

space that invites visitors to engage in discussion and self-reflection.

Samenvatting

Na twintig jaar is het tentoonstellingsonderdeel met betrekking tot het thema seksualiteit in de permanente tentoonstelling van het LWL-Museums für Archäologie und Kultur in Herne gemoderniseerd. Op basis van archeo-

logische objecten worden de gevarieerde gezichtspunten over seksualiteit en de daarmee gepaard gaande normen en waarden behandeld. Door de prikkelende vraagstelling en aangename vormgeving is een ruimte tot stand gekomen, die uitnodigt tot uitwisseling en zelfreflectie.

»Spiel mit! Archäologie!« – Spiele-Wochenende im LWL-MAK

Lukas Boch,
Anna Klara Falke,
Michael Lagers

LWL-Museum für Archäologie und Kultur, Herne

Am 24. und 25. November 2023 fand im LWL-Museum für Archäologie und Kultur das Event »Spiel mit! Archäologie!« statt – über beide Tage konnten im gesamten Museum historische, moderne analoge und digitale Spiele ausprobiert werden. Dabei hatten alle Spiele eines gemeinsam: Sie nutzen als Setting ein archäologisches oder historisches Thema. Dazu gab es ein breit gefächertes Vortragsprogramm, das Spiele aus unterschiedlichen Fachrichtungen mit verschiedenen Fragestellungen beleuchtete.

Ziel der Veranstaltung war es, mithilfe der Spiele auf die Bedeutung von Archäologie und Geschichte in unseren heutigen Kulturen aufmerksam zu machen. Gerade die Archäo-

logie bietet dabei ein spannendes Setting, das vielfach von Autor:innen rezipiert wird. Die Forschungsbereiche der Geschichtskultur und Public History zeigen, dass populärkulturelle Medien einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung historischer Themen in der breiten Bevölkerung haben. Grund genug, sich mit den dort zu findenden Vergangenheitskonstruktionen zu beschäftigen.

Das Spielewochenende hat – wie der Name sagt – den Fokus auf den Spielspaß gelegt. Es entstand als Kooperation mit der Altertumskommission für Westfalen und dem Projekt Boardgame Historian, in dem Wissenschaftler:innen unterschiedlicher Fachbereiche sich mit historischen und gesell-

Abb. 1 Die Spieletische in der Ausstellungsfläche waren gut gefüllt (Foto: Altertumskommission für Westfalen/F. Jüngerich).



schaftlichen Fragestellungen in analogen Spielen auseinandersetzen. Der Fokus lag auf Brettspielen. Das LWL-MAK bot sich mit seiner als Ausgrabung inszenierten Dauerausstellung in besonderer Weise als Veranstaltungsort an: Die Spiele konnten innerhalb der Grabungslandschaft thematisch passend zu den Exponaten verteilt und zum Spielen aufgebaut werden. So fanden sich Spiele mit steinzeitlichem Setting wie Paleo direkt neben Feuersteinspeerspitzen und neben einer Statue von Augustus wurden Brettspiele mit römischem Setting platziert. Den überwiegenden Teil der Spiele stellte das Spielezentrum Herne zur Verfügung. Die städtische Einrichtung ist ein langjähriger Partner des Museums und unterstreicht einmal mehr die Qualität des Standortes Herne für eine solche Veranstaltung. Mit knapp 18.000 Spielen beherbergt das Spielezentrum die weltweit größte ausleihbare Sammlung von Gesellschaftsspielen. Neben dem Bestücken von rund 40 Tischen übernahmen Mitarbeitende des Zentrums auch die Rolle von Erklärer:innen, die in die Spiele einleiten konnten. Darüber hinaus waren Expert:innen vor Ort, die bei Rückfragen zu den Zusammenhängen von archäologischen Erkenntnissen und thematischen Spieleinhalten Auskunft gaben. Durch die enge Verbindung der Spiele mit tatsächlichen historischen Exponaten sollten die Spielenden angeregt werden, sich intrinsisch motiviert mit dem Thema und deren Umsetzung in einem Spiel auseinanderzusetzen.



