

# ***Saving Antiquities\****

## Kulturgutschutz spielerisch vermitteln und verstehen

Henrike Simon

### **1. Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten – verkauft an XY**

In Zeiten, in denen die Zerstörung von Kulturgütern zum Mittel psychologischer Kriegsführung geworden ist und in denen Plünderungen, Raubgrabungen und auch der illegale Handel mit Antiken weltweit ein großes Ausmaß angenommen haben, kann die Bedeutung des Kulturgutschutzes nicht hoch genug eingeschätzt werden. Die Zerstörung der antiken Oasenstadt Palmyra in Syrien im Jahre 2015 ist nur ein Beispiel dafür, wie fragil kulturelles Erbe in seinem Bestand sein kann. Der verheerende Brand des Nationalmuseums von Rio de Janeiro im September 2018 und der der Kathedrale Notre-Dame de Paris im April 2019 sind weitere. Diese Fälle haben weltweit große Aufmerksamkeit erfahren und zur Stärkung des allgemeinen Bewusstseins für die Notwendigkeit des Erhalts kulturellen Erbes beigetragen.

Weit weniger Aufmerksamkeit erfuhr ein anderer Fall: Im Jahr 2019 versteigerte das renommierte Auktionshaus Christie's ein 3000 Jahre altes Kopffragment einer Statue des ägyptischen Königs Tutanchamun für 5,3 Millionen Euro – und das, obwohl unklar war, wie das Fragment nach Europa gelangte. Wer das antike Objekt bei der Auktion ersteigerte, ist unbekannt, der oder die Käufer\*in blieb anonym. Ohne Folgen blieb die Versteigerung jedoch nicht: Die internationale Polizeiorganisation INTERPOL schaltete sich ein und eine britische Anwaltskanzlei bereitet nach Einspruch der ägyptischen Regierung eine Zivilrechtsklage gegen das Auktionshaus vor.<sup>1</sup>

Fälle wie dieser machen deutlich, dass unter Kulturgutschutz weit mehr zu verstehen ist als der Schutz des Welterbes vor (mutwilliger) Zerstörung. Er zeigt auch, welche Tragweite der Handel mit Antiken auf internationale Beziehungen haben kann und wie wichtig eine lückenlose Dokumentation der Geschichte eines Objekts ist. Unbemerkt von der Gesellschaft bleibt dabei meist, wie umfassend der Beitrag ist, den die Altertumswis-

---

\* Der Vortrag von Henrike Simon im Rahmen der DARV-Jahrestagung 2023 ist online abrufbar unter: [https://youtu.be/CAfq\\_UadOnM?si=E0fxoaQdtajHaWi4](https://youtu.be/CAfq_UadOnM?si=E0fxoaQdtajHaWi4) (10.12.2023).

<sup>1</sup> <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/tutanchamun-streit-um-bueste-aegypten-schaltet-interpol-ein-a-1276484.html> (22.11.2023).

senschaften für den Kulturgutschutz leisten. Tatsächlich ist ihr Wissen unverzichtbar, wenn es um die Bewahrung archäologischer Stätten oder um die korrekte Einordnung illegal verhandelter Objekte geht. Mit ihren Kompetenzen können in der transdisziplinären Zusammenarbeit<sup>2</sup> effektive Maßnahmen entwickelt werden, die den Bestand archäologischer Kulturgüter für folgende Generationen sichern und deren Zugänglichkeit dauerhaft gewährleisten.<sup>3</sup>

## **2. *Saving Antiquities* – Ziele des Wissenschaftskommunikationsprojekts**

Vor diesem Hintergrund entstand die Idee zu dem Wissenschaftskommunikationsprojekt *Saving Antiquities*. Auf Initiative des Berliner Antike-Kollegs haben sich Altertumswissenschaftler\*innen mit Game-Designer\*innen in dem Projekt zusammengefunden, um ein Bewusstsein für die gesellschaftliche Relevanz und die Funktionsweisen des Kulturgutschutzes zu schaffen. Gleichzeitig wollten sie die Bedeutung der Altertumswissenschaften für den Erhalt des kulturellen Erbes betonen und deren Anschlussfähigkeit an Wissensbereiche aufzeigen, die außerhalb des akademischen Bereichs liegen. Nicht zuletzt sollte auf die Eigenverantwortung im Umgang mit Kulturgut aufmerksam gemacht werden.

