

Vortrag im Rahmen der DMB Jahrestagung
- Fachgruppe Archäologie, 5.5.2021

Verbundprojekt „Blackbox Archäologie“ – Vom Ausstellungstempel zum CoLabor. Co-Kreative Arbeitsweisen für Digitalprojekte

Kurzvorstellung Blackbox

WER?

Verbundprojekt aus 3 Kooperationspartnern:

1. LWL-Museum für Archäologie Herne – Westfälisches Landesmuseum (federführend)
 2. LWL-Römermuseum Haltern
 3. 3. Deutsches Bergbau-Museum Bochum – Leibniz Forschungsmuseum für Georesourcen
- Gefördert im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes/von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien
 - Projektsteuerungsgruppe plus weitere Fachabteilungen sowie externe Agenturen

WAS?

Entwicklung von digitalen Anwendungen partizipativ & co-kreativ:

- Übergeordnet: Online-Game (“Serious Game“ zur Vermittlung von und Teilhabe an archäologischer Praxis (Methoden & Kompetenzen))
- Nutzer:innen-Fokus und integrierte Anreize in die Museen zu gehen
- Gezielte Ansprache von Nicht-Besucher:innen → Audience Development

Verknüpft mit interaktiven Anwendungen vor Ort:

1. Haltern (vsl. Virtuelle Realität)
2. Herne (vsl. Virtuelle Realität, Ausgrabung als immersives Erlebnis)
3. Bochum (vsl. Augmented (erweiterte) Realität)

Open Source: Code wird im Nachgang veröffentlicht und kann von anderen genutzt und weiterentwickelt werden

Kurzvorstellung Blackbox

WARUM?

Arbeitsweise:

- Kooperation & Kollaboration im Verbund & mit Agenturen aus der Kreativwirtschaft
- Arbeit mit Bürger:innen-Beirat im CoLabor → Partizipation & Co-Kreation beim digitalen Kuratieren
- erfordert neue Arbeitsweisen: agil, digital, transparent & co-kreativ (→ „Prosumer“)

Nutzen:

- Rapid response & human-centered design (schnellere Reaktionen & viele Perspektiven und Expertisen)
- höhere Zufriedenheit und Akzeptanz (auch durch Transparenz)

WIE?

Ressourcen:

Förderung (mit Eigenanteilen): 1.360.000 €

- Personalkosten (ca. 500.000 €)
- Presse- & Öffentlichkeitsarbeit, Medien & Marketing (auch Honorare externe Agenturen sowie Druck- & Anzeigenkosten) (ca. 100.000 €)
- Reisekosten (10.000 €)
- Workshopreihe „Kultur der Digitalität“ (50.000 €)
- Digitaler Partner (Konzeption & Entwicklung) (ca. 450.000 €)
- Technik & Lizenzen (ca. 250.000 €)

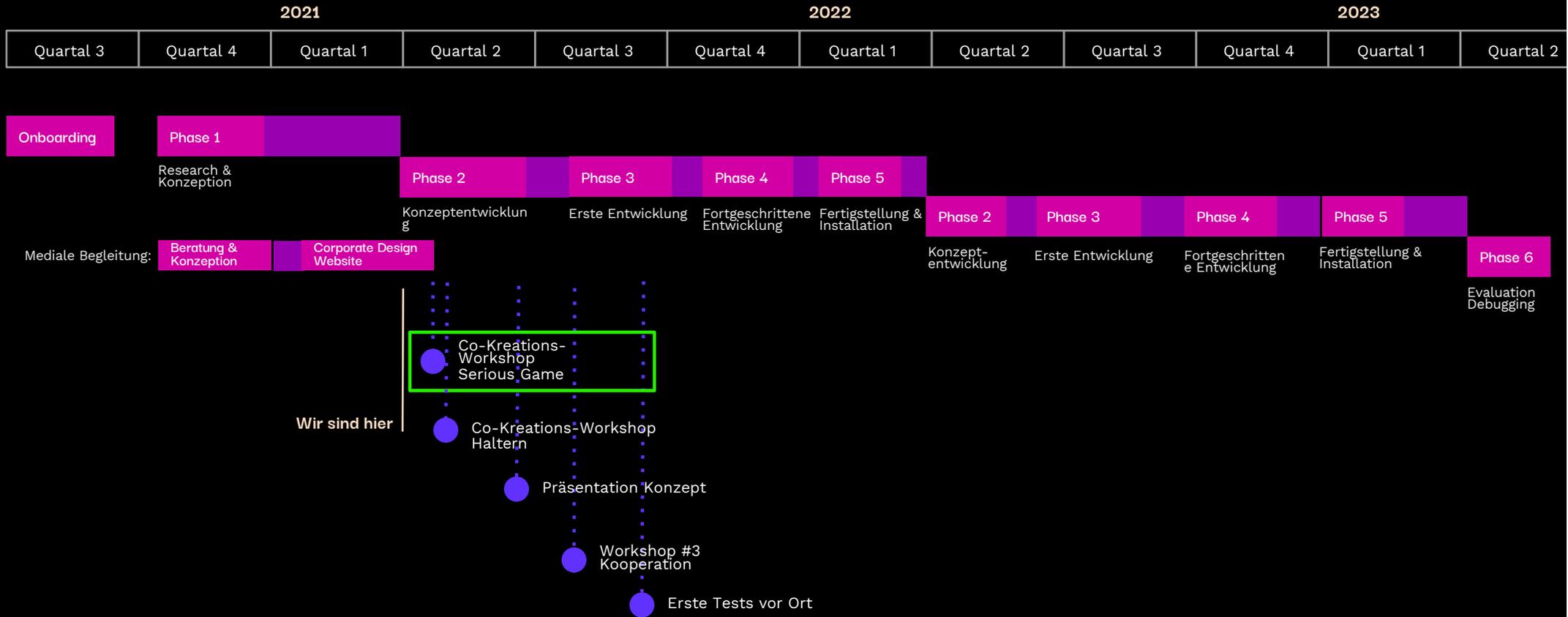
Personal/Know-How: interdisziplinäres Team