Weitere Bausteine der Veranstaltung waren historische Spiele sowie Video- und Automaten Spiele, in kleinerem Umfang auch Tabletop- und Rollenspiele. Auch hierfür konnten wertvolle Partner gefunden und Kooperationen geknüpft werden. Bernd Lehnhoff beispielsweise, der seit vielen Jahren über historische Spiele forscht, stellte die Besucher:innen mit seinem Team – Studierende der Ruhr-Universität Bochum – unter anderem vor mittelalterlich überlieferte Schachprobleme und präsentierte historische Mühle-Varianten. Ebenfalls zum Repertoire des Uni-Teams gehörten bis zu 5000 Jahre alte Spiele wie Senet aus dem Alten Ägypten, Alquerque aus dem vorderasiatischen Raum und das Königliche Spiel von Ur (Mesopotamien). Völlig gegensätzlich gestaltete sich das Angebot des Vereins Insert Coins. Wie das Spielezentrum und das LWL-MAK ist auch diese Einrichtung in Herne verortet und hat sich auf das Sammeln, Pflegen und Zugänglichmachen von Videospielen aus den vergangenen 50 Jahren spezialisiert. Unter anderem zählt der Verein rund 40 Flipperautomaten zu seinem Bestand, von denen einer sich ganz besonders für den Themenschwerpunkt »Archäologie und Geschichte« anbot: Indiana Jones, The Pinball Adventure. Er gehörte zu den Highlights und nahm die Besucher:innen gleich im Museumsfoyer in Empfang. Sein Sound – die ikonische Titelmelodie »Raiders March« aus der berühmten Filmreihe – ließ keinen Zweifel an der inhaltlichen Ausrichtung der Veranstaltung. Das Angebot von Insert Coins nahm aber nicht nur das Thema »Archäologie« spielerisch auf, sondern korres-

Abb. 2 Studierende der Ruhr-Universität Bochum grübeln bei einem Schachproblem (Foto: Altertumskommission für Westfalen/F. Jüngerich).

Abb. 3 Besonders beliebt war bei der Veranstaltung ein Indiana-Jones-Flipper (Foto: Altertumskommission für Westfalen/F. Jüngerich).



Abb. 4 In der Sonderausstellung wurden thematisch passende Brettspiele aufgebaut, um die Bandbreite der möglichen Themen in dem Medium zu präsentieren (Foto: Altertumskommission für Westfalen/F. Jüngerich).

pondierte auch bestens mit der Sonderausstellung »Modern Times«. Dort war ebenfalls das Thema »Automaten- und Videospiel« vertreten, und zwar durch E.T. von Atari. Wenn gleich beide Filmwerke auf Steven Spielberg zurückgehen und die Kinokassen gleichermaßen klingeln ließen, unterscheiden sich die Erfolge der Spiele doch enorm. Mit Indiana Jones gelang dem Hersteller Williams Electronics der Bau einer der beliebtesten Flipperautomaten. Die Programmierer von Atari hingegen schufen mit dem Videospiel E.T. das schlechteste Spiel aller Zeiten.

In der Ausstellung »Modern Times« zeigte sich auch eindrucksvoll, wie groß die historisch-archäologische Themenvielfalt auf dem Spielmarkt geworden ist. So gelang es, zu nahezu jedem der hier gesetzten historischen Meilensteine der Moderne, wie etwa die Napoleonischen Kriege, das Frauenwahlrecht oder der Fall der Berliner Mauer, das passende Brettspiel abzubilden. Kein Wunder, denn mittlerweile erscheinen jährlich etwa 1.500 neue Brettspiele. Eine Vielzahl der Veröffentlichungen nutzt ein historisches Setting, um die Spielmechaniken in eine uns bekannte Welt einzubetten. Die Geschichte bietet Spieleschaffenden außerdem eine Vielzahl von Motiven und Ereignissen, um eine eigene Welt zu kreieren.

Spiele, die für den Massenmarkt produziert werden, haben dabei nicht den Anspruch, Geschichte oder Archäologie dem Stand der Forschung entsprechend darzustellen. Vielmehr wird an Sehgewohnheiten der Rezipient:innen angeschlossen, um eine authentische Atmosphäre zu erzeugen. Authentizität wird hier als eine subjektive Zuschreibung aufgefasst. Spannend ist, zu untersuchen, wie bestimmte Zeitepochen dargestellt werden bzw. Motive als Authentizitätsmarker fungieren, damit sich ein immersives Spielgefühl einstellt. Eine lohnenswerte Aufgabe ist es daher, die in den Spielen zu findenden Geschichtsbilder zu dekonstruieren, um mehr über Vorstellungen der Vergangenheit in heutigen Gesellschaften zu erfahren und Stereotype zu identifizieren.

Das Vortragsprogramm beinhaltete unterschiedliche Themen: Zu Beginn stellte Harald Schrapers die Geschichte des modernen Brettspiels vor. Anna Klara Falke folgte mit einem Überblick zu den Darstellungen der Archäologie in modernen Brettspielen. Birgit Nennstiel vom Berliner Antike-Kolleg stellte das Spiel »Taskforce: Saving Antiquities« vor, welches zur Wissenschaftskommunikation entwickelt wurde. Darauf folgten Vorträge von Bernd Lehnhoff zum mittelalterlichen Schachspiel und Björn Reich zu frühneuzeitlichen Spielen. Den Abschluss bildete eine Podiumsdiskussion, die von Lukas Boch moderiert wurde, mit den Spieleschaffenden Peter Rustemeyer, Martina und Andreas Dobrindt zur Frage, wie Spiele mit historischem Setting entwickelt werden.

