

## WHITEPAPER

# T10 Museumsroboter

*Was passiert, wenn ein Museum den Moment verpasst, in dem Besucher mehr erwarten*



## Das stille Verschwinden der Besucher

Museen verlieren keine Besucher über Nacht. Es passiert leise. Eine Familie, die nach zwanzig Minuten geht, weil die Kinder sich langweilen. Ein Tourist, der vor der fremdsprachigen Texttafel steht, nichts versteht und weitergeht. Eine Schulklasse, die pflichtbewusst durchgeschleust wird und nie wiederkommt. Einzeln fallen diese Momente nicht auf. In der Summe sind sie der Grund, warum manche Häuser Jahr für Jahr weniger Relevanz haben.

In der Museumspädagogik gibt es dafür einen nüchternen Begriff: Museumsmüdigkeit. Gemeint ist das Paradoxon eines kulturellen Overkills, bei dem die Informationsdichte die Aufnahmefähigkeit übersteigt. Der ehrlichere Begriff wäre: Vermittlungsversagen.

Denn die Exponate sind nicht das Problem. Die Art, wie wir sie präsentieren, ist es.

## Was sich gerade verändert

Während einige Museen noch darüber diskutieren, ob Technologie ins Haus gehört, schaffen andere bereits Fakten. Erste Häuser setzen auf robotergestützte Führungen, die autonom durch Ausstellungsräume navigieren, Besucher gezielt zu Exponaten führen und Geschichten erzählen, die auf den jeweiligen Besucher zugeschnitten sind. Die Reaktionen der Besucher sprechen für sich: längere Verweildauer, höhere Weiterempfehlungsraten, messbar mehr Interaktion.

Das ist kein Zukunftsszenario. Das ist der Stand der Technik. Die Frage ist nicht, ob diese Entwicklung kommt. Die Frage ist, welche Museen dabei sind und welche später erklären müssen, warum sie es nicht waren.

## Der T10: Was er konkret leistet

Der T10 ist ein autonomer Service Roboter, der komplette Museumsführungen übernimmt: zuverlässig, personalisiert und ohne Personaleinsatz. Er navigiert auf vorkartierten Routen durch Ihre Ausstellungsräume, führt Besucher gezielt zu ausgewählten Exponaten und ersetzt statische Texttafeln durch gesprochene, kontextbezogene Erklärungen. Die Tourdauer passt sich dem Zeitbudget des Besuchers an.

An ausgewählten Stationen spielt er Kurzfilme ab: historische Aufnahmen, Restaurierungsprozesse, Künstlerporträts. So entsteht ein multimediales Erlebnis, ohne dass zusätzliche Bildschirme oder Projektoren in der Ausstellung installiert werden müssen.

Zum Vergleich: Die Alternative, die heute in vielen Häusern Standard ist, besteht aus Audioguides, die nach jeder Benutzung desinfiziert, regelmäßig geladen und in mehreren Sprachen separat bestückt werden müssen. Ein Aufwand, der Personal bindet, Kosten erzeugt und trotzdem ein Erlebnis liefert, das sich seit den 1990er Jahren kaum verändert hat. Besucher merken das.

## Mehrsprachig ab Start

Über einen QR-Code am Roboter wählen Besucher ihre Sprache und starten die Tour. Ohne App, ohne Registrierung. Drei Sprachen sind standardmäßig integriert, weitere lassen sich ergänzen.

Das klingt nach einem technischen Detail, ist aber ein strategischer Hebel: In einer Bodenseeregion mit Gästen aus der Schweiz, Österreich, Frankreich und darüber hinaus entscheidet der Sprachzugang darüber, ob ein Museum international sichtbar wird oder auf dem lokalen Radar bleibt. Wer heute nur deutschsprachige Vermittlung anbietet, schließt einen wachsenden Teil seines potenziellen Publikums systematisch aus.