Zeit: 2020 bis Ende 2023

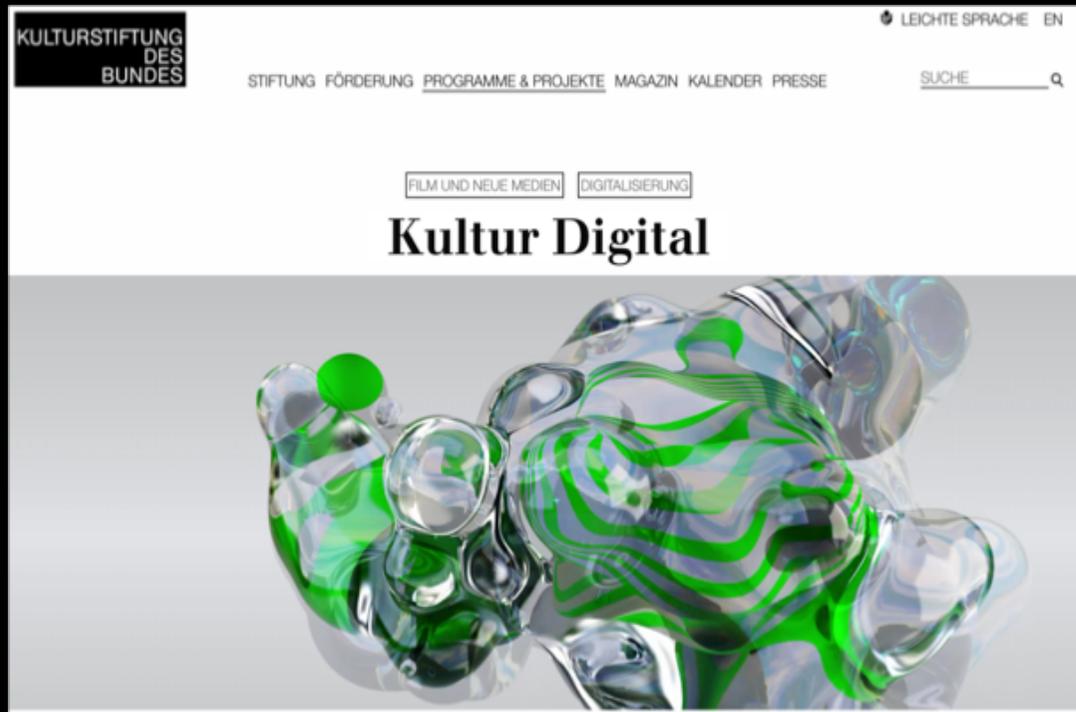
Raum/Bestände: digitale Welt & (Dauerausstellungen) Museen

Museum als CoLabor – Projektplan

Projektübersicht



Grundlagen & Vorbedingungen



Antrag 2019 für ein Verbundprojekt mit drei Zielen:

1. Entwicklung von digitalen Anwendungen für die drei beteiligten Museen (Online-Game & AR/VR)
2. Etablierung partizipativer und co-creativer Entwicklungsprozesse unter Einbeziehung eines Bürger:innen-Beirats
3. Etablierung neuer Arbeitsweisen im Sinne einer Kultur der Digitalität mit Prozessen wie Kollaboration, agilem Management und Design Thinking

Grundlagen & Vorbedingungen - Entwicklung eines Purpose-Statements -

Workshop "Kultur der Digitalität" (1/2)

Bevor wir in die unbekanntes Gewässer der Blackbox Archäologie und der darunter liegenden Kultur der Digitalität aufbrechen, war es uns wichtig, **Klarheit** durch die Ausrichtung auf ein **gemeinsames Warum** zu schaffen.

