

Perspektiven der Museumsinformatik

Museum informatics: people, information, and technology in museums / [ed. by] Paul F. Marty and Katherine Burton Jones. – New York, NY [u. a.]: Routledge, 2008. – XIII, 340 S. – (Routledge studies in library and information science ; 2) – ISBN 978-0-8247-2581-5 : 29,99 EUR.

Im Vorwort definieren die beiden Herausgeber Paul Marty und Katherine Burton Jones Museumsinformatik als diejenigen Fragen im sozialen und technischen Bereich, die sich daraus ergeben, dass Menschen, Informationen und Technologie im Museum interagieren. Diese Fragestellungen betreffen sowohl die Institution Museum und ihre Mitarbeiter als auch die Museumsbesucher. Dabei steht nicht nur die Anwendung von neuen Technologien im Museum im Zentrum des Interesses, sondern auch wie sich Museumsarbeit und Museumsbesuch durch den Technikeinsatz verändern. Um diese Punkte zu untersuchen, haben die Herausgeber führende Museumswissenschaftler und -praktiker gebeten, die Museumsinformatik aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Das Ergebnis ist die erste englischsprachige Buchpublikation zu diesem Thema. Als Zielgruppen nennen die Herausgeber Wissenschaftler, Studierende, Museumsmitarbeiter und Museumsbesucher, wobei offenbleiben muss, inwiefern die heterogene Zielgruppe der Besucher überhaupt von diesem Buch profitieren kann, denn die Themen sind teilweise recht fachspezifisch. Für die anderen Zielgruppen stellt der Sammelband jedoch eine Pflichtlektüre dar, weil er die erste Publikation ist, die sich aus der Perspektive der angewandten Informatik umfassend mit dem Einsatz von Informationstechnologie in Museen befasst.

Das Buch gliedert sich in sieben thematisch voneinander unabhängige Abschnitte:

1. Einführung
2. Informationsressourcen in Museen
3. Informationsmanagement in Museen
4. Interaktion mit Informationen in Museen
5. Informationsverhalten in Museen
6. Zusammenarbeit im Informationsbereich in Museen
7. Schlussfolgerungen

Die Einführung besteht aus je einem einleitenden Aufsatz von Marty und Jones. Im Anschluss stellt Marty in seinem Beitrag „An Introduction to Museum Informatics“ die Museumsinformatik als

interdisziplinäres Arbeits- und Forschungsgebiet dar. Dabei hebt er besonders hervor, dass die Institution Museum nicht mehr ohne Informationstechnik vorstellbar ist, wenn sie im 21. Jahrhundert relevant sein soll. Denn die Informationstechnik beeinflusst wesentlich die sozio-technische Interaktion, die im Museum bzw. mit dem Museum im Internet stattfindet.

Im Abschnitt zwei „Informationsressourcen in Museen“ ist der Aufsatz von David Bearman besonders empfehlenswert. In seinem Beitrag „Representing Museum Knowledge“ hebt er ab auf die Bedeutung des Informationsmanagements im Museum zur Bewahrung von Museumsobjekten und Museumsinformation. Indem er unser Weltwissen als soziale Konstruktion identifiziert, zeigt er, welche Bedeutung der Dokumentation zukommt, diesen Prozess der Konstruktion zu verdeutlichen und die verschiedenen Geschichten zu erhalten, die ein Objekt erzählen kann (Bedeutung des Objekts für die Hersteller, die Überlieferer und die Kuratoren, die Besucher, etc.). Dazu gibt er einen kurzen Überblick über die Geschichte der computergestützten Wissensrepräsentation im Museum, der ihr zugrunde liegenden Datenmodelle und der Revolutionierung durch das World Wide Web als hypermedialem Internet-Dienst. Mit der Vielzahl möglicher Kommunikationsplattformen gewinnen die Zugänglichkeit der Informationen und ihre Wiederverwendbarkeit in verschiedenen Kontexten durch Standardisierung eine immer größere Bedeutung, ebenso die Metadaten zu Museumsobjekten und Museumsinformation. Die Webpräsenz des Museums muss mehr sein als eine Datenbank, alle Abteilungen des Museums müssen daran mitarbeiten mit dem Ziel, durch den Einsatz von Informationstechnik eine höhere Bindung verschiedener Zielgruppen an das Museum zu erreichen. Dazu ist die Ausrichtung der Inhalte auf die Zielgruppen und eine Öffnung für die Mitwirkung der Öffentlichkeit in Form von Web 2.0-Elementen notwendig.

