

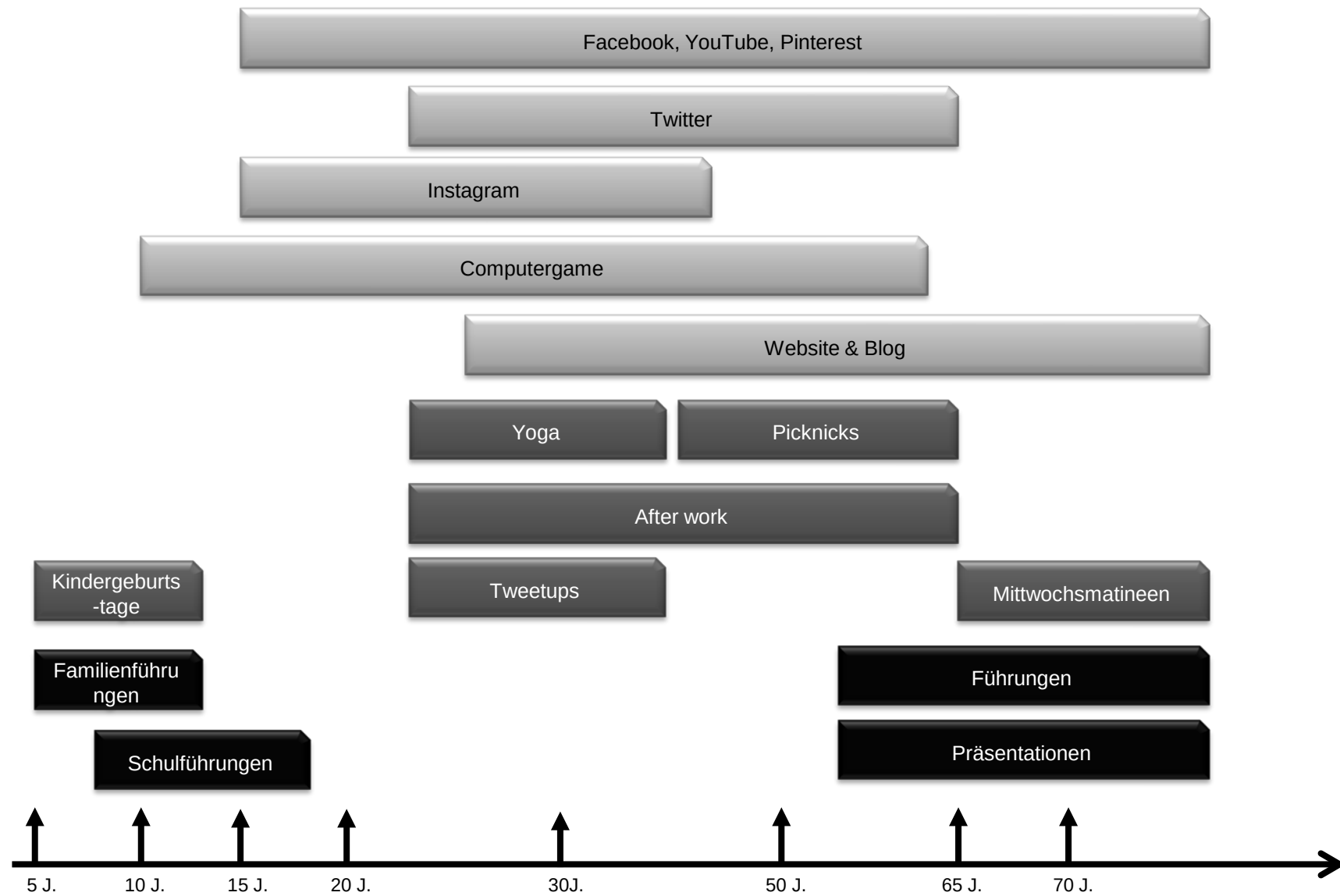
«Basel 1610» Serious Gaming im Museum

Carmen Simon, Projektleiter eCulture
@carmenmariali

&

Daniele Turini, Leiter Marketing &
Kommunikation a.i.
@danieleturini

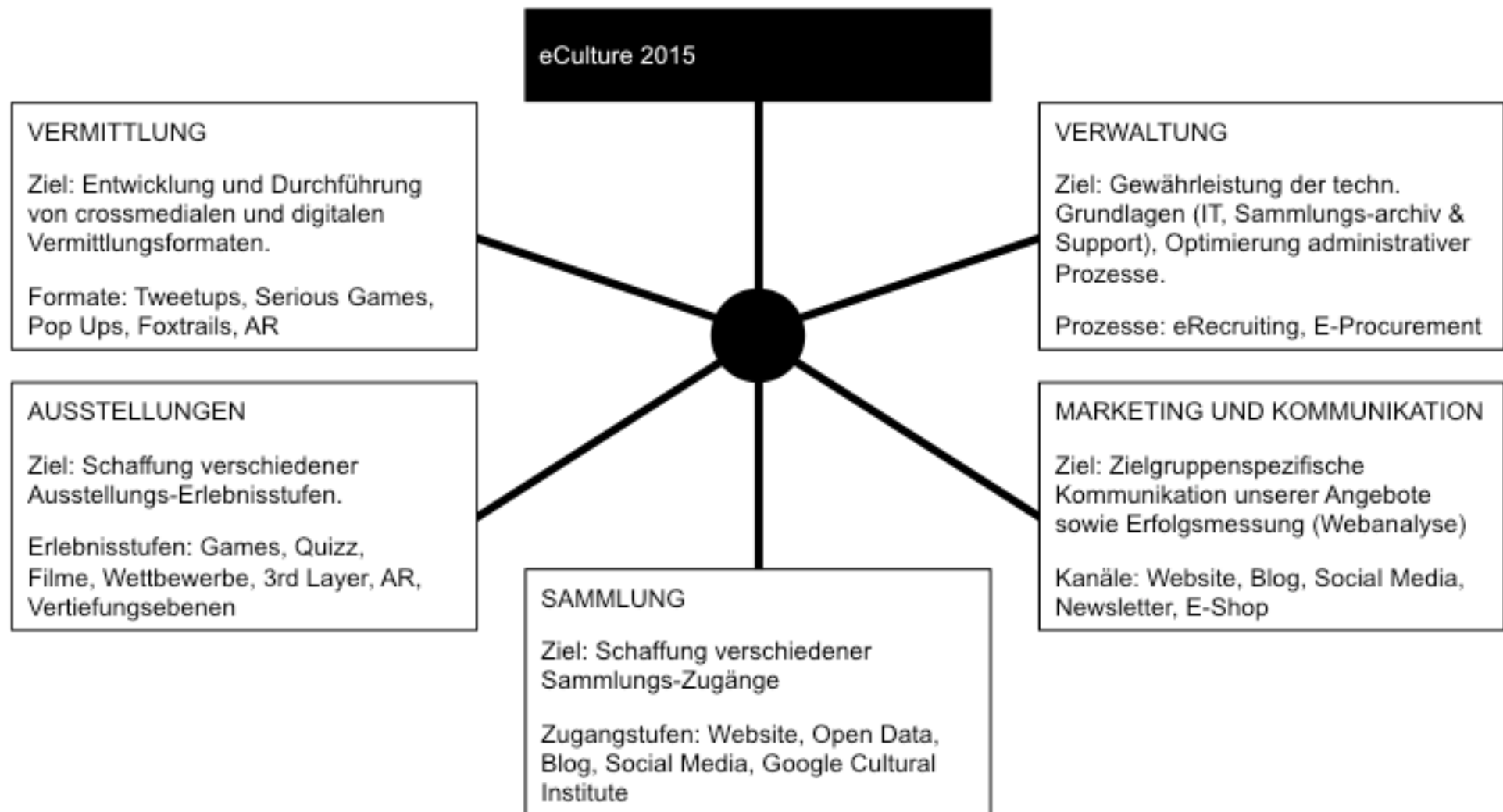
AUDIENCES IM HISTORISCHEN MUSEUM BASEL



DEFINITION

eCulture beschreibt den Gebrauch interaktiver und partizipativer Kommunikationstechnologien im Kulturkontext. Es dient der digitalen Aufbereitung, Kommunikation sowie Vermittlung des Kulturerbes. eCulture unterstützt den Schwellenabbau, richtet sich an eine Vielzahl unterschiedlicher Publika und stützt sich dabei auf die Pfeiler Unterhaltung, Bildung und Freizeit.