Im Projekt kooperierten das Berliner Antike-Kolleg und das Ägyptische Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin mit dem Zentrum für Spiel, Kunst und Technik (DE:HIVE) an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Bei der Projektarbeit wurden sie vom Bundeskriminalamt Wiesbaden, von den Landeskriminalämtern Baden-Württemberg und Hessen sowie der Polizeiakademie Hamburg unterstützt.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Transdisziplinarität versteht sich hier als eine über das Wissenschaftssystem hinausgehende Kooperation zwischen verschiedenen Akteur\*innen mit unterschiedlicher Expertise. Diese Form der Zusammenarbeit wird gemeinhin vor allem dann als sinnvoll erachtet, wenn Antworten auf Fragen zum Gemeinwohl oder Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen unserer Zeit erarbeitet werden sollen, vgl. dazu beispielsweise Schwan 2021, 424.

<sup>3</sup> Ein Überblick über das Ausmaß des Antikenhandels findet sich in Kuhn – Katzy 2021.

<sup>4</sup> Das Projekt wurde von der VolkswagenStiftung im Programm „Weltwissen. Strukturelle Stärkung kleinerer Fächer“ in der Förderlinie 2 „Wissenschaftskommunikation“ gefördert. Zu den weiteren Förderern gehörten die Humboldt-Universität zu Berlin, die Kulturstiftung der Länder und die Deutsche Gesellschaft für Kulturgutschutz e. V.

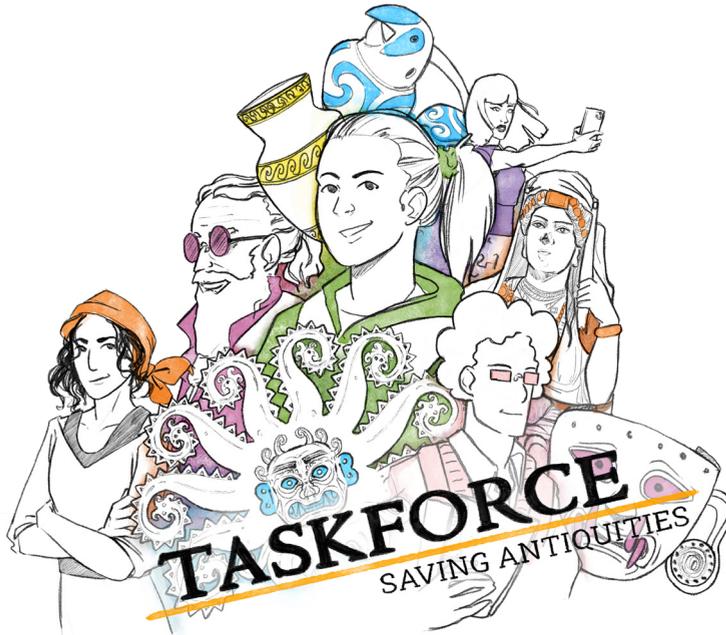
### **3. Maßnahmen der Wissenschaftskommunikation und Ergebnisse**

Zur Umsetzung der Ziele wurden verschiedene analoge wie digitale Formate der Wissenschaftskommunikationen umgesetzt. Im Zentrum des Vorhabens standen die Entwicklung des Brettspiels *Taskforce: Saving Antiquities* und der Aufbau der Website [www.saving-antiquities.org](http://www.saving-antiquities.org). Spiel und Website wurden mit ihren Inhalten und weiteren Angeboten so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen, aber auch unabhängig voneinander genutzt werden können. Sie richten sich an alle Personen ab 14 Jahren, die sich für die spielerische und kooperative Auseinandersetzung mit komplexen Zusammenhängen und Abläufen begeistern.

#### **3.1 *Taskforce: Saving Antiquities* – das Brettspiel zum Kulturgutschutz**

Mit *Taskforce: Saving Antiquities* wurde vom Projektteam ein Deduktionsspiel entwickelt, das einen möglichst niedrigschwelligen Einstieg in das Thema Kulturgutschutz erlaubt (**Abb. 1**). Neben der Bedeutung des Kulturgutschutzes und der Gefahren von Raubgrabungen, illegalem Antikenhandel und Terrorfinanzierung für das Weltkulturerbe sollte mit dem Spiel das Zusammenwirken unterschiedlichster Expertisen mit besonderem Fokus auf die Rolle der Altertumswissenschaften veranschaulicht werden. Außerdem sollte es folgende Voraussetzungen erfüllen: Das Spiel sollte mit spannenden Geschichten, die an echte Fälle angelehnt sind, zuallererst Spaß machen; als Hybridspiel sollte es Recherchen über das Internet einbinden und das Gameplay sollte unbedingt kooperativ sein. Aufgrund der Komplexität des Themas wurde das Mindestalter auf 14 Jahre festgelegt. Eine Altersbeschränkung nach oben gab es nicht. Außerdem sollten die Zielgruppen, der Nutzungskontext und Teilnehmer\*innenzahl so flexibel wie möglich gehalten werden. Mit Blick auf die alltägliche Arbeit von Kulturgutschützer\*innen sollte nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt werden.

