

# Wissenschaftskommunikation und Wissensvermittlung. Neue Medien in der Archäologie

Stefanie Samida

Dissertation Tübingen 2005 (Prof. Dr. M. Muckenhaupt, Prof. Dr. M. K. H. Eggert)

Bis vor einem Jahrzehnt spielten die Neuen Medien – gemeint sind hier alle auf digitaler Basis beruhenden Medien wie CD-ROM, DVD, Internet etc. – innerhalb der Geistes- und Kulturwissenschaften und damit auch innerhalb der Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie kaum eine Rolle. Ihr Einsatz im Forschungsalltag war sporadisch und eine Auseinandersetzung mit dem Potenzial der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien kaum Gegenstand archäologischer Betrachtung. Die Gründe hierfür liegen zu einem großen Teil darin begründet, dass insbesondere die deutschsprachige Ur- und Frühgeschichtswissenschaft, um die es hier geht, die Thematik ‚Archäologie und (Neue) Medien‘ nicht genuin als ihren Forschungsgegenstand auffasst. Die Dissertation nimmt sich daher dieser bislang vernachlässigten Thematik an, und zwar sowohl aus medienwissenschaftlicher als auch archäologischer Perspektive<sup>1</sup>.

Die Auseinandersetzung mit dem gegenwärtigen Forschungsstand verdeutlicht, dass in der Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie eine Debatte zum Umgang mit den Neuen Medien und eine Diskussion zum Potenzial digitaler Medien erst beginnt<sup>2</sup>. Dieser Umstand steht im Gegensatz zu der in der deutschen Geschichtswissenschaft stattfindenden Debatte und zum anglophonen archäologischen Diskurs<sup>3</sup>. Offensichtlich wird die Wirkungsfähigkeit des Computers und der Neuen Medien für die Archäologie – was neben der Möglichkeit zu wissenschaftsinterner Kommunikation auch die Chance zur Wissensvermittlung anbelangt – im deutschsprachigen Raum noch weitgehend verkannt und eine Diskussion nicht für nötig gehalten.

Da sich meine Arbeit als interdisziplinäres Projekt zwischen den Fächern Medienwissenschaft und Ur- und Frühgeschichtliche Archäologie versteht, wurde das Thema in einen größeren Untersuchungsrahmen eingebunden. Die Beschäftigung mit dem Thema erfolgte auf zwei Ebenen. In einem ersten Schritt ging es darum, zu zeigen, wie Archäologen die neuen Informations- und Kommunikati-

onstechnologien innerhalb ihrer *Scientific Community* gebrauchen. In einem zweiten Schritt wurde das Augenmerk auf die außerwissenschaftliche Anwendung gelegt. Hier sollten Möglichkeiten digitaler Wissensvermittlung und Wissenschaftsdarstellung aufgezeigt werden. Zwei bislang vor allem in der Soziologie beheimatete Konzepte dienten als Ausgangspunkt der Untersuchung: ‚*Cyberscience*‘ und ‚*Public Understanding of Science*‘ (PUS) bzw. ‚*Public Understanding of Science and Humanities*‘ (PUSH). *Cyberscience* ist nach M. NENTWICH (2003) als ‚Wissenschaftsform‘ zu verstehen, in der alle akademischen Aktivitäten über den Computer und die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien stattfinden. Hinter dem Konzept des ‚*Public Understanding of Science*‘ verbirgt sich die Vorstellung, das Verstehen von und Verständnis für Wissenschaft im öffentlichen Bewusstsein zu verbessern, wobei gerade der Wissenschaftler diese Aufgabe übernehmen sollte (GAUS/WILDT 2001). Es wurden also zwei unterschiedliche Ansätze für die Analyse gewählt: zum einen eine mehr ‚nutzerorientierte‘ bzw. innerwissenschaftliche und zum anderen eine mehr ‚produzentenorientierte‘ bzw. außerwissenschaftliche Perspektive. Im ersten Fall stand demzufolge der Archäologe unter dem Aspekt von *Cyberscience* als Nutzer digitaler Medien – speziell des Internets – im Zentrum des Interesses; im zweiten Fall sollte unter dem Gesichtspunkt ‚*Public Understanding of Science and Humanities*‘ die Funktion des Archäologen als Wissensvermittler untersucht werden. Insgesamt galt es, das Potenzial der Neuen Medien in der Archäologie zu bewerten.

