

Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Theresa Stärk M.A.

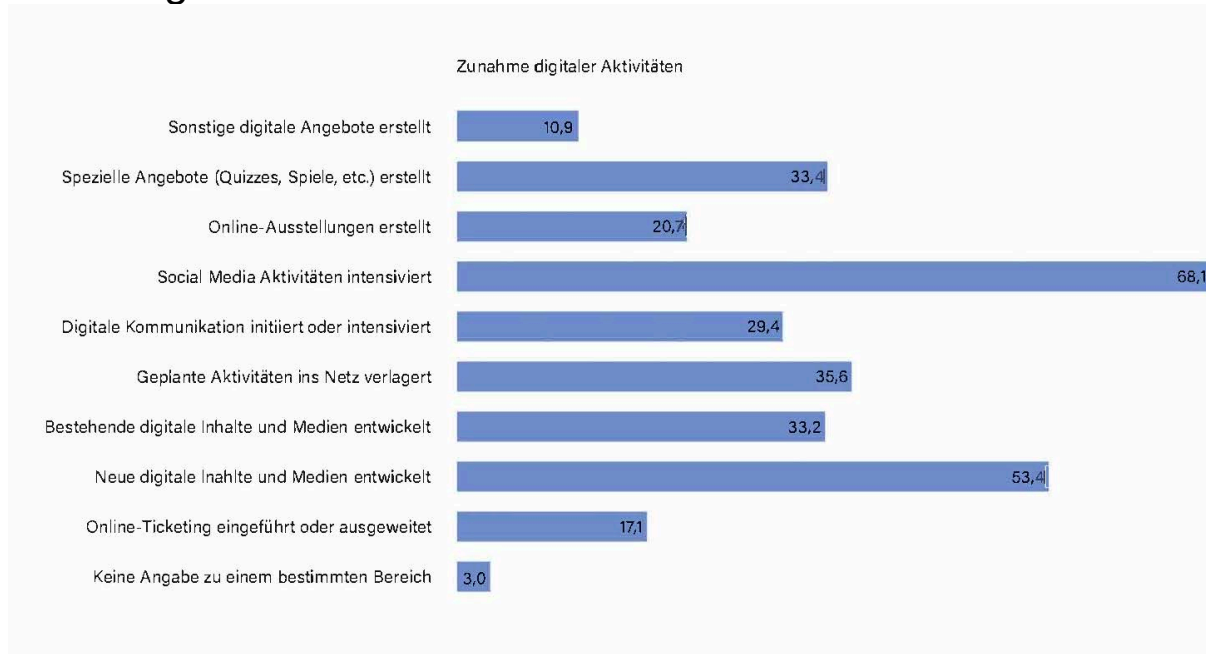
Institut für Kunstgeschichte, Masterstudiengang Kunstvermittlung und Kulturmanagement

Theresa.staerk@hhu.de

- Methoden und Handlungsebenen digitaler Kunstvermittlung
- Digitale Teilhabe
- Audience Development
- Alte Barrieren, neue Barrieren?
- Fazit und Diskussion



- Methoden und Handlungsebenen digitaler Kunstvermittlung



Zunahme digitaler
Aktivitäten an deutschen
Museen im
Erhebungsjahr 2020,
Institut für
Museumsforschung

Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Digitale Kunstvermittlung im analogen Raum



Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum



Digitale Kunstvermittlung im analogen Raum



Visuelle Vermittlungsmethoden

Digitale Kunstvermittlung im analogen Raum



Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden

Digitale Kunstvermittlung im analogen Raum



Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden

Textbasierte
Vermittlungsmethoden

Digitale Kunstvermittlung im analogen Raum



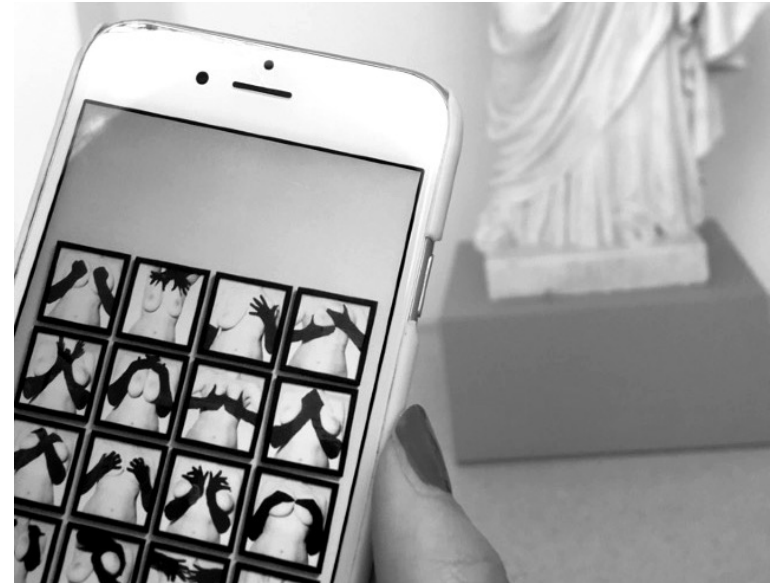
Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden

Textbasierte
Vermittlungsmethoden

Interaktive Vermittlungsmethoden

Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum



Arten digitaler Räume

Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum



Arten digitaler Räume

Apps

Blogs

Websites

Games

Social Media

Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum



Arten digitaler Räume

Apps

Blogs

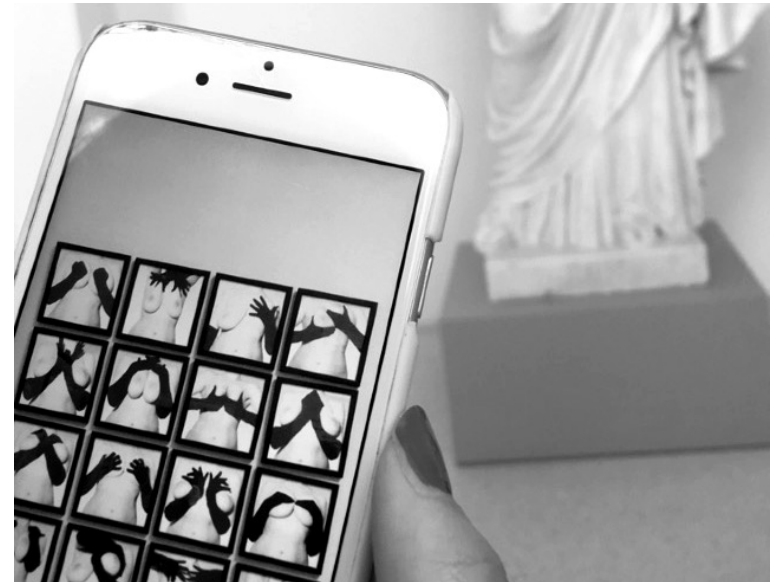
Websites

Games

Social Media

**Differenzierung in primäre und sekundäre
digitale Vermittlungsangebote**

Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum



Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum

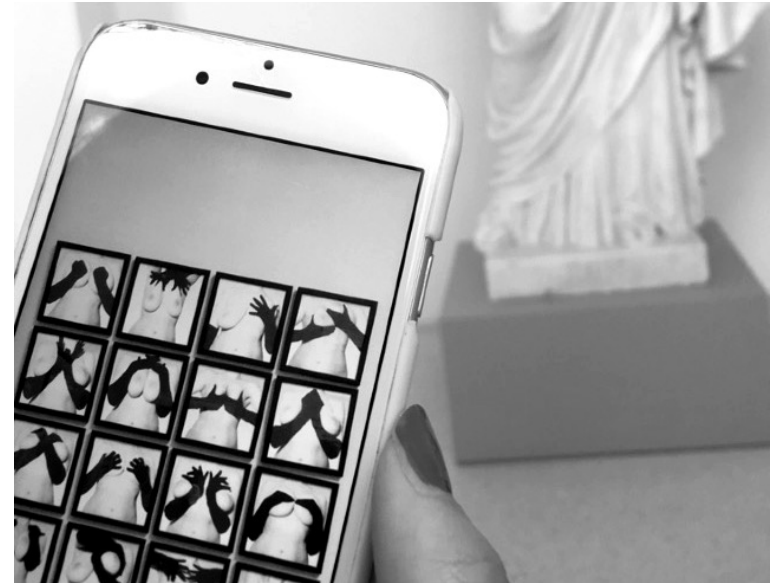
Visuelle Vermittlungsmethoden



Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum

Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden



Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum

Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden

Textbasierte Vermittlungsmethoden



Digitale Kunstvermittlung im digitalen Raum

Visuelle Vermittlungsmethoden

Auditive Vermittlungsmethoden

Textbasierte Vermittlungsmethoden

Interaktive Vermittlungsmethoden



Methoden zur inhaltlichen und didaktischen Umsetzung

Digital Storytelling

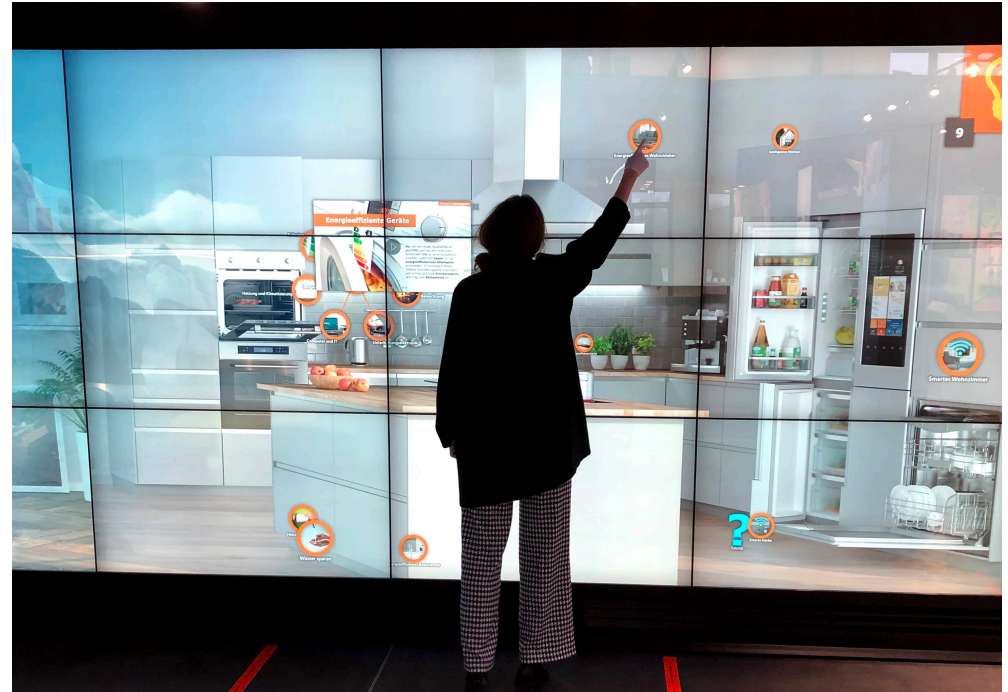


Methoden zur inhaltlichen und didaktischen Umsetzung

Digital Storytelling



Interaktives Storytelling



Methoden zur inhaltlichen und didaktischen Umsetzung

Digital Storytelling



Interaktives Storytelling



Partizipatives Storytelling



Methoden zur inhaltlichen und didaktischen Umsetzung

Digital Storytelling



Interaktives Storytelling



Partizipatives Storytelling

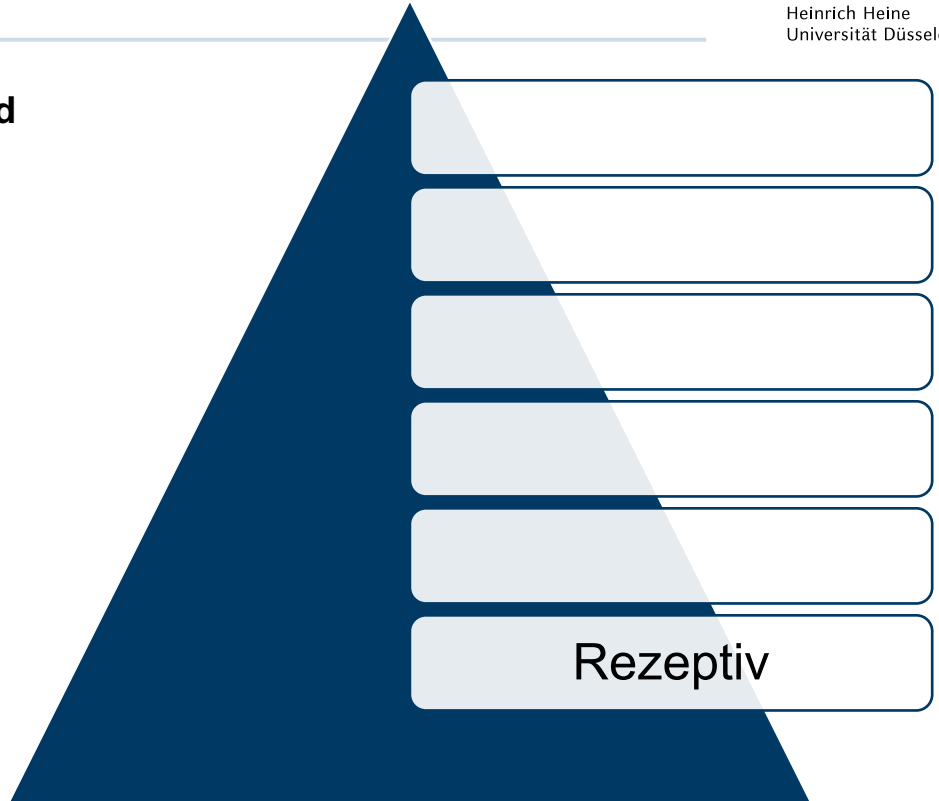


User Generated Content



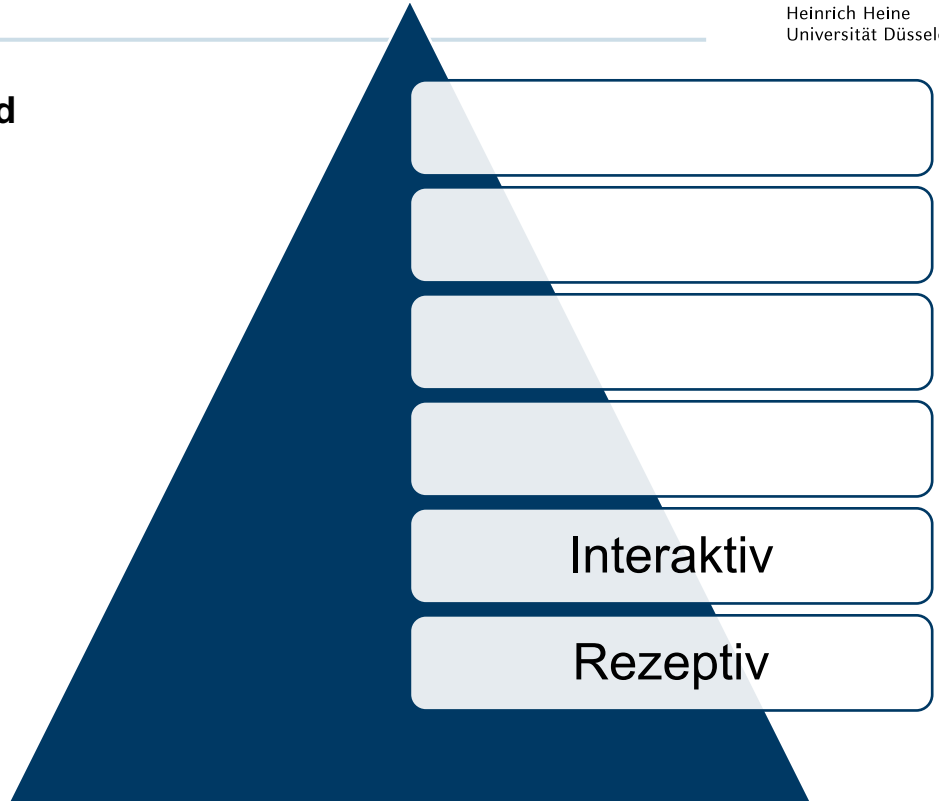
Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)



