

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Geteilte Links im Chat

<https://www.kunstforum.net/programm/kunstkaestchen>

<https://www.ne-mo.org/advocacy/our-advocacy-work/museums-during-covid-19.html>

https://www.museumspaedagogik.org/fileadmin/Data/Dokumente/Leitfaden_Bildung_u_Vermittlung_web.pdf

Geteilte video/ links in der Präsentation

<https://www.youtube.com/channel/UCMBQ8znugHaZf4aTy5vD1hw>

<https://www.youtube.com/watch?v=nIJHhR1ihlk&t=732s>

<https://www.youtube.com/watch?v=PjedQI3XByY&t=6s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Akmfe8pG5mM>

<https://www.youtube.com/watch?v=qvJSxsHCw4k>

<https://www.youtube.com/watch?v=yH0h7Y6f4CU>

<https://www.youtube.com/watch?v=SwMbYe6WSEc>

<https://www.youtube.com/watch?v=b1E0QxhdLto>

<https://www.youtube.com/watch?v=HTo-MhhM8vo>

<https://www.youtube.com/watch?v=s4Nj2WsELmU>

<https://www.youtube.com/watch?v=YHyKwZYkGtU>

<https://www.youtube.com/watch?v=JVMV-p11LKM>

Gesammelte Fragen und Anmerkungen im Chat

Es muss nur leider Geld mit dem Eintritt verdient werden. Kleine Museen in kleinen Städten sind leider so aufgestellt.

Geld ist ein spannendes Stichwort: Wir nehmen für Angebote vor Ort im Museum Geld, aber für digitale Angebote, die ja auch in der Umsetzung durchaus Geld kosten, i.d.R. (noch) nicht? Woran liegt das?

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Die Einnahmequelle der Zukunft wird nicht mehr das Eintritt-Ticket sein. Wir haben mit Partnern neue "Monetarisierungs-Konzepte" für digitale Produkte entwickelt. Wir bieten auch Webinare für Museums Teams an, um diese neuen Einnahmequellen zu diskutieren. Hier ergeben sich viele neue Möglichkeiten. Wenn Sie sich dafür interessieren, melden Sie sich gerne bei uns. info@vr-med.com Monetarisierung war nicht die Aufgabe der Präsentation. Hätte auch den Rahmen gesprengt.

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

ich glaube, das ist eine zukünftige Kernfrage: Wie können wir von free content zu paid content kommen? Die Zeitungen haben das ja ganz erfolgreich vorgemacht.

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

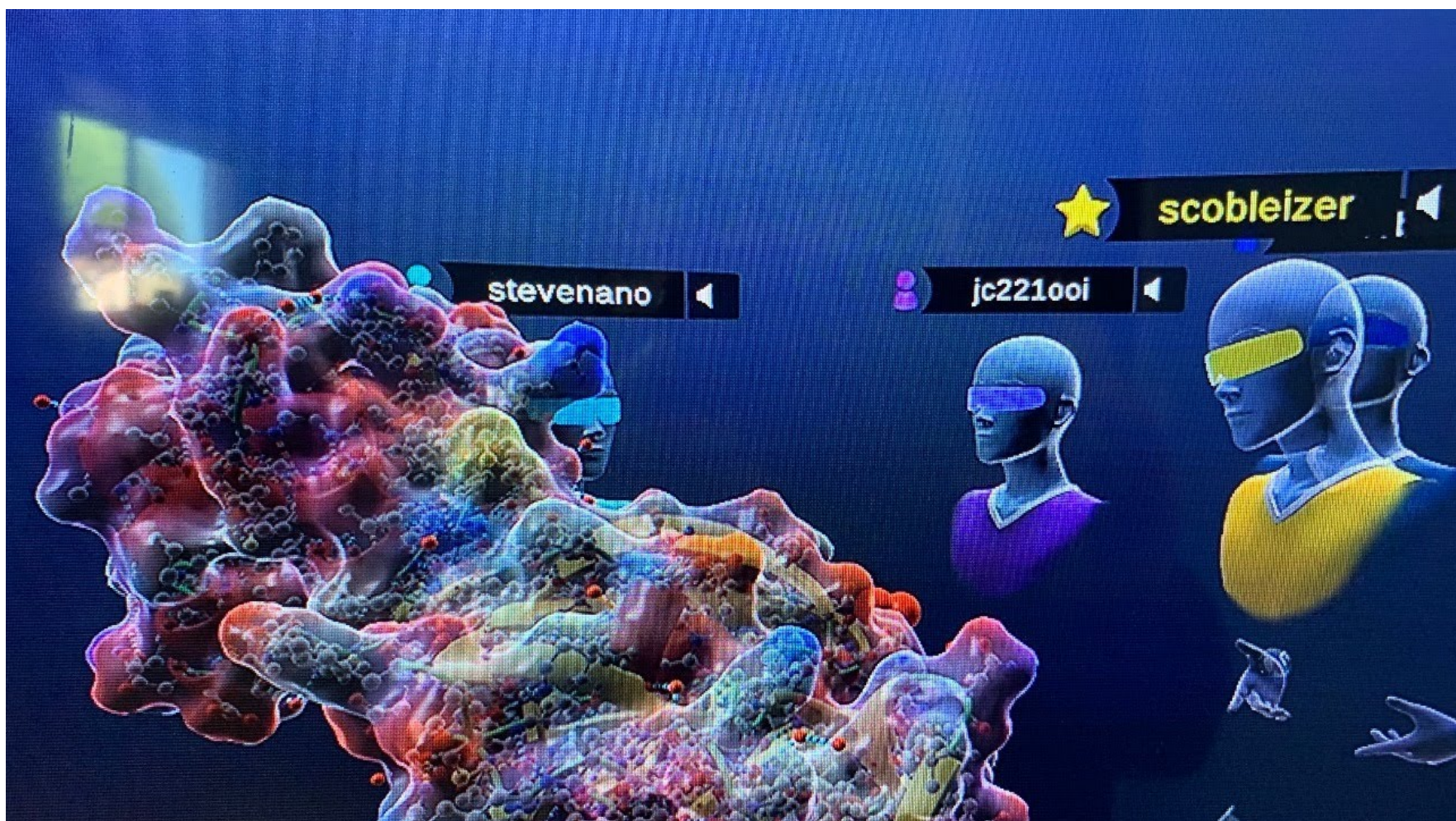
Ich schlage ein separates webinar zum Thema **“Monetarisierung digitaler Museums-Angebote”** vor