Als zentrale Fragestellung für den ersten Gesichtspunkt diente die Frage, welche Bedeutung das Internet im wissenschaftlichen Alltag der Archäologen heute spielt, also ob, wie und in welchem Umfang Archäologen Neue Medien nutzen. Um diesbezüglich zu quantitativen Aussagen zu gelangen, wurde im Januar 2004 eine schriftliche Befragung unter deutschen Ur- und Frühgeschichtswissenschaftlern speziell zur Internetnutzung durchgeführt. Ins-

gesamt wurde 321 Personen an 28 deutschen Universitätsinstituten angeschrieben. Der Rücklauf von etwas mehr als 46 % beantworteter Fragebögen ist positiv zu bewerten, wird doch gewöhnlich schon eine Rücklaufquote von 20 % bei schriftlichen Umfragen als gut betrachtet (MERTEN/TEIPEN 1991, 111). Gleichzeitig lieferte eine qualitative Analyse wissenschaftlicher archäologischer Informationsressourcen im Internet Erkenntnisse zu archäologischen Angebotsformen (z. B. Diskussionsforen, Fachinformationssysteme, Elektronische Zeitschriften).

Aus der Synthese beider Vorgehensweisen ergibt sich, dass besonders die elektronische Post (E-Mail) und das World Wide Web (WWW) in weiten Teilen des wissenschaftlichen Alltags eine wichtige Funktion einnehmen, dass aber demgegenüber elektronische Diskussionsforen wie Newsgroups oder Mailinglisten von den Wissenschaftlern nicht genutzt werden. Dies hat, was die qualitative Auswertung der Diskussionsforen deutlich macht, zum einen mit dem geringen Diskussionsniveau der Teilnehmer gerade in Newsgroups zu tun – sind diese doch in der Mehrheit von Laien besetzt. Zum anderen gibt es in der deutschsprachigen Archäologie kein explizit wissenschaftliches Diskussionsforum wie es etwa für die Geschichtswissenschaft mit der Mailingliste ‚H-Soz-u-Kult‘ (Humanities – Sozial- und Kulturgeschichte) der Fall ist<sup>4</sup>. Diese Mailingliste ist Teil des amerikanischen ‚H-Net‘ (Humanities Net), einem internationalen Zusammenschluss von Geistes- und Sozialwissenschaftlern, der die wissenschaftliche Kommunikation und den internationalen Austausch über die neuen Informationstechnologien fördert. ‚H-Soz-u-Kult‘ unterliegt daher, anders als die meisten Mailinglisten, einer Moderation bzw. Begutachtung von Redakteuren, die alle eingehenden Beiträge auf ihre fachwissenschaftliche Relevanz hin prüft. Mit mehr als 8000 Subskribenten besitzt diese Mailingliste, die vereinzelt auch archäologische Themen behandelt, eine für eine Mailingliste außerordentlich große Reichweite. In der Mehrheit handelt es sich bei den Subskribenten um Wissenschaftler bzw. Akademiker (etwa 90 %). Die Analyse der Verteilung der Listenbeiträge verdeutlicht, dass insbesondere Rezensionen, Terminankündigungen von Konferenzen, Tagungen etc., Inhaltsverzeichnisse von Zeitschriften sowie Stellenanzeigen das Gros der Beiträge ausmachen. Konkrete Diskussionen unter den Listenteilnehmern bilden die Ausnahme. ‚H-Soz-u-Kult‘ stellt demnach keine Mailingliste im ursprünglichen Sinne mehr dar, weil die Diskussion und damit das Hauptmerkmal von Mailinglisten kaum noch gepflegt wird. Die Liste übernimmt vielmehr die Aufgaben eines stets aktuellen Informationsdienstes. Anders als ‚H-Soz-Kult‘