An die Realität angelehnt wurden für die *Taskforce* sieben Charaktere erdacht: Die Archäologin, der Museumskurator, der Professor, die Polizistin, die Hackerin, der Anwalt und die Agentin forschen der Herkunft von antiken Objekten entsprechend ihren jeweiligen Kompetenzen und speziellen Aufgaben im Spielverlauf an fünf Orten – an der Universität, im Labor, im Kommissariat, im Archiv oder von extern – nach.



▲ Abb. 1 Cover des Brettspiels. @BAK | Illustration: Carolin Müller.

Auf Grundlage des erarbeiteten Spielkonzepts wurden vier Fallgeschichten zu verschiedenen Objekten aus unterschiedlichen Kulturen und Epochen der Alten Welt entwickelt: Die Spieler\*innen müssen als Team und mit Hilfe der Taskforce die wahre Herkunft eines Halbreliefs und einer Krone aufdecken, die in der ganzen Welt verstreuten Fragmente einer Statue ausfindig machen oder Alter und Echtheit eines Schmuckstücks bestimmen. So wird transparent, wer wann, warum und wie mit wem zusammenarbeitet, um unser kulturelles Erbe zu schützen. Bei der Lösung der Fälle und der Beantwortung von Leitfragen helfen den Spielenden im Spiel enthaltene Hinweise und – das Internet. Die Nutzung von Online-Ressourcen sollte nicht nur den Spielspaß erhöhen. Analoge Rechercheaufgaben wurden vor allem deshalb mit digitalen verknüpft, weil sich dadurch bei der Konstruktion der Fallgeschichten ein wesentlich größerer Gestaltungsspielraum bot.

### 3.1.1 Nutzer\*innen und Nutzungskontexte

Wesentliche Stärke des Spiels ist, dass es flexibel einsetzbar ist. Abgesehen davon, dass ein Internetzugang benötigt wird, kann *Taskforce: Saving Antiquities* sowohl bei privaten Spieleabenden gespielt als auch in unterschied-

lichen Lern- und Lehrkontexten – an Schulen, an Universitäten, in Museen oder anderen Kultur- und Bildungseinrichtungen – eingebunden werden. Da die Spieler\*innen nicht in die Rolle der Archäologin oder der Polizistin schlüpfen, sondern gemeinsam gezielt und taktisch klug über den Einsatz der Taskforce und ihrer Mitglieder entscheiden, ist die Teilnehmer\*innenzahl variabel. Sie reicht von einer Person bis zu größeren Gruppen. Wichtig ist und bleibt unabhängig vom Einsatzort und der Anzahl der Spieler\*innen: Die Taskforce kann nur gemeinsam die Fälle lösen und die damit verbundenen Herausforderungen meistern, um die Antiken zu retten!

### 3.1.2 Gestaltung und Illustration

Zum Entwicklungsprozess gehörte auch die Gestaltung des Spiels mitsamt den Charakteren der Taskforce und den Spielmaterialien. Das Spielbrett und die Spielkarten wurden fachlich korrekt, aber mit dem notwendigen kreativen Freiraum und unter Bezugnahme bzw. in Anspielung auf reale Gegebenheiten aufwendig von den im Projekt beteiligten Game-Designer\*innen illustriert. Das Spielbrett bildet beispielsweise den Plan der Berliner Museumsinsel ab.

### 3.1.3 Handreichungen

Zum Einstieg wurde für die Nutzer\*innen eine Spielanleitung in analoger und digitaler Form produziert. Die Nutzer\*innen können zwischen einem Handbuch und einem Erklärvideo wählen. Die Angebote sind auf der projekteigenen Programmwebsite zu finden. Das Video zum Spiel ist zudem auch bei YouTube abrufbar.<sup>5</sup>

### 3.1.4 Produkt, Produktion und Verfügbarkeit

Die Frage, wie und in welcher Form das Spiel dauerhaft verfügbar gemacht werden kann, hat den Entwicklungsprozess von *Taskforce: Saving Antiquities* begleitet. Seit dem Ende der Projektlaufzeit können drei Angebote genutzt werden: 1.) eine aufwendig produzierte Spielebox kann beim Print-on-demand-Service The Game Crafter<sup>6</sup> käuflich erworben werden (**Abb. 2**).