ECULTURE IM HMB



MERIANPLAN



Vogelschaubild der Stadt Basel von Nordosten, Matthäus Merian d.Ä., Druck aus vier zusammengefükten Kupferstichen, (Inv: 1885.29)

VON DER STADTKARTE ZUM SERIOUS GAME

Von der Stadtkarte zum Computerspiel:

- Merianjahr 2015, 400 jähriges Jubiläum
- Diverse Projekte rund um den Plan, Serious Game mit grösstem Potential des «Storytellings»
- Das Wissen rund um den historischen Stadtplan geht verloren
- Erschliessung neuer Dialoggruppen
- Ein Format, das uns «räumlich» nicht bindet

VON DER STADTKARTE ZUM SERIOUS GAME



Screenshot aus «King's Quest», 1984



Screenshot aus «Monkey Island 2: LeChuck's Revenge» , 1991

POTENTIAL VON DIGITAL GAME BASED LEARNING

- **Kooperative Lernform:** Gemeinsames und vernetztes Lernen
- **Interaktivität:** Multisensorisches Lernen, unmittelbares und kontinuierliches Feedback
- **Multimedialität:** Vielfalt an Lerninhalten und Themen, Darstellung komplexer Inhalte
- **Involvement:** Fokus auf das Lernen/das Spiel, Reduktion der Ablenkungsgefahr
- **Herausforderung:** Anpassung an das Können der Spieler, Anstieg des Anspruchs mit dem Fortschritt der Spieler
- **Belohnung:** Aufrechterhalten der Motivation, Empfinden von Selbstwirksamkeit

DIE STÄRKEN VON DIGITAL GAME BASED LEARNING

Die SpielerInnen:

1. befinden sich in einem ‘Flow’

(Versinken in der Aufgabe bei optimaler Passung von Aufgabeschwierigkeit und Können¹)

2. erleben ein ‘immersives’ Spiel,

(Versinken in der Aufgabe durch Fokus und Aufmerksamkeit auf die medialen Inhalte²)

3. und sind ‘pleasantly frustrated’.

(sind herausgefordert aber nicht überwältigt³)

¹ Csikzentmihalyi, 1990, ² Breuer, 2009, ³ Gee, 2008, S. 36

PERSONAS



Max Haug und Simon Jausli, 12 & 13, Basel (CH)

«Während der Projektwoche erkunden wir das historische Basel. Das Computerspiel hilft uns die Geschichte der Stadt sowie die berühmten Basler Einwohner besser zu verstehen».

– die «GENERATION Z»

PERSONAS



Nico Müller, 32, Heidelberg (DE)

«Zocken bietet für mich den perfekten
Ausgleich zum eintönigen Berufsalltag.
Ich mag Indie-Spiele, die eine
Herausforderung darstellen.»

– der «DIGITAL NATIVE»

PERSONAS



Helen Haberthür, 66, Langnau (CH)

«Computerspielen verbindet mich mit meinen Enkeln. Ich lebe alleine und habe Zeit mich mit dem Internet zu beschäftigen – es hält mich fit im Kopf.»

– die «GRAUHAARIGE SPIELERGENERATION»

POINTS OF INTEREST & DER PROTOTYP



Screenshot Startbildschirm «Basel 1610»

POI – DAS SPALENTOR

Das Spalentor

Reisende, die vom Elsass her auf Basel zukamen, konnten das hoch aufragende Spalentor schon aus der Ferne erkennen. Dieses war und ist noch heute ein imposantes Bauwerk, und es zählt zu den wichtigsten mittelalterlichen Stadttoren in ganz Europa. Dass dieses gerade hier auf der Seite der Stadt stand, die der Schweiz abgewandt ist, zeigt die ehemals starke wirtschaftliche und kulturelle Anbindung Basels ans Elsass. Seine Errichtung gehört zum Bau einer neuen Stadtmauer, die wohl auch infolge des Erdbebens von 1356 notwendig geworden war. Mit dieser recht grosszügig geplanten sogenannten Äusseren Stadtmauer schloss man auch die verschiedenen Vorstädte mit ein, die im Laufe der Zeit ausserhalb des Zentrums entstanden waren. Die Herkunft des Namens «Spalen» ist nicht ganz sicher,



Screenshot Karte des POI Spalentors «Basel 1610»