präsentiert sich dagegen die unmoderierte deutschsprachige archäologische Mailingliste ‚Arch-De‘. Sie umfasst um die 300 Subskribenten und setzt sich etwa zu einem Drittel aus Laien und zu zwei Dritteln aus Archäologen bzw. Studenten der Archäologie zusammen. Die Analyse von ‚Arch-De‘ zeigt, dass über Mailinglisten hierarchische Strukturen aufgebrochen werden können. Laien, Studenten und Wissenschaftler diskutieren gemeinsam, was bisher über die herkömmlichen Medien kaum möglich war bzw. nicht praktiziert worden ist. Die Liste ermöglicht also eine direkte Auseinandersetzung mit dem Laien, wodurch dem Nicht-Experten ein differenziertes Bild von der Archäologie vermittelt werden kann. Die heterogene Zusammensetzung der Liste bringt es jedoch zugleich mit sich, dass die Qualität der Beiträge in der Liste stark variiert. Ein hohes methodisches und theoretisches Niveau wird immer dann erreicht, wenn Fachwissenschaftler untereinander diskutieren. Bei Diskussionen zwischen Laien und Wissenschaftlern übernimmt in der Mehrheit der Wissenschaftler die Funktion des ‚Lehrers‘, wobei sich die Diskussion häufig auf das Schema ‚Frage-und-Antwort‘ beschränkt.

Bei der Analyse der elektronischen Zeitschriften ging es in erster Linie um deren Erscheinungsbild, die Verbreitung dieser Publikationsart und deren Akzeptanz im Fach. Für die Untersuchung wurde die Entwicklung der Elektronischen Zeitschriften Bibliothek Regensburg (EZB) betrachtet<sup>5</sup>, die Ergebnisse der Umfrage herangezogen sowie ausführliche Analysen verschiedener E-Zeitschriften<sup>6</sup> durchgeführt. Dass E-Zeitschriften bisher im Fach nicht etabliert sind und im Prozess der Wissenschaftskommunikation, Wissensproduktion und Wissensvermittlung kaum eine Rolle spielen, hat die Auswertung der Studie zur Internetnutzung bestätigt. Elektronische Zeitschriften sind nämlich bei einer großen Mehrheit (etwa 70%) der befragten Archäologen unbekannt und besitzen bei vielen Befragten ein schlechtes Image; noch immer wird diese Publikationsform nicht als vollwertige Publikation anerkannt<sup>7</sup>. Im Vergleich zu anderen Geistes- und Kulturwissenschaften zeigt sich darüber hinaus, dass archäologische E-Journale quantitativ deutlich unterrepräsentiert sind. Für die Zukunft ist aber insgesamt durchaus eine Änderung zu erwarten, worauf die Entwicklung der EZB und auch Neugründungen von archäologischen E-Zeitschriften wie die im Jahr 2003 gegründete Zeitschrift ‚Leipziger Online Beiträge zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie‘ hinweisen; ähnliches signalisiert das positive Resultat auf die Frage, ob die Wissenschaftler in Zukunft in einer E-Zeitschrift publizieren würden. Mehr als 70 % gaben an, sie beabsichtigten in einer elektroni-

schen Zeitschrift zu veröffentlichen. Darüber hinaus ist aufgrund der wachsenden Medienkompetenz jüngerer Wissenschaftler mit einer Veränderung zu rechnen. Tendenziell ist also von einer zunehmenden Akzeptanz und einem Zuwachs an E-Zeitschriften auszugehen. Abzuwarten ist allerdings, welcher Zeitschriftentypus sich letztlich durchsetzen wird. Die Analyse der untersuchten E-Zeitschriften lieferte nämlich gleich zwei mögliche Modelle: zum einen der Versuch einer elektronischen Kopie von gedruckten Zeitschriften und zum anderen die Etablierung einer weitgehend unabhängigen und neuen Form. Kennzeichnend für den ersten Typ sind insbesondere folgende Kriterien: Periodizität, die Einführung eines Begutachtungssystems, eine institutionelle Verankerung sowie eine ISSN. Die Zeitschriften, die diesem Typus angehören, versuchen sich also – so weit es das elektronische Medium erlaubt – den gedruckten Zeitschriften anzunähern, um damit dem Wissenschaftler ein vertrautes und praktikables Medium in die Hände zu geben. Der zweite Typ dagegen versucht, sich von den gedruckten Periodika zu emanzipieren. Charakteristisch für solche E-Zeitschriften ist, dass sie ihre Artikel im HTML-Format veröffentlichen, nicht periodisch erscheinen, zumeist zusätzliche Informationsangebote für den Leser bereithalten und in der Regel institutionell unabhängig sind.