---

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=a0EhsbTdlxA> (23.11.2023).

<sup>6</sup> <https://www.thegamecrafter.com/games/taskforce:-saving-antiquities1> (15.11.2023).



▲ **Abb. 2** Taskforce: Saving Antiquities – Spielbox und Materialien. © DGKS e. V. | Foto: Mo Wüstenhagen.

Der Service kümmert sich um die Bewerbung des Spiels auf seiner Website, die hochwertige Produktion und den Vertrieb der Spielboxen. Dadurch ist eine langfristige Verfügbarkeit des Spiels garantiert, die mit den finanziellen und personellen Projektressourcen in dieser Form nicht hätte realisiert werden können. 2.) Interessierte können sich das Spiel durch den freien Download von Ausschneidebögen auf der Projektwebsite in deutscher oder englischer Sprache herunterladen.<sup>7</sup> 3.) Man kann eine Printversion des Basissets inklusive Spielsteine in einem eigens produzierten Spielbeutel beim Berliner Antike-Kolleg bestellen.

### **3.2 Website – Hintergrundinformationen und interaktive Angebote**

Als weiteres wesentliches Element des Projekts wurde die Webseite [www.saving-antiquities.org](http://www.saving-antiquities.org) aufgebaut, die Hintergrundinformationen zum Thema und weiterführende Hinweise für Spielende in deutscher und englischer Sprache liefert.

---

<sup>7</sup> <https://www.saving-antiquities.org/taskforce/materialien> (20.11.2023).

### 3.2.1 Teste Dein Wissen

Bestandteil des Online-Angebots ist ein interaktives Quiz, das es den Nutzer\*innen ermöglicht, sich spielerisch dem Thema zu nähern und ihren aktuellen Wissensstand zu prüfen. Das Quiz ist in zwei Schwierigkeitsstufen unterteilt und fordert Einsteiger\*innen und Profis mit mehr als 100 Fragen heraus. Pro Durchgang werden jeweils zehn Fragen zu Daten und Fakten rund um den Kulturgutschutz gestellt. Die Nutzer\*innen können zwischen mehreren Antworten wählen. Die Auflösung erfolgt unmittelbar. Für die konkrete Antwort wird jeweils eine kurze Erklärung geliefert. Nach Beendigung des Quiz erhalten die Spieler\*innen eine individuelle Auswertung, auf deren Grundlage Wissenslücken geschlossen werden können. Bei der Fortsetzung des Quiz werden neue bzw. nicht oder falsch beantwortete Fragen vom System ausgewählt, um Spielspaß und Wissenszuwachs zu erhöhen.

### 3.2.2 Vertiefe Dein Wissen

Neben dem Quiz sind auf den Seiten weiterführende Angebote enthalten, über die die Nutzer\*innen mehr über die vielfältigen Maßnahmen zu Schutz und Erhalt des kulturellen Erbes erfahren können. Mit bisher 24 Timelines können sie auf eine Entdeckungsreise um die Welt gehen und in die Geschichte der Kulturgutschutzgesetze in den Herkunftsländern antiker Objekte wie Italien, Griechenland und Mexiko, Syrien, Irak, Israel oder Ägypten eintauchen (**Abb. 3**).

Für diejenigen, die intensiver in das Thema einsteigen wollen, bietet die Seite zudem ein Glossar, das einschlägige Einrichtungen wie „UNESCO“ und „Blue Shield International“, aber auch wichtige Richtlinien und Konventionen wie „Haager Konvention“ und wesentliche Begriffe wie „Hehlerei“, „Objektbiographie“ oder „Provenienz“ erklärt. Mit Hilfe einer umfangreichen Linkliste, die mehr als 200 Einträge enthält, können die Nutzer\*innen durch verschiedene Filter zudem gezielt nach Organisationen, Projekten und Gesetzen suchen.

Die Auswahl aller Beiträge erfolgte auf Basis eines weit gefassten Antike-Begriffs, um die große geographische und zeitliche Spannweite altertumswissenschaftlicher Forschung deutlich zu machen.

## Länderinformation

Reise mit uns um die Welt und entdecke anhand von spannenden Hintergrundinformationen und Timelines die prägenden Ereignisse zum Thema Kulturgutschutz in verschiedenen Ländern. Im Fokus stehen dabei die Länder, die einen besonderen Bezug zu den Altertumswissenschaften aufweisen.



▲ Abb. 3 Länderinformationen auf [www.saving-antiquities.org](http://www.saving-antiquities.org). © BAK | Graphik: Birgit Nennstiel.