Den Auftakt des ersten Tages machte Nadja Bauer, die mit uns ihre wichtigsten Erkenntnisse aus ihrer Arbeit im Projekt Museum4punkt0 teilte.

Mithilfe des „**Goldenen Kreises**“ von Simon Sinek erarbeiteten wir uns anschließend eine Warum-Aussage (Purpose Statement) für das Projekt Blackbox. Sie wird uns durch das gesamte Projekt begleiten – und kann auf der Reise flexibel an die sich ändernden Umstände angepasst werden:

“Wir werden gebraucht, um am Beispiel der Archäologie Kompetenzen wie Sorgfalt, strukturierte Herangehensweise, kritisches Bewusstsein für Geschichte(n) zu vermitteln. Hierfür öffnen wir partizipativ und mit digitalen Mitteln verschlossene Räume und machen Wissen transparent und diskutabel. Dies ermöglicht Menschen, miteinander aktuelle und zukünftige Herausforderungen zu verhandeln.”



Grundlagen & Vorbedingungen

- Workshop Partizipation: Bürger:innen-Beirat -



MAS in Jonge Handsen

WER Museum aan de Stroom, Antwerpen

WAS eine Gruppe junger Freiwilliger (16-26 Jahre), die die Jugend von Antwerpen repräsentieren und als Partner, Co-Kuratoren und Ideengeber in die Museumsarbeit eingebunden sind

START 2011

ZIEL das Museum "zu verjüngen" und zu einem Ort der Identifikation für junge Antwerpener zu machen, zu einem "zweiten Zuhause"

WOW!

- 2018 setzte "MAS in Young Hands" eigenverantwortlich die Ausstellung "INSTINCT" um
- Silletto Award 2013
- das MAS wurde zu einem Symbol für das "junge Antwerpen"

Interview mit Liene Conard, Koordinatorin und Leiterin von MAS in Jonge Handsen

TEILNEHMENDE	„die Jugend von Antwerpen“, 16-26 Jahre, möglichst divers
ROLLEN	Aktive Mitwirkung in allen Bereichen der Museumsarbeit bis hin zum Kuratieren einer eigenen Ausstellung
ZIELE	1) die "Verjüngung" des MAS: "We need to make museums more interesting for young people, not making young people interested in museums" (Franky Devois, Director of Vooruit arts centre in Ghent) 2) das MAS zu einem Treffpunkt, einem "zweiten Zuhause" für junge Antwerpener machen
RESSOURCEN	<ul style="list-style-type: none"> - acht Jahre lang wöchentliche persönliche Treffen in MAS - viel persönlicher Einsatz und Ansprechbarkeit, auch abends, auch am Wochenende - Verankerung des "MAS i.J.H."-Teams in der Museumsarbeit - Mentoring für die Teilnehmenden - Stelle L. Conard <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - gratis Verpflegung bei den Treffen - Geld für die Anfahrt - Erlernen neuer Fähigkeiten: Einblicke in alle Bereiche der Museumsarbeit, weitere Workshops mit Künstler:innen etc. - Zertifikat, MAS als Referenz für Bewerbungen - Freunde finden, Treffpunkt, (kultureller) Anschluss, Sprache lernen
ZEITPLAN	wöchentliche Treffen Einbindung in alle Prozesse, Anstoßen von eigenen Projekten, große Selbstständigkeit
TREFFPUNKTE	<ul style="list-style-type: none"> - Museum als zweites Zuhause, „Open Space“ - Workshops und Unternehmungen
EVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> - Viele Auszeichnungen für "MAS in Jonge Handsen" - eigene kuratierte Ausstellung, Führungen, Veranstaltungen - das MAS als „Symbol der Jugend von Antwerpen“
ANWERBUNGSPROZESS	Bezahlte und gezielte ("targeted") Facebook-Kampagne, CVs und Motivationsschreiben, Bewerbungsgespräch
DENKANSTÖßE	<ul style="list-style-type: none"> - "18 Gebote" für die Arbeit mit Jugendlichen - die Anwerbung einer heterogenen Teilnehmergruppe war mit einer bezahlten Kampagne + Anforderungen (Lebenslauf) viel erfolgreicher als mit einem "Open Call" ohne Anforderungen an die Bewerber:innen - das Video zur Kampagne "MAS in Jonge Handsen breekt wii!" war sehr erfolgreich und erzielte große Resonanz <p style="text-align: right;">https://www.youtube.com/watch?v=8t04t8Lc</p>

Best- Practice-
Beispiel: MAS in
Jonge Handsen

Workshop Partizipation: Methode "Persona"

Übung
Bitte füllt die Vorlagen aus und erstellt so eure Personas für die Zielgruppe des Serious Games.