Große Vorteile verspricht gleichfalls die Etablierung archäologischer elektronischer Rezensionen-journale. Betrachtet man die derzeitige Entwicklung archäologischer Fachzeitschriften, so wird deutlich, dass meistens Jahre von der Einreichung des Manuskripts bis zur Publikation vergehen. Gerade bei Zeitschriften wie z.B. der ‚Germania‘ wäre die Ausgliederung des Rezensionsteils in eine elektronische Variante in zweifacher Hinsicht vorteilhaft. Zum einen könnten die Rezensionen schnell erscheinen, was für die Fachdiskussion wichtig ist, und zum anderen könnte der dadurch gewonnene Platz in den Druckausgaben für zusätzliche Forschungsbeiträge genutzt werden. Gerade die Analyse des etablierten elektronischen historischen Rezensionen-journals ‚sehpunkte‘ macht deutlich, welches Potenzial eine elektronische Ausgabe im Hinblick auf die Aktualität und auf die Anzahl der erscheinenden Rezensionen besitzt.

Was den Einsatz digitaler Medien in der archäologischen Lehre angeht, so lässt sich ebenfalls eine Missachtung konstatieren (Abb. 1). Es gibt kaum Lehrveranstaltungen zum Thema ‚Archäologie und Neue Medien‘ und schon gar keine Anwendung neuer Lehrmethoden, also beispielsweise vernetzte Seminare, welche die neuen didaktischen, ästhetischen und technischen Möglichkeiten der digitalen

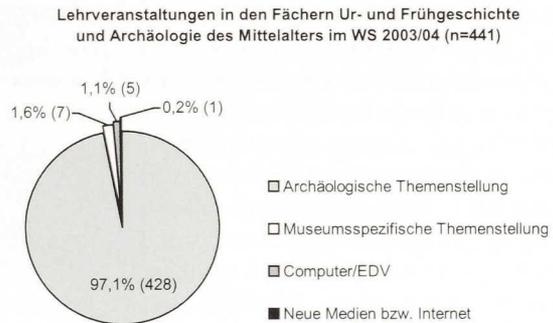


Abb. 1 Verteilung der Lehrveranstaltungen in den Fächern Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters im Wintersemester 2003/04 (N=441).

Medien ausnutzen. Hier ist also ein weiterer eklatanter Unterschied zur Geschichtswissenschaft festzustellen. Der Berliner Historiker A. E. Imhof führt beispielsweise bereits seit 1995 vernetzte Seminare durch, und auch der Erlanger Mittelalterhistoriker S. Jenks veranstaltet regelmäßig solche Seminare. Seine Erfahrungen mit einem im Sommersemester 1996 durchgeführten Seminar waren dabei insgesamt recht positiv, ganz besonders was Motivation und schließlich den Lernfaktor seiner Studierenden anbelangte (JENKS 1998).

Das – mangels archäologischer Projekte – wiederholte Aufgreifen geschichtswissenschaftlicher Beispiele, etwa im Zusammenhang mit elektronischen Diskussionsforen, E-Zeitschriften oder neuen Lehrmethoden, macht deutlich, dass die Prähistorische Archäologie bisher ein geringes Interesse bezüglich digitaler Medien an den Tag legt. Es wäre daher ratsam, in Zukunft vermehrt die geschichtswissenschaftlichen Diskussionen und Entwicklungen zur Kenntnis zu nehmen. Hier wurden vor allem in den letzten fünf Jahren zahlreiche Projekte für unterschiedliche Zwecke initiiert<sup>8</sup>, die gerade für die Prähistorische Archäologie als historische Kulturwissenschaft Vorbildcharakter haben können.