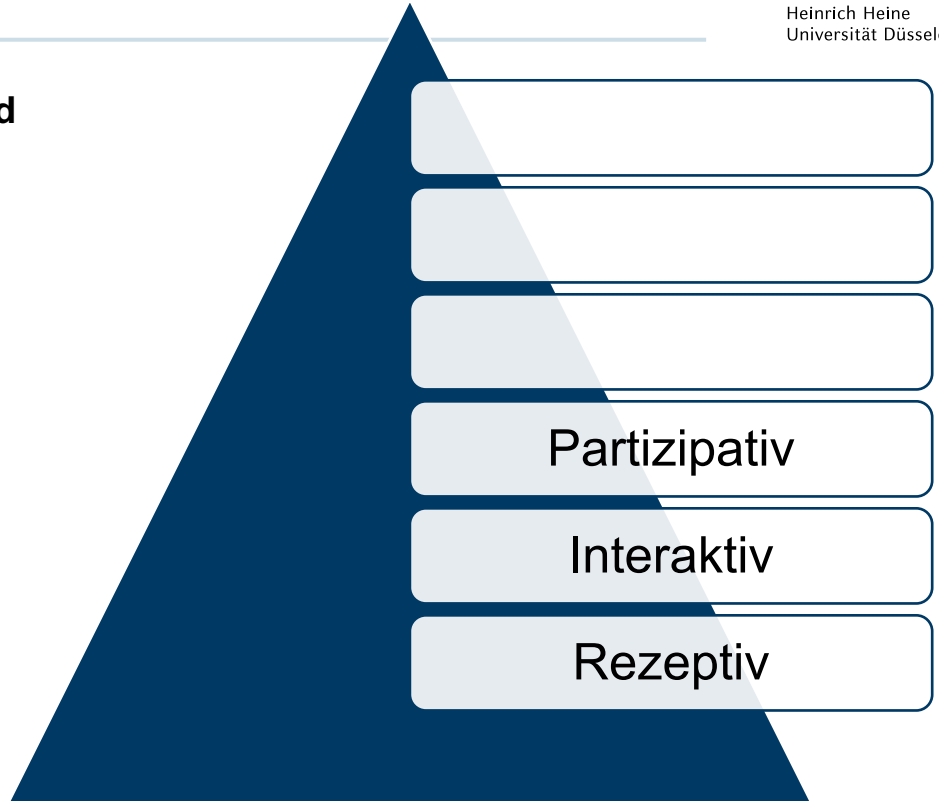
Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)

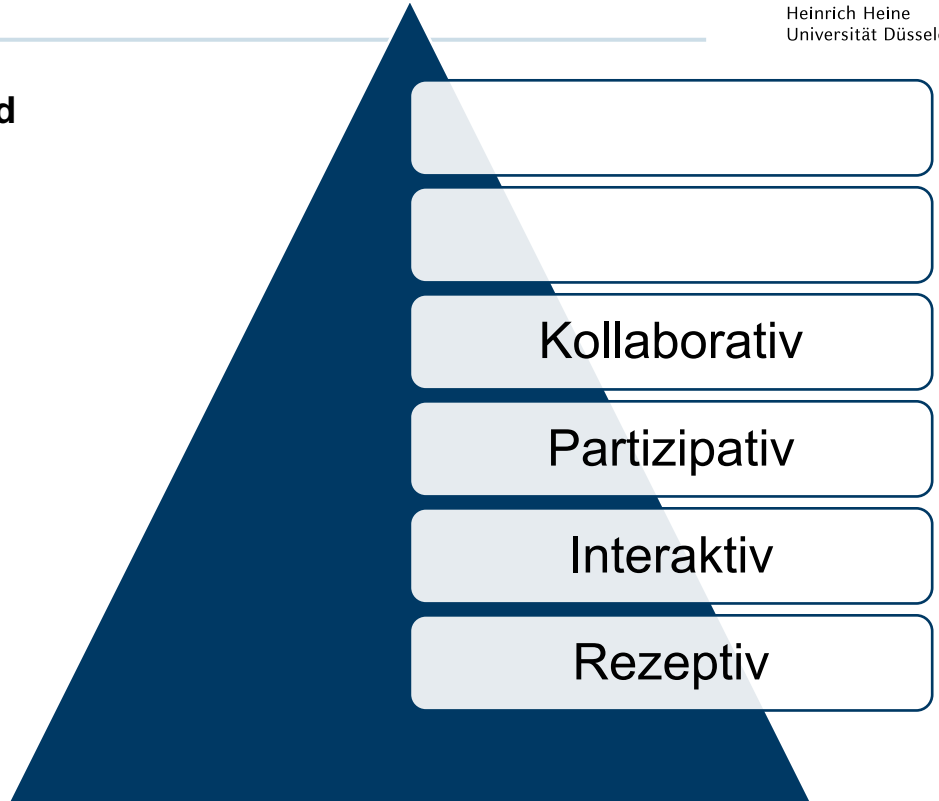


Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)