PHOTO

Name Alter Geschlecht

Beruf Wohnort

Zitat

Bildung

Bildung 

Meine Geschichte

Meine Geschichte ... 

Das denke ich über Museen

Das denke ich ... 

Hobbies

Hobbies 

Das mag ich

Das mag ich ... 

Das frustriert mich

Das frustriert mich ... 

Aufruf zur Partizipation



LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne
4. März · 🌐

Wir suchen interessierte 🎨 Design-Student*innen, angehende 🎓 Lehrer*innen, 🎨 Künstler*innen, 🏠 Hobby-Archäolog*innen, 🎮 Game-Enthusiast*innen, lebende 📖 Geschichtsbücher, 🗺 Gestaltungswillige und 🧠 Denkakrobaten aller Couleur für die Entwicklung und Erprobung eines digitalen Serious Games und drei interaktiver Installationen für Museen. Gemeinsam mit dir, wollen wir die "Blackbox Archäologie" öffnen und in einem interdisziplinären Team, spielerisch & kreativ an neuen Formen der Partizipation, des Erlebens und Lernens im und außerhalb des Museums forschen. Mehr Informationen zum Projekt und zur Beteiligung findest du unter www.blackbox.game. Und scheue dich nicht uns zu schreiben oder anzurufen, falls du Fragen hast. Wir freuen uns auf deine Bewerbung und auf dich!

Kulturstiftung des BundesLWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne, LWL-Römermuseum Haltern am See Deutsches Bergbau-Museum Bochum Unterirdisch
#BlackBoxArchäologie #BlackboxGame #KulturderDigitalität #Partizipation #digkv #ZukunftMuseum #KulturDigital #IchSeheWasWasDuNichtSiehst



Was ist alles in der Box für Baumeister:innen?

- Vier Workshops
- Mehrere Prototypen-Tests
- Vier gemeinsame Exkursionen
- Jahreskarten für die beteiligten Museen
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Teilnahme an Ausgrabungen (nach Interesse und Möglichkeit)
- Ehrenamtsbescheinigung

Und für Expert:innen?

- Mehrere Prototypen-Tests, zum Teil "Remote" oder über Online-Umfragen)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Ein Blick hinter die Kulissen der Spielentwicklung
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)

Schulterblick: Aufruf zur Partizipation

87 tolle Bewerbungen! Wir sind begeistert von euch und euren Ideen und möchten mit euch allen zusammenarbeiten.

15 Baumeister:innen entwerfen mit uns in Workshops die digitalen Anwendungen. Unsere Expert:innen testen und beraten uns, geben uns Feedback zu den Prototypen und zu den (fast) fertigen Anwendungen. Ihr alle seid für den Prozess unersetzlich! Danke für eure Unterstützung!

Kalenderwochen 8-11
Postkarte #4

Blackbox.game

Blackbox.game: Fängt super an!

Ich sehe was, was du nicht siehst

Geschichte und Archäologie fand ich schon immer spannend und das mit Computerspielen zu verbinden ist das I-Tüpfelchen.

Ich denke das wird was Großartiges und hat viel Potential :)

Komm, öffne mit uns die Blackbox!

Egal, was du studierst oder beruflich machst. Wenn du Interesse hast, dich an der Entwicklung eines digitalen Serious Games und drei interaktiven Installationen zu beteiligen, bewirb dich bei unserem Projekt Blackbox.game. Gemeinsam möchten wir partizipativ und mit digitalen Mitteln Wege für die Öffentlichkeit verschlossene Räume des archäologischen Arbeitens öffnen.

Eine Affinität für Archäologie oder Naturwissenschaften im Allgemeinen schadet nicht, ist aber kein Muss. Viel wichtiger ist uns, dass es dir Spaß macht in Teams* zu arbeiten. Auch, dass du keine Angst davor hast ehrliches Feedback zu geben. Und natürlich, dass es dir an Ideen nie mangelt.

*Das Team besteht ausschließlich aus sehr netten Menschen.

Was steckt für dich drin?

Tür:
Eingang, und eine Ehrenmitgliedscheinigung.
Eigentlich ein Angebot, das man gar nicht ablehnen kann.

Ein Detail:
Du wirst an vier Workshops teilnehmen. In diesen einseitigen Workshops, verläuft über ein halbes Jahr, werden wir Schritt für Schritt das Spiel und die Anwendungen konzipieren, gestalten und testen. Manche davon werden online stattfinden, die meisten natürlich vor Ort in Haldern, Herze oder Bochum.

Ich möchte gerne dabei helfen, die Archäologie für die breite Masse zugänglicher und spannender zu machen.

Danke für die kreativen Fragen!

kann es kaum erwarten, was aus dem Projekt wird...

