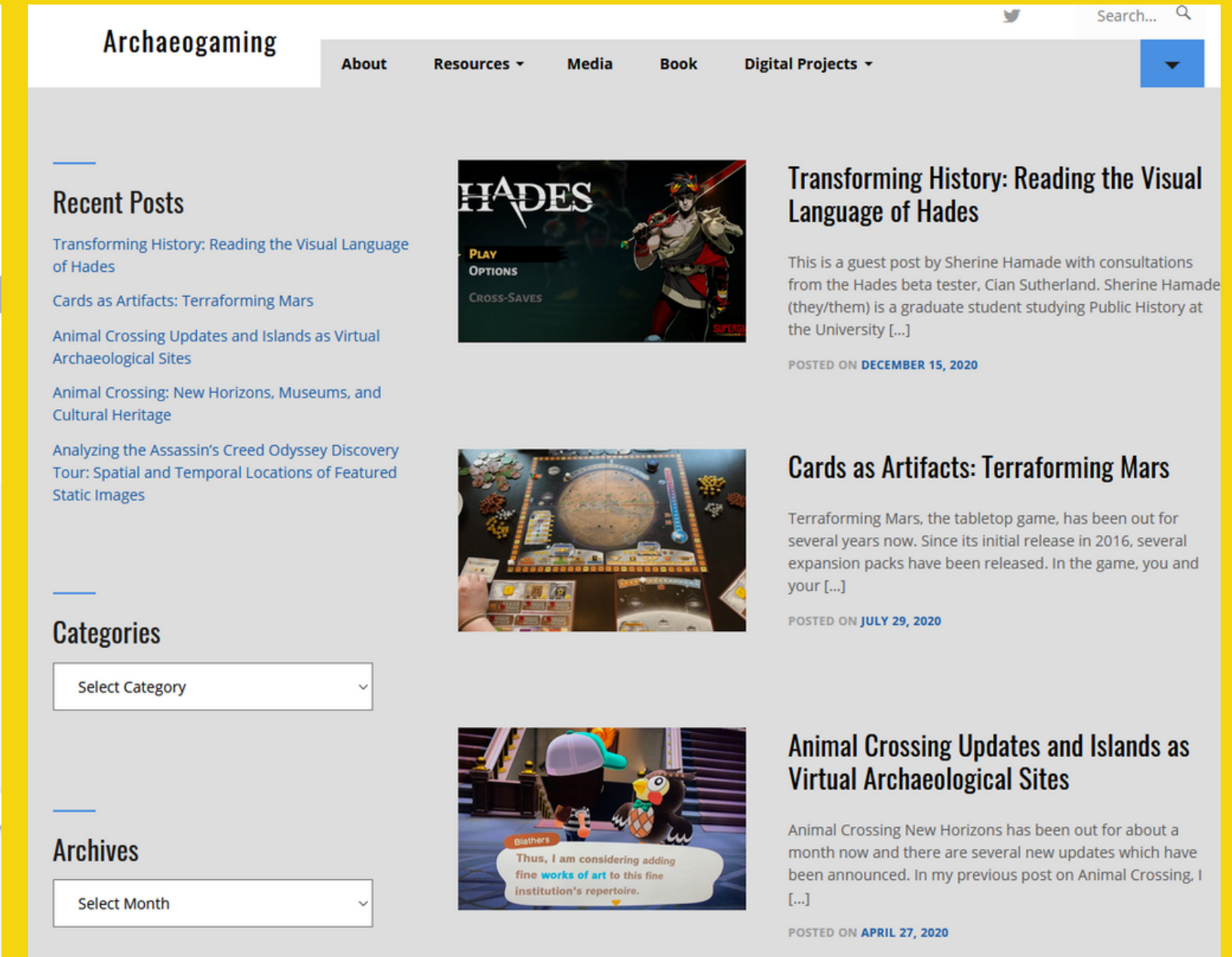
ABONNIERT

ÜBERSICHT VIDEOS PLAYLISTS KANÄLE KANALINFO

VALUE presents: the Interactive Pasts Games of the Year 2020!
VALUE • 77 Aufrufe • vor 4 Monaten
2020 was a weird year. However, it was also a year with plenty of great games being published. As is commonplace in December, we hosted a GOTY, where you could send in your nominees. From all...