wir haben so eine Box entwickelt, die sich die Kinder hier abholen können oder die nachhause geschickt wird und dort kann man dann anhand eines Videotutorials kreativ werden

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Genial, können Sie uns einen Link schicken ?

Warum fehlt der "Ort" als Treffpunkt im digitalen? Im Bereich der VR wird (~in absehbarer Zeit) ebenfalls etwas Vergleichbares flächendeckend bestehen. (AltspaceVR und MozillaHubs etc.) zeigen ja schon einen möglichen Weg.



Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Der “Ort” als Treffpunkt fehlt nicht. AltspaceVR zum Beispiel benötigt starke CPU & Rechner Leistung und setzt sich dadurch nicht in der Breite durch. Aber das Oculus/Facebook tool **“ROOMS”** is hier eine Alternative.

https://www.oculus.com/blog/join-friends-in-vr-with-oculus-rooms-and-parties/?locale=en_GB

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

<https://www.oculus.com/blog/tackling-telepresence-spatial-delivers-collaborative-computing-on-oculus-quest/>

<https://www.stantec.com/en/ideas/spotlight/conference/rpic-rpnw/how-remote-vr-meetings-help-design-teams-overcome-the-challenges-of-covid-19>

Viele Forscher nutzen diesen virtuellen Raum für gemeinsame Meetings um den COVID Virus zu visualisieren. Wenn Sie mehr darüber wissen möchten, melden Sie sich gerne bei uns.

62% arbeitslose Künstler und zunehmende Fokussierung auf free content - wohin führt das?

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Das Internet hat nicht viel Respekt vor Content (Intellektuell Property) - schade aber das ist so. Aber Modelle wie das vorgestellte Rijksstudio könnte über eine Gebühr für den Artist Einnahmen generieren, und gleichzeitig eine Engagement-Plattform für das Museum werden. Viele Industrien - wie die Musikindustrie vor 15 Jahren, hatten das gleiche Problem und neue Modelle entwickelt. Wir bieten unter anderem webinars, die individuelle Modelle diskutieren.