GAME – DAS SPALENTOR



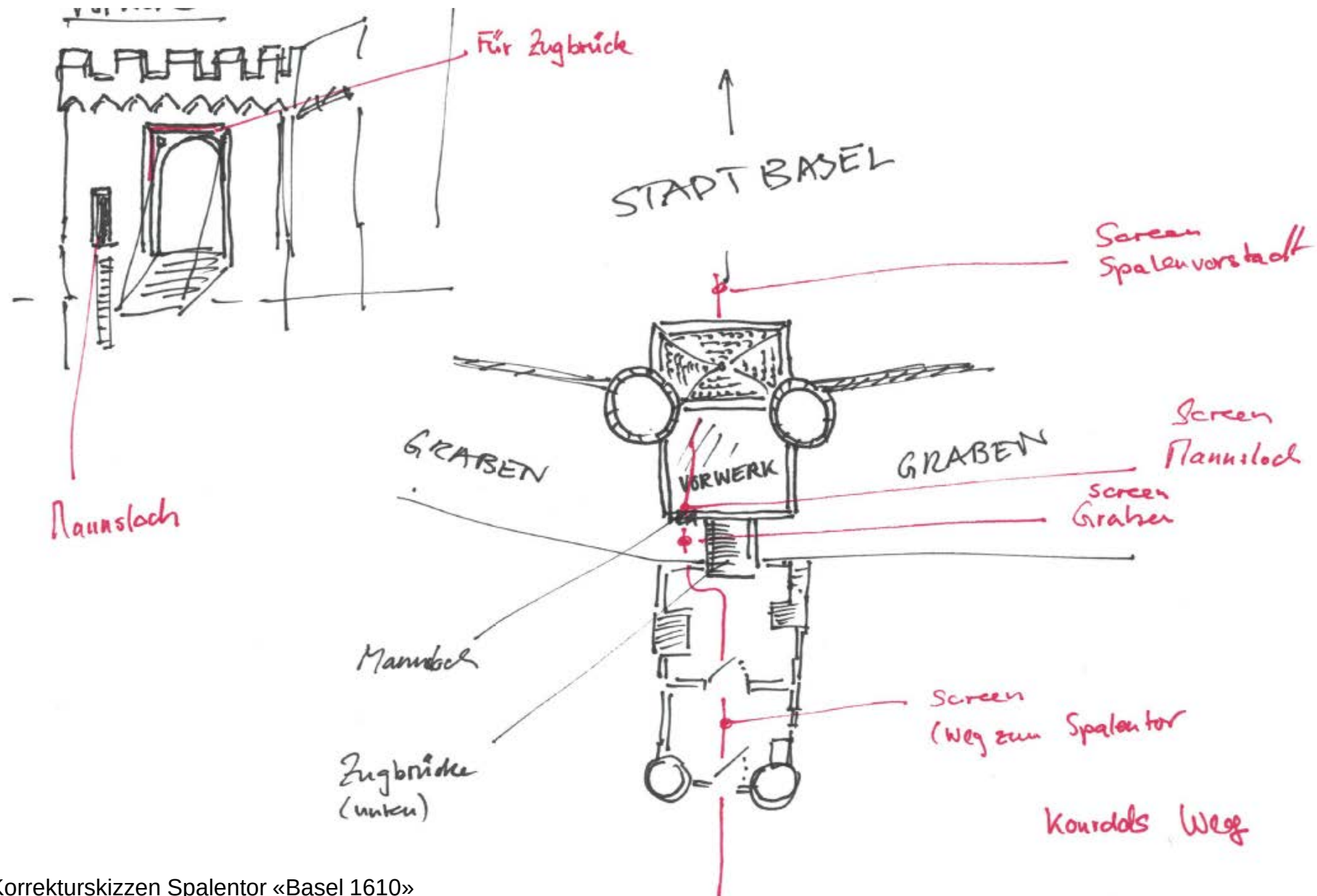
Screenshot Spalentor «Basel 1610»

ERSTE SKIZZEN



Skizze Spalenvorstadt «Basel 1610»