Beliebte Videos ▶ ALLE WIEDERGEHEN

- VALUE: Reconstruction of Palmyra in Minecraft
1797 Aufrufe • vor 5 Jahren
- The Interactive Pasts Conference: Lennart Linde ...
844 Aufrufe • vor 5 Jahren
- VALUE plays: Assassin's Creed Odyssey at the Facult...
791 Aufrufe • vor 2 Jahren
- Let's Play: Assassin's Creed Valhalla with Thijs Porck
415 Aufrufe • vor 5 Monaten
- The Interactive Pasts Conference: Welcome
401 Aufrufe • vor 5 Jahren
- RoMinecraft: Dag van de Haagse Geschiedenis
333 Aufrufe • vor 2 Jahren



Archaeogaming

About Resources Media Book Digital Projects

Recent Posts

- Transforming History: Reading the Visual Language of Hades**
This is a guest post by Sherine Hamade with consultations from the Hades beta tester, Cian Sutherland. Sherine Hamade (they/them) is a graduate student studying Public History at the University [...]
POSTED ON **DECEMBER 15, 2020**
- Cards as Artifacts: Terraforming Mars**
Terraforming Mars, the tabletop game, has been out for several years now. Since its initial release in 2016, several expansion packs have been released. In the game, you and your [...]
POSTED ON **JULY 29, 2020**
- Animal Crossing Updates and Islands as Virtual Archaeological Sites**
Animal Crossing New Horizons has been out for about a month now and there are several new updates which have been announced. In my previous post on Animal Crossing, I [...]
POSTED ON **APRIL 27, 2020**

Categories

Select Category

Archives

Select Month

5/5/
2021

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories

ZUM FOLLOWEN



AG Games der Gesellschaft für Medienwissenschaft | @GfM_Games

Andrew Reinhard, PhD | @adreinhard

Angus Mol | @theshoresoftime

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele | @AK_GWDS

Archaeogaming | @Archaeogaming

Christoph Deeg | @crocksberlin

Colleen Morgan | @clmorgan

DigAMus Award | @DigamusAward

Dom Schott | @R3nDom

Dr Aris Politopoulos | @apolitopoulos

Dr Jane Draycott | @JLDraycott

Dr Sara Perry | @ArchaeologistSP

Dr Tera Pruitt | @teracpruitt

Dr. Csilla Ariese | @CsillaAriese

Dr. Meghan Dennis | @GingeryGamer

Erik Champion | @nzerik

Eugen Pfister | @Trogambouille

Felix Zimmermann | @Felix_Felixson

Florence Smith Nicholls | @florencesn

game_eV | @game_verband

History & Games Lab | @HandGLab

KristinOswald | @Kristin_Oswald

L. Meghan Dennis | @ArchaeoEthics

Language at Play | @LanguageAtPlay

Ludohistory | @ludohistory

Martin Thiele-Schweiz | @ThieleMartin

Mittelalter Digital | @MittelalterDigi

Museum4punkt0 | @museum4punkt0

Nico Nolden | @NicoNolden

OK COOL | @okcoolstory

Past at Play Lab | @pastatplaylab

Playing History | @Playing_History

Sarah Wolff | @sarah_wolfff

SCSchmidt | @idhrenil

Sebastian Hageneuer | @ArchaeoBasti

Shawn Graham | @electricarchaeo

Silke Krohn | @SilkeKrohn

Silke Schwandt | @SilkeSchwandt

Tine Rassalle | @Tine_Rass

VALUE | @valuefnd

5/5/

2021

Riethus, NMsee | Neanderthal: Memories

Vielen Dank!

Gemeinsam weiter diskutieren?

@ARiethus

anna.riethus@bsv-nordrhein.de

Projekt NMsee im Neanderthal Museum

Talstrasse 300

40822 Mettmann



NEANDERTHAL
MUSEUM



NMsee

Ein inklusives App Game
im Neanderthal Museum



Kämpgen~Stiftung



BSVN 
Blinden- und Sehbehinderten-
verband Nordrhein e.V.