-Sponsoring und Fundraising

-Oder neue Bezahlmodelle

paid content ginge z.B. über Plattformen wie twitch, wo user*innen gegen Geld channels abonnieren oder spenden

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Monetarisierung

Es gibt viele "pay-gates" Lösungen. Entscheidend ist Engagement. Das Publikum muss schon motiviert seine "zu zahlen" Es ist also nicht die Bezahltechnik die wir diskutieren sollten, sondern das "warum" soll wofür gezahlt werden. Eine Erfindung für ein pay/engagement model während Covid ist <https://www.cameo.com/browse/musicians> Hier kann man Zeit mit Künstlern und kaufen. Andere kommerzielle Beispiele sind <https://onlinemarketing.de/branding/netflix-ausstellung-original-content>
<https://www.monopol-magazin.de/peter-weibel-interview-museen-muessen-das-bessere-netflix-werden> Wenn Museen in Deutschland einen Bildungsauftrag haben, dann muss derjenige mitbezahlen, der diesen Auftrag vergeben hat - der Staat.

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Nicht nur "arbeitslose" Künstler*innen, sondern auch viele prekäre Arbeitsverhältnisse in der Museumspädagogik - betrifft die meisten freiberuflichen Mitarbeiter*innen in Deutschland.

Museen benötigen jedoch auch für digitale Angebote personelle und ökonomische Ressourcen für Bildung und Kommunikation - gesichert im Idealfall über eine mittel- bis langfristige Finanzierung/ Förderung und nicht nur über kurzfristige Projektförderungen.

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Die zukünftige wirtschaftliche Lage ist unklar. Deutschland ist finanziell noch stabiler als andere Länder in der Krise. Wir müssen davon ausgehen, dass der Staat mehr Eigeninitiative in den nächsten Jahren fordert. Eigene Monetarisierungs-Modelle helfen hier unabhängiger zu werden. Bitte lesen Sie auch das Interview mit Herrn Weibel hierzu

<https://www.monopol-magazin.de/peter-weibel-interview-museen-muessen-das-bessere-netflix-werden> Wenn Museen in Deutschland einen Bildungsauftrag haben, dann muss derjenige mitbezahlen, der diesen Auftrag vergeben hat - der Staat. Die Museen sieht Weibel an verlängerte universitäre Einrichtung mit einer Vielzahl von Online-Kurs-Angeboten.

Die Kolleg*innen vom Museum für Kommunikationen haben ein Online-Programm mit Kochen oder Craft Beer-Yoga via Videostream <https://www.mfk-nuernberg.de/termine-liste/craftbeer-yoga/> aber auch Live-Gaming via Twitch

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Danke für diesen Hinweis. Das Angebot ist kostenlos. Die Kolleg*Innen hier im Chat suchen mehr nach Bezahlmodellen. Aber in Hinblick auf "Engagement" ist das ein schönes Beispiel vielen Dank OS

Die internationalen Beispiele sind grandios, zeigen aber, dass solche Projekte das Ergebnis der Zusammenarbeit aller Abteilungen im Museum sind...

guter Punkt! Da gibt es wirklich Luft nach oben und ich frage mich, wie man das am besten und vor allem schnell genug angeht, insbesondere, wenn es nicht von "oben" angestoßen wird.

Zum Dialog oben

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Ja all unsere Beispiele sind Teamprojekte. Hierarchien sind hier hinderlich. Es geht mehr um "agile" organisierte Projekte. In eine agile/Matrixstruktur ist jeder Einzelne gefragt und übernimmt Verantwortung. Das hat die digitale Welt von der jungen Game-Industrie übernommen - erfolgreich.

- Frage: Wir können diese sehr schönen immersiven Beispiele um partizipativen Elemente erweitern werden, die nicht nur das Eintauchen ermöglichen, sondern auch das (Inter-)Agieren?

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Es gibt schon einige Beispiele wie immersive Gruppen Erlebnisse wie:

Oculus Rooms

https://www.oculus.com/blog/join-friends-in-vr-with-oculus-rooms-and-parties/?locale=en_GB

Altspace VR

<https://altvr.com>

Spree - Interactive

Ein Spin-Off von einer Fraunhofer-Institut Entwicklung. Wir stehen in engen Kontakt um erste Museen Konzepte zu entwickeln. Wir bieten deutsche LIVE webinare mit Spree aus dem Showroom an - melden Sie sich gerne.

<https://jointhespree.com/games>

Es wäre spannend, diese Beispiele aus "kleineren" Museen zu sehen, da solche aus großen Museen ja doch vielen bekannt sind.

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Wir laden Sie gerne zu einem kurzen zoom meeting ein und zeigen Ihnen wie unsere immersive Projekte mit kleinen Museen aussehen. Google Arts & Culture wäre ein guter Start für kleinere Museen. Der Account und die tools sind kostenfrei und lehrreich, um später eigene digitale Projekte aufzusetzen. Wir bieten auch Einführung in Google A&C an.