DETAILBESPRECHUNGEN

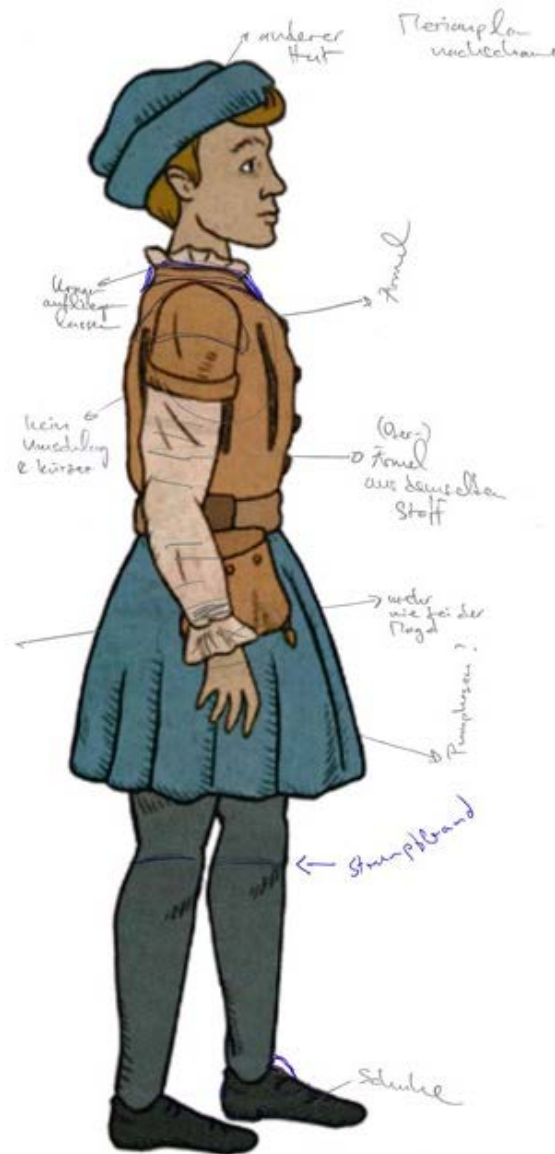


Korrekturskizzen Spalendor «Basel 1610»



Spalentor «Basel 1610»

KONRAD



Konrad: V.1



Historische Vorlage



Konrad: finale Version

TESTPHASE

Museum für Geschichte
Museum für Musik
Museum für Pferdestärken
Museum für Wohnkultur



FEEDBACKBOGEN «BASEL 1610»

Sehr geehrte Game-Testerinnen und Game-Tester

Ihre Meinung zählt! Mit der Bereitschaft, das Serious Game «Basel 1610» zu testen, haben Sie die Möglichkeit, über die kommenden Spielinhalte mitzuentcheiden. Empfehlen Sie «Basel 1610» gerne Ihren Freunden und Bekannten weiter – nur mit Ihrer Unterstützung geht Konrads Abenteuer weiter!

Im Namen des gesamten Entwicklungsteams möchten wir Ihnen herzlich für Ihr Engagement und Interesse danken.

Beste Grüsse,
das Projektteam

1. Persönliche Angaben	
1.1 Vor- und Nachname	
1.2 Alter	
1.3 Mit wie vielen Personen testen Sie das Spiel?	
1.4 Wo testen Sie das Spiel?	

2.3 Wie empfanden Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels?	☐ Zu anspruchsvoll ☐ Herausfordernd ☐ Akzeptabel ☐ Zu einfach
2.4 Bitte gewichten Sie anhand von Zahlen, welche Massnahmen Ihnen für die Weiterentwicklung des Spiels wichtig erscheinen (1 = am wichtigsten, 5 = unwichtig)	A) Ausbau von weiteren historischen Handlungsort B) Sprachausgabe & Ton C) Grafische Weiterentwicklung D) Mehrsprachigkeit E) Anderes, nämlich:

3. SPIELINHALTE	
3.1 Was haben Sie über die Basler Stadtgeschichte gelernt?	
3.2 Gibt es bezüglich dem Inhalt Ihrer Meinung nach Änderungsbedarf?	
3.3 Welche Handlungsorte der Stadt Basel würden Sie zukünftig gerne entwickelt sehen?	
3.2 Empfinden Sie den Spielkontext als schlüssig, ist die	☐ Ja ☐ Nein, weil:

Ausschnitt: Fragebogen Testphase

STATION IN DER DAUERAUSSTELLUNG



Vitrine & Game Station «Basel 1610»



FRAGEN?

Facebook, Pinterest, YouTube: Historisches Museum Basel

Twitter, Instagram:

@HistMuseumBs

#MuseumEculture

Digitale Strategie:

<http://de.slideshare.net/HistMuseumBs>

www.hmb.ch



museums and the internet

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2016 am 30./31. Mai 2016 im Internationalen Maritimen Museum Hamburg.

Die MAI-Tagung 2016 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit, dem Internationalen Maritimen Museum Hamburg und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