## Drei Modi, ein Roboter

Nicht jeder Besucher braucht dieselbe Führung. Und genau hier zeigt sich der Unterschied zwischen einem System, das Inhalte abspielt, und einem, das sie vermittelt:

Entdecker-Modus	Standard-Guide	Experten-Modus
		
Kinder & Jugendliche: Einfache Sprache, Anekdoten, spielerische Elemente. Ideal für Schulklassen.	Erwachsene: Historische Einordnung, kuratorische Highlights, ausgewogene Informationstiefe.	Fachpublikum: Wissenschaftliche und technische Details, die über die Standardbeschilderung hinausgehen.

Vormittags führt derselbe Roboter eine Schulklasse, abends eine Fachdelegation.

## Schulklassen: Vom Pflichtbesuch zum Erlebnis

Lehrkräfte kennen das Dilemma: Der Museumsbesuch steht im Lehrplan, aber die Aufmerksamkeit der Klasse hält genau bis zum zweiten Raum. Der Entdecker Modus des T10 wurde gezielt für dieses Szenario entwickelt. Lehrkräfte wählen vorab eine altersgerechte Tour, und der T10 führt die Klasse eigenständig, strukturiert, mit spielerischen Elementen und ohne, dass eine museumsseitige Begleitperson gebunden wird.

Nach der Tour werden die Zusammenfassungen aller besuchten Stationen direkt auf die Schul-Tablets übertragen. So wird der Museumsbesuch nahtlos im Unterricht nachbereitbar, mit exakt den Inhalten, die die Klasse tatsächlich gesehen hat.

Für Museen ist das mehr als ein Service. Schulklassen, die begeistert zurückkommen, bringen Eltern mit. Eltern bringen Großeltern. Aus einem einzigen guten Erlebnis wird ein Multiplikator, der kein Marketingbudget der Welt so effizient erzeugen kann.

## Digitales Souvenir: Wissen, das bleibt

Nach der Tour erhalten Besucher eine digitale Zusammenfassung aller besuchten Stationen direkt auf ihr Smartphone: Hintergrundinformationen, Bildmaterial, weiterführende Links. Kein Flyer, der im Mülleimer neben dem Ausgang landet, sondern eine dauerhafte Wissensressource, die geteilt, wiederentdeckt und weiterempfohlen wird.

Das klingt wie ein nettes Extra. Tatsächlich ist es ein strategisches Instrument: Jede geteilte Zusammenfassung ist eine organische Empfehlung. Jeder weitergeleitete Link ein potenzieller neuer Besucher. Museen, die diesen digitalen Nachklang nutzen, verlängern die Wirkung jedes einzelnen Besuchs weit über die Museumsschwelle hinaus.

Technologie im Museum ist kein Selbstzweck. Aber die Erwartungshaltung der Besucher hat sich verändert, leise, aber unwiderruflich. Menschen, die im Alltag per Sprachassistent Licht dimmen und per QR Code Speisekarten öffnen, empfinden eine gedruckte Texttafel mit Jahreszahlen nicht als charmant, sondern als antiquiert.

Das bedeutet nicht, dass jedes Museum sofort einen Roboter braucht. Es bedeutet, dass jedes Museum sich fragen sollte: Wenn der Besucher nach dem Rundgang gefragt wird, wie es war, was soll er antworten? Interessant, aber anstrengend? Oder: Das musst du dir ansehen?

**Der T10 ist kein Ersatz für kuratorische Kompetenz. Er ist das Werkzeug, das diese Kompetenz dorthin bringt, wo sie wirkt: zum Besucher.**

## Ihr Einstieg

Mit einem Startbudget von 20.000 € heben wir Ihr Museum auf das nächste Level. Bundesförderprogramme können Ihren Investitionsaufwand erheblich reduzieren.

Bis Ende 2026 realisieren wir noch acht ausgewählte Projekte: individuell, exklusiv und mit persönlicher Betreuung.

Ab Mai kontaktieren wir Museen in der Bodenseeregion persönlich. Sie möchten nicht warten? Vereinbaren Sie jetzt einen Termin, vor Ort bei uns am Bodensee oder per Videokonferenz.