Einfach starten :-)

Wen erreichen solche immersiven Beispiele? Wer nutzt es? Gibt es dazu Daten? Und vor allem, was ist es das reizt? Die noch relativ neue Technologie oder der Inhalt?

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Das sind viele Fragen auf einmal. Hier biete ich Ihnen gerne an, dass wir einen kurzen Zoom Call vereinbaren und ich versuche so detailliert wie möglich zu antworten. Schicken Sie mir gerne einen Terminvorschlag info@vr-med.com

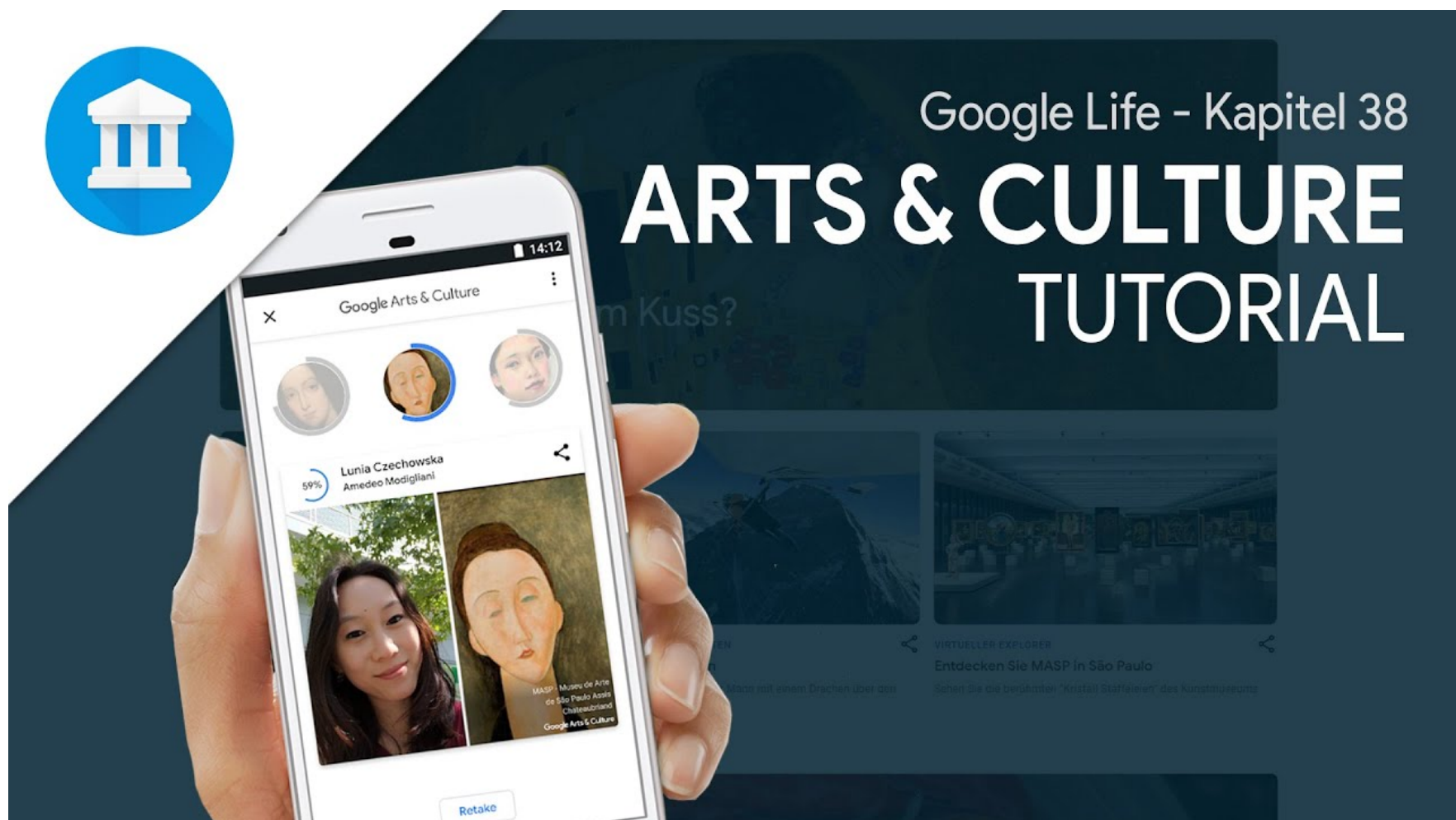
Google ARts&Culture hilft auch bei der Digitalisierung der Museumobjekte!!