### 3.2.3 Nutze Dein Wissen

Wer das Quiz absolviert und sein Wissen mithilfe der Länderübersicht oder dem Glossar vertieft hat, für den bietet die Website zudem Tipps und Tools, wie man die neuen Kenntnisse auch im Alltag einsetzen kann. Zusätzlich zu allgemeinen Verhaltenstipps gibt es Handreichungen für die Gesprächsführung in Form von Fragen, die auch für das Debriefing der Spielerfahrung genutzt werden können. Das in dieser Rubrik enthaltene Angebot soll dazu dienen, den eigenen Wissens- und Erkenntnisstand zu überprüfen, diesen eigenständig zu erweitern oder in Gesprächen mit dem näheren Umfeld zu reflektieren. Bei Bedarf ist ein Faktencheck über das Glossar und die weiterführenden Links möglich.

### 3.2.4 Handreichungen und Spielmaterialien

Auf der Website gibt es natürlich auch alles zum Spiel – ein Erklärvideo, das DIY-Basisset inklusive DIY-Video und eine Anleitung für die Entwicklung eigener Fälle (**Abb. 4**).

#### Basisset

Mit unseren Vorlagen für die Spielproduktion kannst Du Taskforce: Saving Antiquities selbst herstellen. In unserem DIY-Video zeigen wir Dir, wie es geht. Also, anschauen und loslegen!

Download Basisset gesamt ↓



Spielplan und  
Spielfiguren



Helferkarten und  
Strafkarten



Fall 1: Item- und  
Hinweiskarten



Fall 2: Item- und  
Hinweiskarten



Fall 3: Item- und  
Hinweiskarten



Fall 4: Item- und  
Hinweiskarten

▲ **Abb. 4** Spielmaterialien zum Download. © BAK | Illustrationen: Carolin Müller.

## 4. Projektphasen, Arbeitsschritte und Meilensteine

Das Projekt wurde während der Corona-Pandemie durchgeführt, die das Team vor unerwartete Herausforderungen stellte. Unter den besonderen Umständen konnte die Zusammenarbeit ausschließlich online und nur mit Hilfe digitaler Tools erfolgen. Alle Projektphasen von der gemeinsamen Konzeption der Formate über die Erstellung der Inhalte bis hin zu deren Prüfung wurden über Zoom und ein digitales Whiteboard koordiniert. Persönliche Treffen fanden nicht oder in sehr eingeschränktem Personenkreis statt.

### 4.1 Game-Design – Mechanik, kollaborative Fallentwicklung, Prototyping und Testing

Die besondere Situation beeinträchtigte vor allem die Spielentwicklung. Durch die Verlegung der Projektarbeit ins Digitale gestaltete sich die Entwicklung der Spielmechanik, die Konzeption der Fälle, deren Testing und auch die Gestaltung der Spielmaterialien aufwendiger als erwartet. Die Game-Designer\*innen haben die Mechanik und das Regelwerk auf der Grundlage der gemeinschaftlich erarbeiteten Vorgaben entworfen und die Kolleg\*innen aus den Altertumswissenschaften in die Methodik der Fallentwicklung eingeführt. Bei dem Brainstorming entstanden zahlreiche Ideen für Fallgeschichten, die das Projektteam gerne vollständig umgesetzt hätte, um die fachliche und disziplinäre Spannbreite der Altertumswissenschaften zu verdeutlichen und möglichst viele Facetten des Kulturgutschutzes abzubilden. Mit Blick auf die zur Verfügung stehende Zeit und die zu absolvierenden Arbeitsschritte wurde aber recht schnell klar, dass eine Auswahl getroffen werden musste. Daher haben sich die Projektbeteiligten dazu entschlossen, die Anzahl der Fälle auf die vorhandenen vier zu beschränken, um diese ausgiebig zu testen und dadurch den Spielspaß zu erhöhen und die gewünschten Inhalte bestmöglich transportieren zu können. Die Ergebnisse dieses Entwicklungsschrittes wurden nicht verworfen. Vielmehr gaben sie den Anstoß dafür, über mögliche Anschlussprojekte nachzudenken.<sup>8</sup>

Während die Nutzung der digitalen Dienste für die Fallentwicklung keine nennenswerte Beeinträchtigung mit sich brachte, musste für die Vorbereitung und Durchführung der Testphasen mehr Zeit als erwartet investiert werden. Für das Testing, das im Game-Design für gewöhnlich analog durchgeführt wird, musste zunächst ein Spielprototyp in ein digitales Format überführt werden, damit das Spielkonzept und die einzelnen Fälle überhaupt in

---

<sup>8</sup> Zu den weiteren Planungen vgl. Kapitel 6.