Methode „Radar Plot“

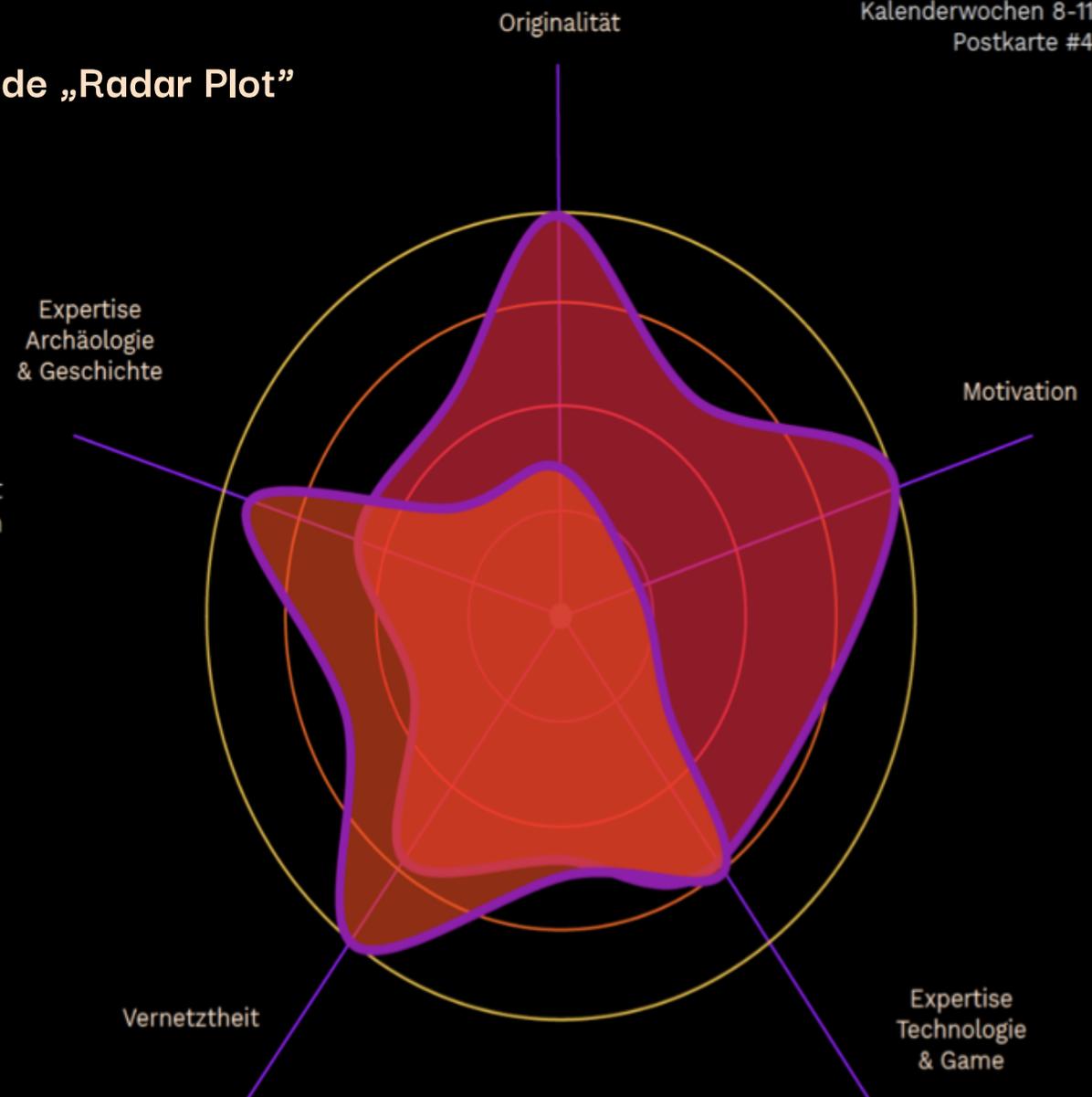
Öffne die Blackbox Archäologie

Auswahl der Bewerber:innen

Aus den Bewerber:innen soll ein 15-köpfiges Team ausgewählt werden, das sich an der Entwicklung erster Konzepte und Prototypen im Rahmen von gemeinsamen Workshops beteiligt (Gruppe der „Baumeister:innen“). Die übrigen Interessent:innen werden über die Teilnahme an quantitativen Tests ebenfalls in das Projekt einbezogen (Gruppe der „Expert:innen“).

Alle Bewerbungen werden anhand von fünf Schlüsselkriterien ausgewertet, die wir für unseren co-kreativen Arbeitsprozess als besonders wichtig erachten. NEEEU wird eine Vorauswahl treffen, aus der die Projektsteuerungsgruppe per Abstimmung die finalen Kandidat:innen bestimmt.