Im Mittelpunkt des dritten Teils steht das Informationsmanagement in Museen. Lesenswert ist hier vor allem Diane Zorichs Aufsatz „Information Policy in Museums“. Zorich plädiert dafür, die Definition von Museumsinformation zu erweitern und außer den sammlungsbezogenen Informationen auch andere Aspekte einzubeziehen, wie beispielsweise Personal, Räumlichkeiten, Finanzen sowie Beziehungen zur Öffentlichkeit, weil all diese

Faktoren als Rahmenbedingungen die Aktivitäten des Museums wesentlich bestimmen. Deshalb muss sich das Verständnis von Museumsinformation von einer objektorientierten Auffassung zu einer aktivitätsbasierten Haltung wandeln. Als Hauptproblem im Umgang mit Museumsinformation sieht Zorich, dass Museumsobjekte in der Regel Unikate sind und sich deshalb nicht einfach standardisieren oder kategorisieren lassen, was jedoch für die Informationsverarbeitung notwendig ist. Hinzu kommt, dass über ein Objekt Informationen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven, zum Beispiel von Kuratoren, Forschern, Museumspädagogen, Restauratoren, gesammelt, interpretiert und verwaltet werden. Dadurch wird die Informationssammlung im Museum sehr heterogen und differenziert, aber gleichzeitig auch sehr umfassend. Dies macht die Museumsinformation zu einer wichtigen Ressource im Museum, die jedoch häufig noch gar nicht als solche erkannt wird, vielleicht auch weil sie weniger greifbar ist als andere Ressourcen des Museums. Trotzdem nimmt sie eine so zentrale Rolle ein, dass es für ein Museum erforderlich ist, sich eine Richtlinie (engl. policy) für den Umgang mit Museumsinformation zu geben. Diese Anweisung muss eine Reihe von Aspekten abdecken, wie zum Beispiel den administrativen Bereich (Informationsgebrauch, Rechteverwaltung, EDV-Einsatz, etc.), den rechtlichen (Vertragsrecht, Urheberrecht, etc.) und den ethischen Bereich (Vertraulichkeit und Genauigkeit von Information, etc.).

Im vierten Abschnitt „Interaktion mit Informationen in Museen“ ist der Beitrag „Blurring Boundaries for Museum Visitors“ von Matthew Chalmers und Areti Galani von besonderem Interesse. Die beiden Autoren beschreiben, wie Museen mit neuen Technologien experimentieren. Dabei liegt nach Ansicht der Autoren der Fokus auf der physischen Erfahrung bzw. auf dem Suchen von Informationen, während die virtuelle Erfahrung häufig als sekundär gegenüber der physischen Museumserfahrung bewertet wird, was die Autoren widerlegen wollen. Dazu führen sie einen ethnomethodologischen Ansatz ein, der davon ausgeht, dass jede Handlung sozial eingebettet ist, womit auch der Museumsbesuch einen sozialen Akt darstellt, was sie mit verschiedenen Studien belegen. Unter dem Aspekt der Interaktion werden beim Museumsbesuch in Begleitung anderer Personen Verhaltensweisen wie Blicke, Gesten und Haltungen relevant. Diese lassen sich mit Medien zeitlich und örtlich sowohl synchron als auch asynchron darstellen und erlauben damit eine weitergehende Interaktion der physischen, aber auch der virtuellen Besucher als dies beispielsweise bei traditionellen Audioguides möglich ist, die für Einzelbesucher entwickelt wurden und in der praktischen Anwen-

dung zur Vereinzelung der Besucher führen, während mit den neuen Medien ein technikbasiertes Sozialverhalten ermöglicht wird. Als Ausblick auf künftige Entwicklungen präsentieren die Autoren Projekte wie Galeriebeobachtungen mit Webcams, Roboterführungen durch Ausstellungen und Meinungskioske für die asynchrone Kommunikation zwischen Besuchern.

Der fünfte Abschnitt „Informationsverhalten in Museen“ setzt sich mit dem Informationsverhalten des Publikums auseinander. Eine interessante Analyse der Motivation des Publikums bietet der Beitrag „Understanding the Motivations of Museum Audiences“ von Kirsten Ellenbogen, John Falk und Kate Haley Goldman. Die drei Autoren konstatieren einen hohen Anstieg der Besucherzahlen, wobei die virtuellen Besucher die physischen im Verhältnis drei zu eins übertreffen, weshalb sich die Besucherforschung intensiver mit den Online-Besuchern auseinandersetzen muss. Nach einer Einführung in die Besuchersegmentierung werden Faktoren der Besuchsmotivation für traditionelle Museen vorgestellt, wobei Lernbegierde und Unterhaltungsbedürfnis als zentrale Motivationsfaktoren identifiziert werden. Für virtuelle Museumsbesuche fehle es derzeit, so die Autoren, sowohl an qualitativer als auch quantitativer Forschung, weshalb sie sich auf eine Gegenüberstellung der Opportunitätskosten von physischen und virtuellen Besuchern beschränken, anstatt die Motivationsfaktoren direkt zu vergleichen.

Im sechsten Abschnitt „Zusammenarbeit im Informationsbereich in Museen“ werden verschiedene praktische Projekte der Zusammenarbeit vorgestellt: Museumskonsortien und -netzwerke, das nationale Museumsportal Australian Museums Online (AMOL) sowie The Museums and Online Archives Collaboration (MOAC), eine Museums- und Archivkooperation in Kalifornien.