Gruppen getestet werden konnten. Da sich die Proband\*innen zu den Spiel-sessions nur online treffen konnten, musste das Testing anders als sonst üblich aufgebaut werden, um die tatsächliche Spieldauer zu ermitteln und die Befragung der Proband\*innen durchzuführen. Die Spielmechanik wurde vor allem von und mit Game-Designer\*innen getestet, die Fälle wurden iterativ und in immer neuen Konstellationen z. B. mit Schüler\*innen und Studierenden unterschiedlicher Fächer und Disziplinen erprobt. Die Ergebnisse wurden nach jedem Durchlauf ausgewertet und falls nötig in Form von Änderungen im Regelwerk und den Fallgeschichten umgesetzt.

#### **4.2 Web-Design – Systemarchitektur und technische Basis, Funktionalitäten und Gestaltung**

Der Aufbau der Website verlief fristgerecht, obwohl zusätzliche Elemente bei der Konzeption neu erdacht und ausgestaltet wurden. Das Team entschied sich beispielsweise dazu, die einzelnen Beiträge der Timelines zu den nationalen Kulturgutschutzgesetzen zu bebildern und mit Zusatzinformationen zu versehen. Dies machte zwar weitere Recherchen notwendig, hatte aber den Vorteil, dass prägende Ereignisse zum Thema Kulturgutschutz anschaulicher und umfassender erklärt und Inhalte besser vermittelt werden konnten. Die Inhalte wurden von Altertumswissenschaftler\*innen unterschiedlicher Fächerzugehörigkeit und Disziplinen erstellt.

Die Website selbst wurde in Zusammenarbeit mit einem externen Anbieter mittels JavaScript konzipiert und über GitLab bereitgestellt, um sie schnell, sicher und nachhaltig halten zu können. Die Nutzer\*innenoberfläche und die gesamte Interaktion wurden unter Berücksichtigung des Corporate Designs zielgruppenkonform, funktional und visuell ansprechend gestaltet. Such- und Filterfunktionen erleichtern die Handhabung der Seite und das Auffinden von Informationen, interaktive Funktionalitäten wie die Bewegung verschiedener Elemente beim Mouseover verweisen ebenso wie die auf der Website enthaltenen Illustrationen auf das Brettspiel. Die Verbindung zwischen Spiel und Website wird zudem dadurch unterstrichen, dass Verständnishaften bzw. Informationen zur Lösung der vier Fälle in den verschiedenen Angeboten auf der Website zu finden sind.

Die Website ist responsiv mit flexiblen Layouts, die sich stufenlos an unterschiedliche Displaygrößen anpassen. Die Website wurde am 30. September 2021 als erster Meilenstein des Projekts freigeschaltet.

## 5. Erkenntnisse aus der transdisziplinären Zusammenarbeit

Der besondere Reiz der transdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Altertumswissenschaftler\*innen, Game-Designer\*innen und Ermittlungsbehörden bestand darin, die verschiedenen Arbeitsbereiche, deren Inhalte und Methoden füreinander verständlich zu machen und sie mit Blick auf die Projektziele zu verbinden. Hierfür musste in einem gruppenspezifischen Prozess zunächst eine gemeinsame Vorgehensweise ausgehandelt werden. Diese wurde iterativ ausgestaltet und musste coronabedingt mit digitalen Tools durchgeführt werden. Der Umfang, in dem diese Hilfsmittel genutzt werden mussten, stellte für alle Beteiligten eine neue Erfahrung dar. Dennoch erwiesen sie sich schnell als überaus hilfreich, um Meetings ortsunabhängig durchzuführen, Informationen ohne Reibungsverluste auszutauschen und Methoden zu visualisieren.