Um möglichst viele unterschiedliche Perspektiven und Meinungen miteinzubeziehen, die schlussendlich zu interessanteren Konzepten führen, werden wir darauf achten, ein möglichst diverses Team zusammenzustellen.



Vorbereitung Zusammenarbeit



Methode
Nutzer:innen-
forschung:
„Cultural Probes“

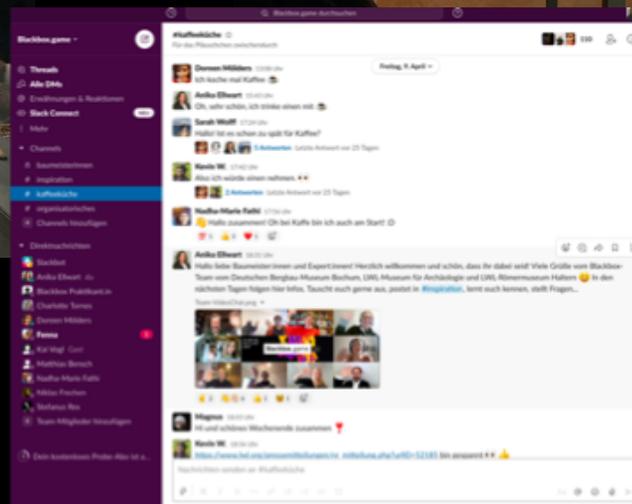
Willkommen, Baumeister:in!



Lies mich zuerst!

Blackbox.game

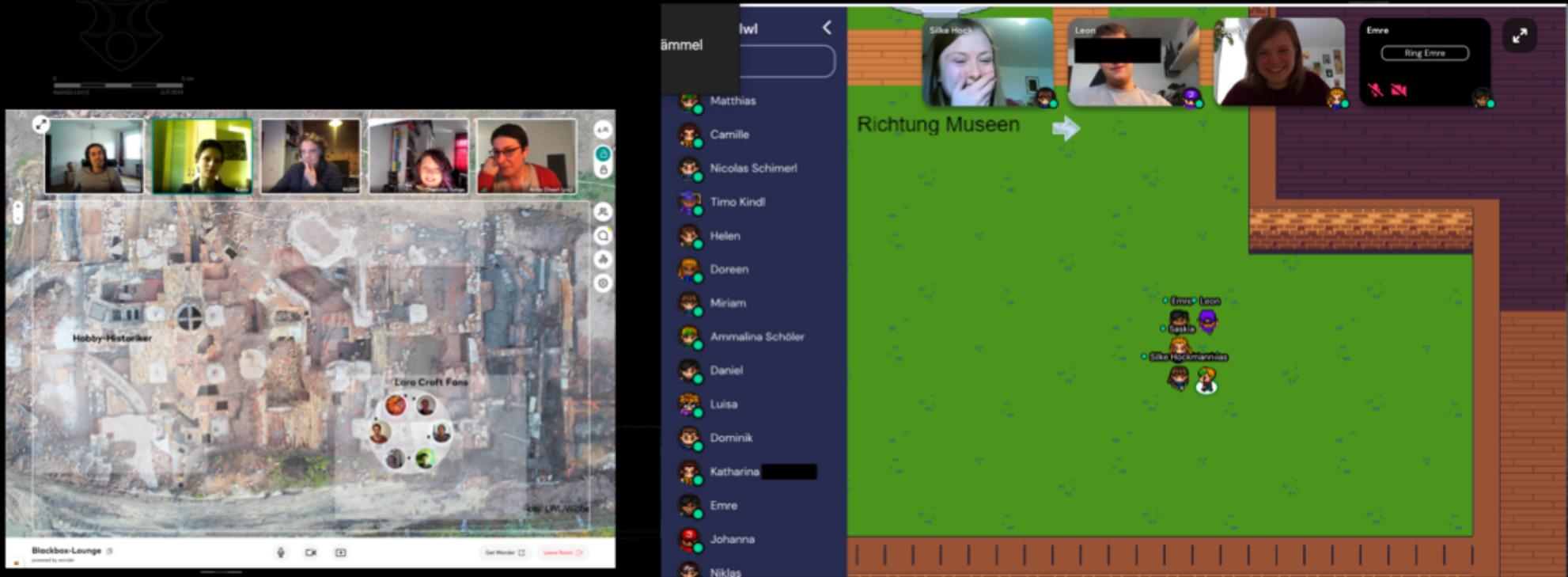
Abholen, Kennenlernen, Eintauchen, Erkunden...



Gemeinsamer Kick-off

Kennenlernen mit gather.town und wonder.me

Es hat sichtlich Spaß gemacht... #digitalepizza



Blackbox.game-Spielregeln

Etiquette:

- Seid nett zueinander (und zu euch selbst)! Hört einander zu! Habt Spaß! Sagt eure Meinung! Denn eure Meinung zählt, aber bleibt sachlich!
- Wenn irgendeine Regel nicht eingehalten wird, redet mit uns!