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Es gibt mehr oder weniger gute Tutorials auf YouTube. Wir empfehlen unser webinar :-)



Das dichotomische Verständnis von Lernen versus Erlebnis halte ich nicht für weiterführend.

Für diese kurze webinar habe ich mit Absicht "Engagement" (nicht experience - Erlebnis) vereinfacht als Kontrast gegenüber gestellt. Mir ist es wichtig den "Lernanspruch" in Deutschland (wahrscheinlich durch das Verständnis auf Basis des Bildungsauftrages zu handeln) zu relativieren. Im europäischen Ausland wie die Beispiele aus den Niederlanden und England zeigten, sind Museen im Moment daran interessiert Ihr Publikum zu binden und zu faszinieren. Engagement ist dabei nicht das "erleben" nicht die "experience". Es geht um die Förderung der gemeinsamen "Verbundenheit" für das Museum, Kunst und Kultur. Engagement widerspricht nicht lernen. Ich werde in meinem Folgebeitrag in der nächsten Ausgabe von Stand und Spielbein darauf näher eingehen.

Ich glaube, es braucht zunächst einerseits eine digitale Strategie oder zumindest Taktik des ganzen Museums, die die Grundhaltung - auch gegenüber dem Besucher, festlegt und dann Freiraum, um dann ggfs. den Museums-Medienpädago*innen die Option zu geben, Kuratoren, Sammlung und was da alles zugehört, mitzunehmen???

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Da kann ich nur zustimmen. Wie gesagt sollte es in der gesamten Organisation und allen Team ein neues Bewusstsein für die digitale Welt geben und den Besuchern geben. Hierarchien sind bei diesem Prozess wenig hilfreich.

Für einige der Museum4punkt0-Projekte wird Besucherforschung betrieben und der immersive Effekt untersucht, da gibt es evtl. Infos auf der Projektwebsite

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Danke für diesen Hinweis. Hier gibt es auch einen Bericht zum "Public-Engagement"

<https://www.museum4punkt0.de/en/subproject/explaining-understanding-joining-in-public-engagement-in-museum-research/>

Bitte kein Gegeneinanderstellen von Bildung und Freizeit, Lernen und Erlebnis mehr! Das gehört zusammen. Hier braucht es die Anwendung eines dementsprechenden Bildungsbegriffs in der Praxis! s. dazu den neuen Leitfaden "Bildung und Vermittlung im Museum gestalten"! Er ist in diesem Verständnis verfasst!

Ich stimme Ihnen zu. Es ist eine Welt und daher war ich auch sehr über die Sprache der deutschen Museumspädagogen (Referenz Handbuch der Museumspädagogik 2016) überrascht, die das Verständnis für mich nicht widerspiegelt. Es gibt noch viel zu tun :-)

Das Museum als eine Art "Stammkneipe". Das gefällt mir.

Danke für die großartige Präsentation! Die Ausführungen zeigen, dass es bei Bildung und Vermittlung heute deutlich über Museumspädagogik hinausgeht, im Sinn der Museumskommunikation (mit Nähe zur Wissenschaftskommunikation, PR, Medienarbeit usw.). Zunächst ist unsere Arbeit darauf ausgerichtet, Aufmerksamkeit in versch. Kanälen bei diversen Gruppen Interesse zu wecken, mit vielen Möglichkeiten an Engagement/Interaktion/Partizipation – und damit nebenbei informelles Lernen - schließlich Erlebnisse ermöglichen, um schließlich Wertschätzung von Kultur /Natur/Technik

zu erreichen. Daher sollten in angestammten Bereichs- und Abteilungsgrenzen sich zunehmend auflösen zugunsten von systematischer Zusammenarbeit.

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme an meinem webinar und Ihrem Kommentar im chat:

Ja ich stimme Ihnen zu. Wir sollten einen systematischen Ansatz verfolgen, um nicht in eine Sackgasse zu geraten. Die Museumspädagogik kann einiges von der digitalen Medien- und

„Mittendrin! Vermittlung in und mit dem digitalen Raum“
Jahrestagung des Bundesverband Museumspädagogik e.V.
Freitag, 4 Dez. 2020

Chat Key-Note 2

Marketingarbeit lernen (anders herum natürlich auch) Die Museumspädagogik sollte sich der wichtigen Aufgabe bewusst sein/werden, die sie als “Vermittler” “Engager” gerade jetzt in der Pandemie hat, um den ZUGANG zu Kunst und Kultur zu sichern.

Ich bitte jedem Teilnehmer im Chat an mit mir ein Folgegespräch über zoom zu vereinbaren. Nachrichten bitte an info@vr-med.com