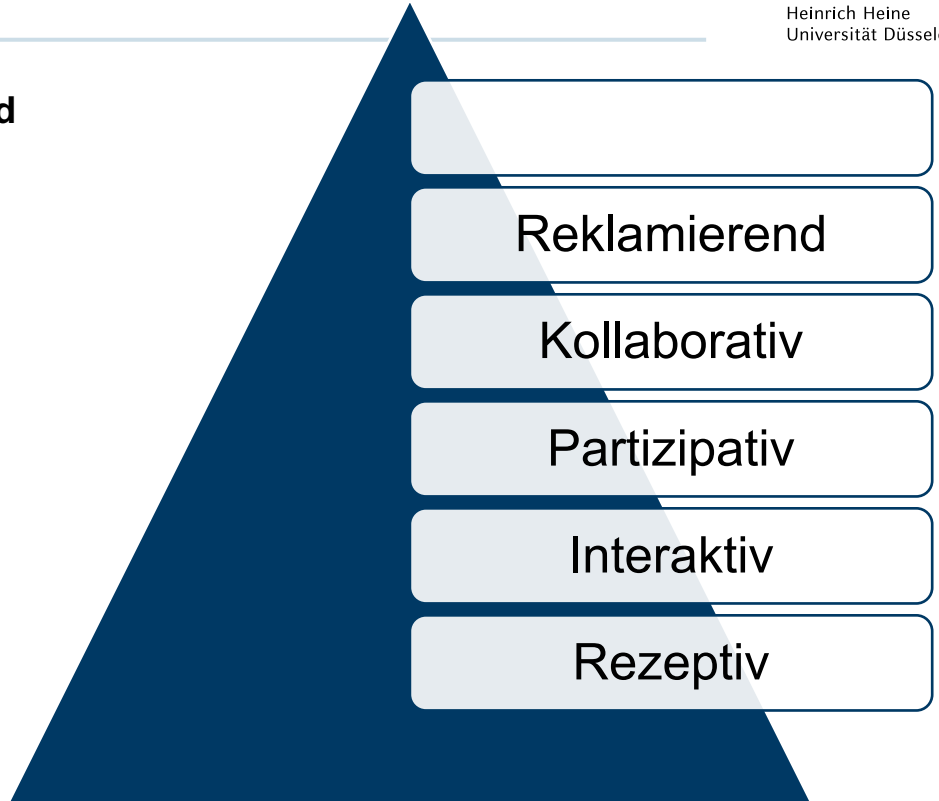


Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)



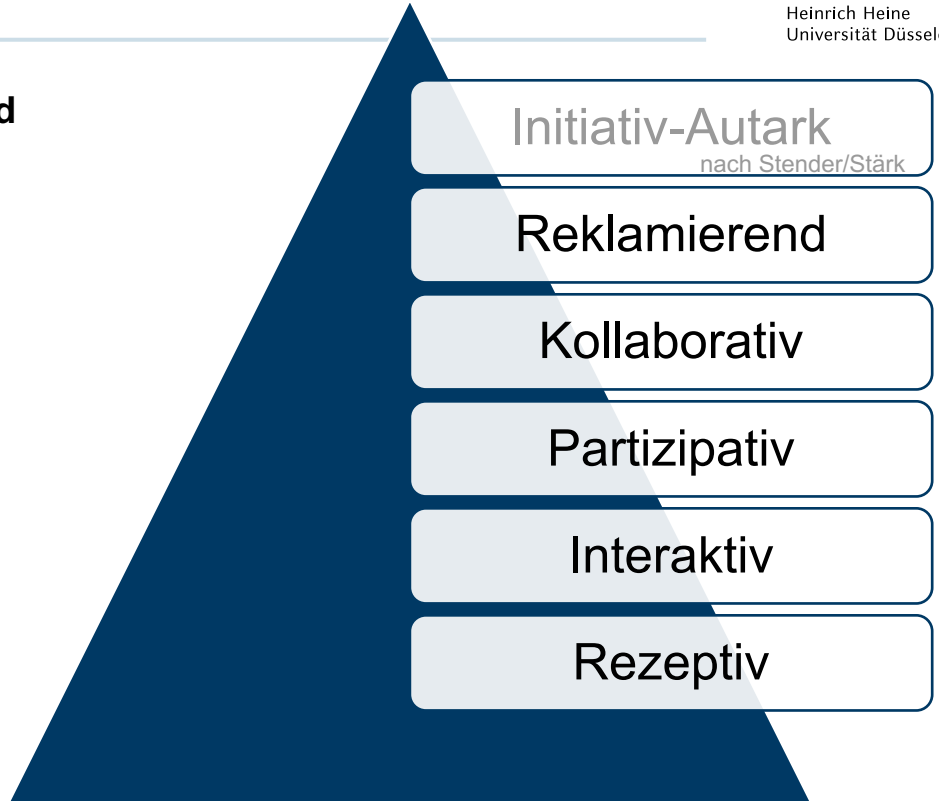
Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)



Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe

Vermittlungsstufen nach Beteiligungsgrad (nach Carmen Mörsch)



Digitale Teilhabe



Digitale Teilhabe

- + digital zur Verfügung gestellte Inhalte zugänglich für alle Menschen



Digitale Teilhabe

- + digital zur Verfügung gestellte Inhalte zugänglich für alle Menschen
- + jede Person mit und ohne Beeinträchtigung hat die Chance sich zu beteiligen



Digitale Teilhabe

- + digital zur Verfügung gestellte Inhalte zugänglich für alle Menschen
- + jede Person mit und ohne Beeinträchtigung hat die Chance sich zu beteiligen
- + Chancengleichheit, Barrierearmut, Verständlichkeit



Digitale Teilhabe

- + digital zur Verfügung gestellte Inhalte zugänglich für alle Menschen
- + jede Person mit und ohne Beeinträchtigung hat die Chance sich zu beteiligen
- + Chancengleichheit, Barrierearmut, Verständlichkeit

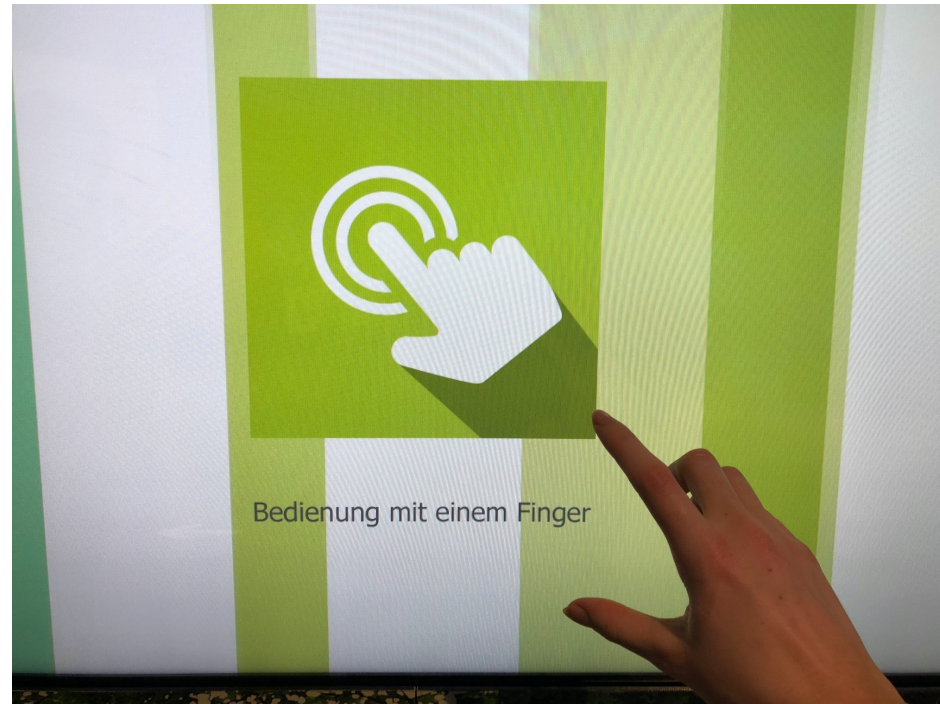


**Wer ist das digitale
Publikum?**

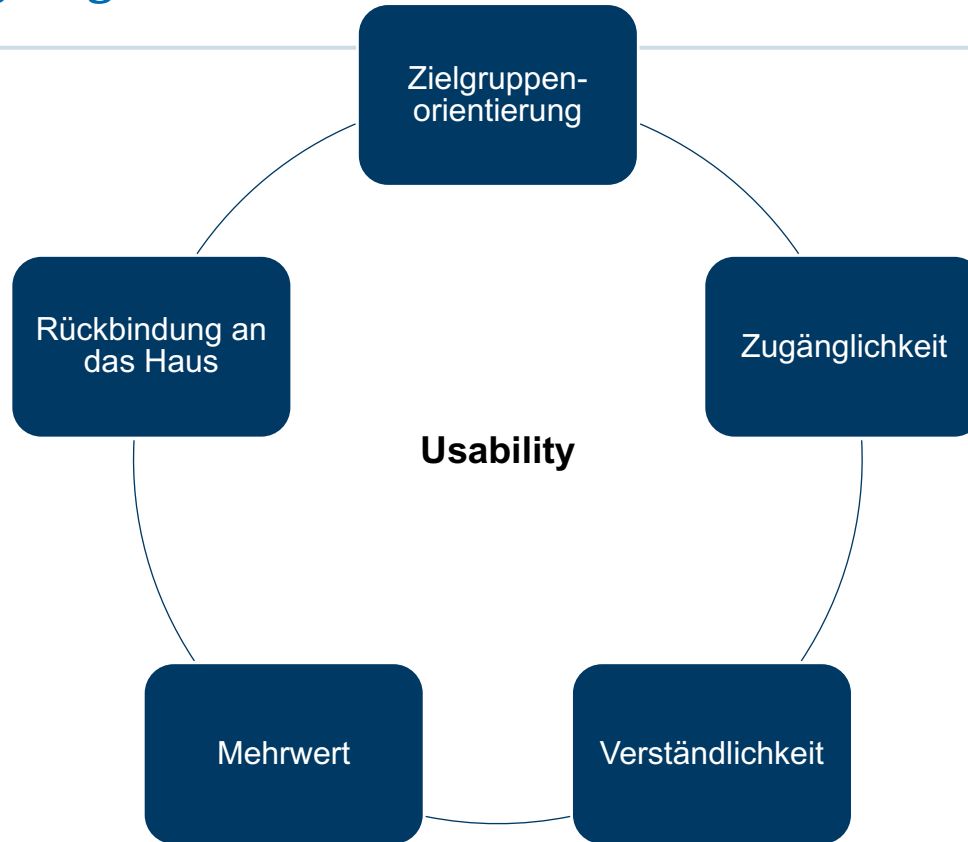


Usability

- a) effektiv
- b) effizient
- c) zufriedenstellend



Potenziale und Grenzen musealer digitaler Vermittlungsangebote zur Kulturellen Teilhabe



3. Audience Development

Publikumsorientierung

„Publikumsorientierung ist ein zentraler Gelingungsfaktor für wirksame Bildungs- und Vermittlungsarbeit im Museum. Sie richtet sich an den Interessen, Motivationen und Bedürfnissen der Besucher:innen und Nichtbesucher:innen aus, auch im Sinne einer umfassenden Inklusion.“

(Deutscher Museumsbund (Hrsg.): Leitfaden Bildung und Vermittlung, Berlin 2020)



3. Audience Development

Publikumsorientierung



Gerade im virtuellen Raum:

***Besucher:innen- und
Nichtbesucher:innenforschung
relevant!***





5. Fazit

- Digitale Kunstvermittlung als Chance das Museum noch mehr zu öffnen
- Überbrücken von:
 - Finanzieller Barrieren
 - Zeitbarrieren
 - Barrieren körperlicher/psychischer Einschränkungen
 - Ortsbezogene Barrieren

Gesellschaftliche Teilhabe als digitale Teilhabe



Diskussion

Welche neuen Barrieren können im digitalen Raum entstehen?