»Spiel mit! Archäologie!« hat das Potenzial von Museen als dritte Orte aufgezeigt. Diese können als Veranstaltungsorte fungieren, in der sich Öffentlichkeit und Vergangenheit unter Zuhilfenahme eines Alltagsgegenstandes begegnen. Die Verbindung der in den Spielen vermittelten Geschichtsbilder mit den historischen Artefakten war deutlich erkennbar, so dass die Spielenden sich direkt mit den Exponaten auseinandersetzen konnten und am Spieltisch ins Gespräch kamen. Aufgrund des Erfolgs soll die Veranstaltung 2025 wiederholt werden.

Summary

In late November 2022, a games weekend was held at the LWL Museum of Archaeology

and Culture under the motto »Spiel mit! Archäologie!« (Play with us! Archaeology!). In amongst the exhibits, popular games were played whose archaeological and historical settings matched the themes of the exhibition areas. The programme also included various presentations on the subjects of archaeology and play.

Samenvatting

Eind november 2022 vond in LWL-MAK het speelweekend »Spiel mit! Archäologie!« (Speel mee! Archeologie!) plaats. Tussen de tentoongestelde objecten zijn populaire archeologische en historische spellen gespeeld, die qua thema bij de tentoonstellingsonderwerpen aansloten. Het programma is beëindigd met voordrachten met betrekking tot het thema archeologie en spel.

Literatur

Anna Falke, Archäologie in Brettspielen – Zwischen Abenteuer, Grabräuberei und Wissenschaft. In: Lukas Boch/Anna Falke/Toni Janosch Krause (Hrsg.), Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021 (Münster 2022), 69–76 <<https://doi.org/10.17879/04009531939>>. – **Kathrin Felder (u. a.)**, Erkenntnisgewinn und Unterhaltungswert – eine Analyse von Archäologiebildern in den Unterhaltungsmedien. Ethnographisch-archäologische Zeitschrift 44 (2003) 161–182. – **Andrew Reinhard**, Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games (New York 2018). – **Stefanie Samida**, Schliemanns Erbe? Populäre Bilder von Archäologie in der Öffentlichkeit. In: Hans-Joachim Gehrke/Miriam SÉNÉCHEAU (Hrsg.), Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis (Bielefeld 2010) 31–48.

Jo und die Blackbox Archäologie! Digitale Spieleanwendungen im Museum

LWL-Museum für Archäologie und Kultur,
LWL-Römermuseum und Deutsches Bergbau-Museum

Doreen Mölders,
Josef Mühlenbrock,
Lisa Stratmann

Vor fünf Jahren machten sich die Teams des LWL-Museums für Archäologie und Kultur (LWL-MAK), des LWL-Römermuseums in Haltern und des Deutschen Bergbau-Museums Bochum (DBM) auf, ihre Museen für das digitale Zeitalter fit zu machen. Nachdem der Antrag an die Kulturstiftung des Bundes im Programm »Kultur Digital« im Umfang von rund 1.300.000 Euro bewilligt worden war, startete ab 2020 die Umsetzung eines ambitionierten Projekts. Was uns danach erwartete, war nicht absehbar, half uns aber auf unerwartete Weise bei der Durchführung: die Corona-Pandemie! Nur durch die damit einhergehende flächendeckende Digitalisierung mit Etablierung von Videokonferenz-Tools und co-kreativen Whiteboards war es möglich, gemeinsam mit Nutzer:innen digitale Anwendungen zu entwickeln, die auf eine spielbegeisterte Zielgruppe abzielen. Die im Projekt gemachten Erfahrungen mit neuen und vor allem nutzer:innen-orientierten und agilen Arbeitsweisen werden

2024 nach und nach auf der Internetseite des Projekts dokumentiert.

Eines der Projektziele war, eine Plattform in Form eines Serious Mobile Games zu entwickeln, das Inhalte aus allen drei Häusern spielerisch miteinander verbindet. Dieses Format war für uns alle eine Blackbox. Dementsprechend waren wir froh, dass Gamer:innen in unserem Beirat waren. Gemeinsam mit diesem und angeleitet von unserem Digitalen Partner NEEEU Spaces GmbH haben wir in co-kreativen Workshops Ideen für die Story und die Hauptfigur »Jo« entwickelt. Story und Jo treiben das Spiel und damit den Weg zur Lösung voran: Mit »Jo's Memory« begibt man sich in eine dystopische Zukunft, in der nahezu alle Handlungen automatisiert sind (Abb. 1). Was auch immer man braucht, wird von Drohnen geliefert. Es gibt keinen Grund mehr, das Haus zu verlassen. Jo liebt es dennoch, mit dem Fahrrad die in einen seltsamen Nebel gehüllte Stadt zu erkunden. Als überall merkwürdi-