Neben dieser unerwartet positiven Erfahrung ist eine der wichtigsten Erkenntnisse, dass eine solche Zusammenarbeit nur dann funktionieren kann, wenn alle gleichermaßen bereit sind, sich auf die Kompetenzen anderer zu verlassen und sich von ihnen in bestimmten Arbeitskontexten anleiten zu lassen. Wie grundlegend das gegenseitige Vertrauen für die Projektarbeit war, zeigte sich besonders deutlich während der Spiel- bzw. der Fallentwicklung. Die Game-Designer\*innen übernahmen in dieser Projektphase, in der Szenarien entwickelt, Handlungsverläufe festgelegt und Hinweise konzipiert wurden, die Anleitung des Teams. Gleichzeitig haben sie sich auf die Kompetenzen und fachlich-inhaltlichen Vorgaben der Kolleg\*innen aus den Altertumswissenschaften und der Behörden verlassen, die ihrerseits nicht nur zur Komplexitätsreduktion ihrer Inhalte, sondern auch zu einem spielerisch-kreativen Umgang mit selbigen angehalten waren. Überaus positiv für alle war es, dass sich die gewünschten Effekte bereits im Projektverlauf einstellten: Die Game-Designer\*innen erhielten einen völlig neuen Einblick in das Thema und die Funktionsweisen des Kulturgutschutzes. Dass die Altertumswissenschaften mit ihren Fachkompetenzen und ihrem Erfahrungswissen ebenso wichtig wie anschlussfähig sind, ergab sich geradezu selbstverständlich durch die gemeinsame Arbeit. Die Altertumswissenschaftler\*innen und auch die Vertreter\*innen der Behörden gewannen umfassende Einblicke in die künstlerisch-kreativen Aspekte und technischen Methoden des Spielmachens und die sichere Gewissheit, dass ein spielerischer Umgang mit komplexen Sachverhalten Interesse wecken und zur Bewusstseinsbildung beitragen kann.

## 6. Weiterführende Perspektiven und nachhaltige Wirkungen

Die Entwicklung weiterführender Perspektiven und die Nachhaltigkeit des Projekts war den Verantwortlichen von Anfang an ein wichtiges Anliegen. Insofern wurde das Projekt so angelegt, dass dessen Ergebnisse nicht nur langfristig verwendet, sondern auch von unterschiedlichen Interessensgruppen nachgenutzt werden können.

### 6.1 Internetpräsenz, Projektvorstellungen und Support

Der uneingeschränkte Zugang zu den Projektergebnissen wird durch das Online-Angebot gewährleistet. Über die Website bleiben die Hintergrundinformationen zum Thema und die Spielmaterialien dauerhaft und kostenfrei in deutscher und englischer Sprache verfügbar. Die Website wird auch nach dem Auslaufen des Projekts aktuell gehalten. Außerdem wird das Angebot z. B. durch neue Glossareinträge, Quizfragen und Timelines beständig erweitert werden.

Die Internetpräsenz wird auch weiterhin durch die Präsentation des Projekts bei unterschiedlichen Veranstaltungen komplementiert. Neben der Beteiligung an Spieletagen in Museen oder anderen Kultur- und Bildungseinrichtungen wurde und wird das Projekt mit seinen Ergebnissen immer wieder auf verschiedenen Tagungen, an Universitäten und Schulen vorgestellt (**Abb. 5** und **6**).



▲ **Abb. 5** Projektpräsentation in der James-Simon-Galerie am 2. Mai 2022. © DGKS e. V. | Foto: Mo Wüstenhagen.



▲ **Abb. 6** Spieletag bei „Mall Anders – offenes Lernlabor für Wissenschaft & Gesellschaft“ der Berliner University Alliance im Wilmersdorfer Einkaufszentrum. © BAK | Foto: Henrike Simon.

Außerdem stehen Mitglieder des Teams auch nach Abschluss des Projekts für Anfragen zu unterschiedlichen Belangen zur Verfügung. Der Support reicht von der Beratung von Kolleg\*innen aus den Altertumswissenschaften, der Wissenschaftskommunikation und Vermittlung über die Unterstützung bei der Spieldurchführung vor Ort bis zur Hilfestellung bei der Fallentwicklung.

## 6.2 Neue Kooperationen und Folgeprojekte

Die Partner haben beschlossen, dass die Arbeit am Projekt und den entwickelten Angeboten unter Ansprache neuer Interessengruppen und der Beteiligung weiterer Kooperationspartner fortgesetzt werden soll. Zwei Folgeprojekte wurden angestoßen<sup>9</sup>:

### 6.2.1 *Developing! Taskforce Saving Antiquities*

Im Rahmen des Projekts *Developing! Taskforce Saving Antiquities* soll das bestehende Spielkonzept weiterentwickelt werden. Ganz konkret soll die Fallentwicklung und deren Nachnutzbarkeit im multidirektionalen Austausch geprüft und optimiert werden. Zu diesem Zweck ist eine kollaborative Entwicklungsveranstaltung in Planung, die sich auf die Schwerpunkte ‚Kultur-

<sup>9</sup> Beide Projekte sind Teil des Programms des Jahresthemas 2022/2023 „Mit!Reden – Transdisziplinarität und Partizipation in den Altertumswissenschaften“ des Berliner Antike-Kollegs.

gutschutz und Restitution', ‚Kulturgutschutz und Krieg‘ und ‚Kulturgutschutz und Klima‘ konzentrieren wird. Bei der Veranstaltungsreihe sollen die Teilnehmenden mit Unterstützung von Expert\*innen aus den genannten Bereichen neue Fälle konzipieren.