Engagement:

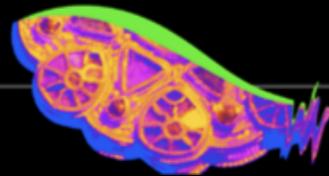
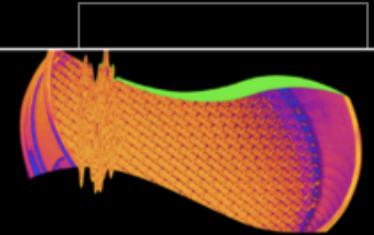
- Es ist ein Ehrenamt und ihr seid freiwillig hier. Wir versuchen Termine mit euch abzustimmen und die bestmögliche Option zu wählen. Wenn ihr zeitliche Schwierigkeiten habt, sprecht mit uns!
- Über den Umfang der Mitarbeit entscheidet ihr mit. Die Teilnahmen an Workshops und Exkursionen haben Priorität. Optional könnt ihr tiefer eintauchen; einerseits durch eigene Recherchen und Initiativen, andererseits durch optionale Angebote der Häuser: Teilnahme an Museumsveranstaltungen, Ausgrabungen etc.
- Eure Initiative ist erwünscht. Wenn ihr Interesse an weiteren Aktivitäten an den Museen (Sonderführungen, Grabungscamps etc.) oder am Ausprobieren bestimmter digitaler Technologien habt, meldet euch und wir werden uns bemühen, euch das zu ermöglichen.
- Wir möchten uns in der Gesamtgruppe regelmäßig (digital & analog, wenn wieder möglich) zusammenfinden und austauschen. Dazu treffen wir uns (freiwillig) im Abstand von 6 - 8 Wochen.
- Ihr bekommt eine Ehrenamtsbescheinigung über eure Tätigkeit und den Umfang eures Engagements.

Rollen:

- Wir sind ein Team. Es gibt aber Rollen im Team: Baumeister:innen, Expert:innen, Museumsmitarbeiter:innen & Neeeu-linge. Ansprechpartner:innen sind: LWL-Museum für Archäologie (federführend): Projektleitung Anika Ellwart (auch Schnittstelle zu anderen); NEEUU Spaces GmbH: Projektleitung Eva-Maria Weiß.
- Baumeister:innen und Museumsmitarbeiter:innen entwickeln gemeinsam die Konzepte der digitalen Anwendungen in gemeinsamen Workshops.
- Die Neeeu-linge leiten die Workshops. Sie kümmern sich um die technische Umsetzung der Konzepte.
- Expert:innen testen unsere Prototypen und (fast) fertigen Anwendungen. Ihr Feedback hilft uns, die Prototypen und Anwendungen zu verbessern.
- Die Museumsmitarbeiter:innen haben die Verantwortung für die wissenschaftliche Korrektheit.
- Tauscht euch frei untereinander und mit uns aus (bei Meetings und auf Slack)! Sollte es Probleme geben, sprecht mit Anika.

Tools & Treffen:

- Video-Meetings: Zoom
- analoge Treffen: Reise- & Übernachtungskosten (nach Landesreisekostengesetz) werden übernommen. Für Verpflegung wird gesorgt.
- Online-Whiteboard (Workshops & Konzepte): Miro/Conceptboard
- Kommunikation: Slack (wenn nötig E-Mail)
- Umfragen: Google Forms
- Prototypen: online über Figma oder Testflight // analog: vor Ort in den Museen
- Spatial-Chats für Hang-outs: wonder.me & gather.town



Erster Co-Creation-Workshop Game

Tag 1_Verfeinerte Design-Challenge

Wie wir es schaffen, LOU auf unser neues Museums-Game aufmerksam zu machen?

Alte Version:

Wie können wir eine digitale Anwendung gestalten, die Menschen spielerisch in die Museen bringt?

Wie wir es schaffen, das Lou von uns über Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, TikTok, etc. zu erreichen?

Wie schaffen wir es, Lou einen Mehrwert eines Museumsbesuchs zu vermitteln?

Wie eine digitale Anwendung gestalten, die die Kurzweiligkeit von TikTok aufs Museum überträgt (ohne dass es Cringe wird) und Lou motiviert, sie mit ihren Freund:innen zu teilen und ins Museum zu gehen?

Neue Version:

Wie können wir eine digitale Anwendung gestalten, die Lou dazu motiviert, sich mit den Museen zu beschäftigen?

Wie Lou gewinnen, das Spiel mit Freund:innen zu teilen?

Wie Lou mit einem Game so motivieren und inspirieren, dass sie ins Museum gehen möchte?