Der siebte Abschnitt „Schlussfolgerungen“ bietet Zukunftsperspektiven für den Einsatz von Informationstechnologie im Museum. In seinem Beitrag „Information Professionals in Museums“ reflektiert Paul Marty die Rolle von Museumsmitarbeitern, die sich von traditionellen Aufgaben hin zur Informationsarbeit wandelt. Er betont, dass der künftige Erfolg von Museen in der Informationsgesellschaft sehr stark davon abhängen wird, wie die Mitarbeiter mit digitalen Informationen umgehen und die verschiedenen Informationsbedürfnisse des Publikums bedienen. Da auf dem Gebiet der Informationsverarbeitung eine zunehmende Spezialisierung in einzelne Rollen stattfindet, wird dies vor allem kleinere Museen vor personelle Probleme stellen. Weiterhin beschreibt Marty die Herausforderung, die Rolle des Informationsspezialisten im Museum zu definieren und auszufüllen, was daran liegt, dass die Aufgaben so

vielfältig seien und die gegenwärtige Ausbildung zu wenig darauf vorbereite, weshalb Museen häufig auf teure externe Berater angewiesen seien. Im Zentrum des folgenden Beitrags von Jennifer Trant steht die Cyberinfrastruktur von Museen als Teil der Netzkultur des Internets. Trant zeigt am Beispiel ausgewählter Projekte, dass es nicht genügt, Museumsinformation bereitzustellen, sondern dass sie vielmehr in verschiedenen Kontexten nutzbar sein muss und entsprechend den Nutzungserwartungen von unterschiedlichen Zielgruppen interpretiert werden muss. Als Folge davon muss sich das Museum diesen Zielgruppen im Internet öffnen und seine Rolle als Vermittler neu bestimmen, um integrierend auf verschiedene gesellschaftliche Gruppen wirken zu können. Wesentlich ist dabei, dass das Museum auf seine Interpretationshoheit über seine Sammlungen verzichtet und verschiedene Sichtweisen auf seine Objekte zulässt, was eine Neuinterpretation und Rekontextualisierung der Objekte und Sammlungen zur Folge hat. Im letzten Kapitel hält Maxwell Anderson unter dem Titel „The Future of Museums in the Information Age“ ein engagiertes Plädoyer für die Öffnung der Institution Museum für die Mitwirkung des Publikums im Rahmen einer kollaborativen Kommunikation im Internet. Durch die zunehmende Bedeutung des Social Computings seien Museen gezwungen, ihre Aufmerksamkeit stärker den On-site- und den Online-Besuchern zuzuwenden. Diese erwarten verstärkt Antworten auf ihre Fragen, sodass sich das Museum an neue Kommunikationsformen anpassen muss, wozu sich besonders das Internet als Plattform anbietet. Denn ein physischer Museumsbesucher kostet ein US-Kunstmuseum durchschnittlich 40 \$, während Online-Besucher mit deutlich geringeren Investitionen betreut werden könnten. Bei der Neuausrichtung ihrer Kommunikation sollten Museen jedoch nicht Themenparks und Einkaufszentren (Malls) imitieren, sondern auf die Begegnung mit authentischen Originalen und Erfahrungen setzen, was aber voraussetzt, dass die Objekte entschlüsselt und intellektuell zugänglich gemacht

werden. In diesem Zusammenhang identifiziert Anderson eine steigende Tendenz zur Wertschätzung des Objekts mit der Zunahme von virtuellen Erfahrungen in der Informationsgesellschaft, sodass die in Museumskreisen verbreitete Furcht vor der Verdrängung des traditionellen Museums durch das virtuelle nicht begründet sei. Insgesamt muss die Institution Museum jedoch bereit sein, sich für eine kollaborative Kommunikation zu öffnen und das Publikum aktiv teilhaben zu lassen. Damit könnte das Publikum stärker an das Museum gebunden werden, weil es vom Blick hinter die Kulissen des Museums fasziniert sei.

Der Sammelband deckt mit seinen sieben Themengebieten ein weites Spektrum ab, wobei es das Ziel der Herausgeber ist, die steigende Bedeutung der Museumsinformatik in der theoretischen und praktischen Museologie zu demonstrieren. Dies ist ihnen sehr gut gelungen; sie haben eine umfassende Einführung in die Thematik zusammengestellt, die gut verständlich, theoretisch fundiert und zugleich praxisbezogen ist. Sehr erfreulich ist, dass trotz des Begriffs „Informatik“ im Titel für die Lektüre keine speziellen computertechnischen Kenntnisse erforderlich sind. Durch einen bewussten Verzicht auf eine computertechnische Ausrichtung der Beiträge, die bei dieser Themenstellung durchaus möglich gewesen wäre, wenden sich die Herausgeber gezielt an Museumsmitarbeiter, die interessierte technische Laien sind und bei denen das Interesse an der Anwendung neuer Technologien im Vordergrund steht und nicht die Technologien und ihre Funktionsweise als solche. Dies macht das Buch zu einer hilfreichen Lektüre für alle, die sich mit dem Einsatz von Informationstechnologie in Museen auseinandersetzen wollen. Wünschenswert wäre eine vergleichbare Publikation in deutscher Sprache, die auf die Gegebenheiten im deutschsprachigen Raum eingeht, wo es durchaus vergleichbare Überlegungen, Bestrebungen und Projekte gibt.

*Werner Schweibenz –
(BSZ, Universität Konstanz)*