Die Veranstaltung wird vom Berliner Antike-Kolleg in Kooperation mit dem Projekt *Boardgame Historian* an der Universität Münster organisiert. In einem ersten Schritt arbeiten die Partner gegenwärtig an einer Anleitung zur Fallentwicklung im Videoformat. Durch die Anleitung sollen sowohl Privatpersonen, Gamer\*innen als auch Lehrende in die Lage versetzt werden, das Spielkonzept an ihre Interessen und Bedarfe, an ausgewählte Objektbestände, neue Schwerpunkte und Fragestellungen anzupassen, um eigene Fälle zu kreieren. Das Video, das die bereits auf der Website vorhandene Anleitung ersetzen soll, wird die Nachnutzung des Spielkonzepts für angehende Kulturgutschützer\*innen erleichtern und einmal mehr für die Nachhaltigkeit des Projekts sorgen.

### 6.2.2 *Kultur-gut schützen!*

*Kultur-gut schützen!* ist das zweite Vorhaben, das sich aus *Saving Antiquities* entstanden ist. Mit dem Ziel der Bewusstseinsbildung und der Prävention von Kulturdelikten wurde ein Notizheft mit Hintergrundinformationen zum Thema Kulturgutschutz in Herkunftsländern antiker Objekte erstellt. Zusätzlich dazu beschreibt das Heft verschiedene Facetten und aktuelle Entwicklungen des illegalen Kunstmarkts und liefert allgemeine Verhaltenstipps. Das Projekt wurde von Dr. Robert Kuhn vom Ägyptischen Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin und dem Leiter des Polizeimuseums Hamburg, Dr. Leon Ziemer, umgesetzt.

## 7. Fazit

Das Projekt konnte trotz der pandemiebedingten Einschränkungen erfolgreich durchgeführt werden. Dem Team ist es in der transdisziplinären Zusammenarbeit gelungen, mit *Saving Antiquities* einen Beitrag zum besseren Verständnis für die Notwendigkeit des Schutzes unseres kulturellen Erbes zu leisten. Mit der Projektwebsite, vor allem aber mit dem entwickelten Brettspiel haben sie aufgezeigt, wie Kulturgutschutz in der Praxis funktioniert und welchen Beitrag die Altertumswissenschaften zu aktuellen gesellschaftlich relevanten Themen leisten.

Dass sich die mit dem Projekt verbundenen Ziele und gewünschten Effekte tatsächlich einstellen, hat die positive Resonanz der Nutzer\*innen auf die verschiedenen Angebote gezeigt. Spiel und Website haben Interesse bei Schüler\*innen und Studierenden, bei Lehrenden an Schulen und Universitäten sowie bei Wissenschaftskommunikator\*innen und Kulturvermittler\*innen geweckt. Auch von behördlicher Seite wurden die Angebote gut aufgenommen und werden intern beworben. Aufgrund des Feedbacks zu Idee und Umsetzung kann *Saving Antiquities* als ein gelungenes Beispiel dafür betrachtet werden, wie die Bewusstseinsbildung im Allgemeinen und die Erweiterung von Studien-, Schul- und Weiterbildungscurricula im Besonderen durch innovative Vermittlungsformate und öffentlichkeitswirksame Kampagnen gefördert werden können.

## Literaturverzeichnis

Kuhn – Katzy 2021

R. Kuhn – E. Katzy, „Wir würden ja, aber...“ Vom Kulturgutschutz, Handel mit Antiken fünf Jahre nach der Novellierung des Kulturgutschutzgesetzes, *Antike Welt* 2021/5, 59–64

Schwan 2021

G. Schwan, Was ist und wozu dient Transdisziplinarität, in: T. Schmohl – T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik, Hochschulbildung: Lehre und Forschung 1* (Bielefeld 2021) 419–432

## Links

The Game Crafter, <https://www.thegamecrafter.com/games/taskforce:-saving-antiquities1> (15.11.2023)

*Saving Antiquities*, <https://www.saving-antiquities.org/taskforce/materialien> (20.11.2023)

Streit um Tutanchamun – Ägypten schaltet Interpol ein (09.07.2019), <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/tutanchamun-streit-um-bueste-aegypten-schaltet-interpol-ein-a-1276484.html> (22.11.2023)

*Taskforce: Saving Antiquities* – Berliner Antike-Kolleg, <https://www.youtube.com/watch?v=a0EhsbTdlxA> (23.11.2023)