Wie können wir eine digitale Anwendung gestalten, die Lou dazu motiviert, sich mit den Museen zu beschäftigen?

Wie die Kurzweiligkeit von TikTok aufs Museum übertragen (ohne dass es Cringe wird) und Lou motiviert, sie mit ihren Freund:innen zu teilen und ins Museum zu gehen?

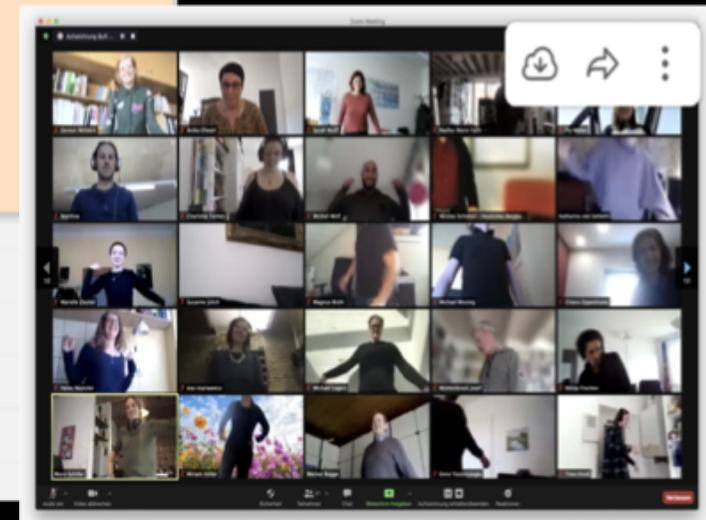
Wie die Erlebnisformate so weit abändern, dass Lou freudig ins Museum kommt?

Idea Bucket

Um ein Level weiter aufzusteigen muss ich diese Quest im Museum erledigen

Durch das Spiel erhalte ich neue Ehren-Ränge!

Erweiterbarkeit



Feedback, Kommunikation & Dokumentation

The screenshot shows a Slack interface for the channel '#kaffeeküche'. On the left, a sidebar lists channels like 'baumeisterinnen', 'inspiration', and 'kaffeeküche'. The main area displays a video call in progress with participants' faces on a screen. Below the video, a post by Anika Elhwar from 09:30 Uhr describes a design challenge: 'Dann ging es in Gruppenarbeit an die Definition der Design-Challenge. Die Teams erstellten Personas (Modelle, die Personen einer Zielgruppe in ihren Merkmalen charakterisieren), Zielgruppen des Spiels zu spezifizieren. Anhand dieser konkreteren Vorstellungen der Nutzer wurde dann die Design-Challenge verfeinert'. Below the text is a screenshot of a colorful design document with various notes and diagrams. A second post by Anika Elhwar from 09:39 Uhr mentions 'Die Ergebnisse der drei Gruppen wurden dann im Plenum präsentiert. Wie ihr auf dem Spiel... sehr motiviert und kreativ gearbeitet und bereits konkrete Ideen und Ansätze an...'. At the bottom, there are two buttons: 'Hallo zusammen!' and 'Probieren wir Slack aus für...'.

The screenshot shows a WhatsApp message from Niklas Frechen, sent at 17:07. The message reads: 'Wow, what a ride! Das hat sehr viel Spaß gemacht 😊 freue mich auf morgen!'. Below the text are reaction icons: a thumbs up (4), a heart (2), and a smiley face with a plus sign. At the bottom, there are options to 'Im Thread antworten', a bookmark icon, a share icon, and a more options icon.

Good Practice

Do's

- Konkrete Vorstellung des Publikums/Zielgruppe für Partizipation haben
- passende Ansprache (Kanäle, Medien, Stil, Bewerbungsverfahren) wählen
- Mehrwert bieten
- ansprechbar sein, gute Stimmung & Spaß
- richtige Kommunikationsmittel, z. B. Slack
- klare Regeln, klare Rollen
- echte Teilhabe!
- Ressourcen (Zeit, Geld, Personal, Tools für Zusammenarbeit)

Tools für co-kreatives und kollaboratives Arbeiten im digitalen Raum (Vorschläge):

- Kommunikationstools: Slack
- digitales Whiteboard: Conceptboard/Miro
- Projektmanagement: MeisterTask
- Video-Meetings: Zoom
- Abstimmungen: Online-Whiteboard oder Google Forms
- Cloud: Nextcloud / Google Drive
- Wiki: Notion / Confluence

Kontakt

LWL-Museum für Archäologie

Westfälisches Landesmuseum Herne

Anika Ellwart, Projektleitung Blackbox Archäologie

Europaplatz 1 , 44623 Herne

Tel.: 02323 94628-25

Mobil: 0151 51468205

anika.ellwart@lwl.org

www.lwl-landesmuseum-herne.de



www.blackbox.game