Während im ersten Teil der Arbeit in erster Linie die Frage im Vordergrund stand, wie Archäologen die diversen Internetdienste für ihre wissenschaftlichen Zwecke nutzen, wechselte im zweiten Teil der Arbeit die Perspektive zum Untersuchungsgegenstand. Jetzt stand der Archäologe nicht mehr als Nutzer, sondern als Produzent digitaler Medien im Vordergrund der Betrachtung. Für die Analyse wurden drei von archäologischer Seite aus praktizierte Konzepte herausgegriffen, an denen die Möglichkeiten der Popularisierung mit digitalen Medien dargelegt werden sollten: neben den am Computer generierten virtuellen Rekonstruktionen und über das WWW abrufbaren ‚virtuellen‘ Museen waren

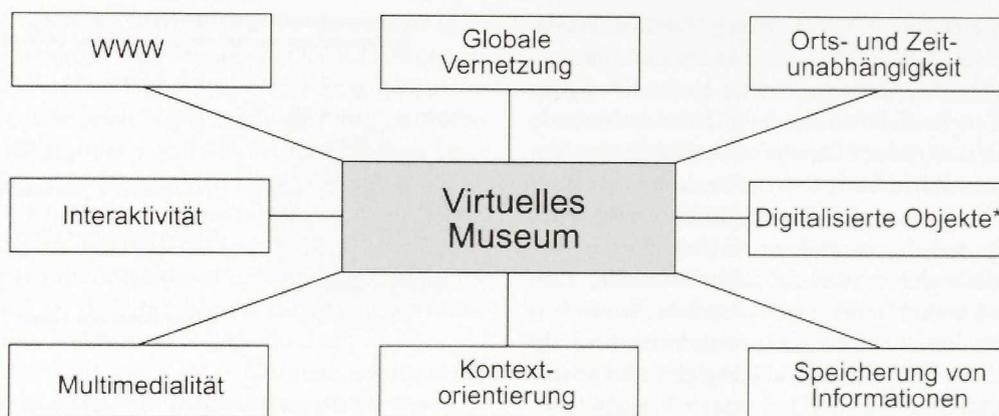


Abb. 2 Merkmale des virtuellen Museums. (\* damit sind nicht nur digitalisierte Dinge gemeint, sondern beispielsweise auch digitalisierte Ton- oder Videodokumente).

das auch die Websites zweier Grabungsprojekte. Bei der Analyse waren vor allem folgende Fragen leitend: Was leisten die Neuen Medien auf dem Gebiet der Wissensvermittlung? Welche Vor- und Nachteile hat die multimediale Wissensvermittlung? Kann PUSH über die Neuen Medien betrieben werden?

Die Auseinandersetzung mit den so genannten ‚virtuellen‘ – also am Computer erzeugten – Rekonstruktionen zeigt, dass diese Rekonstruktionsart bei Laien wie bei Archäologen beliebt ist<sup>9</sup>. Am Computer generierte archäologische Rekonstruktionen begegnen uns mittlerweile fast täglich, ganz besonders im Museumskontext oder in Fernsehproduktionen. Als Fallbeispiel diene hier das Projekt ‚TroiaVR‘, das in den Jahren 2001 bis 2003 vom Bundesministerium für Forschung und Bildung (BMBF) gefördert wurde. Wie die Diskussion am Beispiel des ‚virtuellen Troia‘ verdeutlicht, bilden Rekonstruktionen keineswegs die vergangene Wirklichkeit ab. Sie stellen vielmehr eine Konstruktion des Archäologen bzw. Historikers dar. Um also einen falschen Eindruck beim Publikum zu vermeiden, sollten deshalb Archäologen und Historiker auf eine suggestive Darstellungsform verzichten. Eine Lösung für die adäquate Vermittlung liegt dabei sicherlich darin, die neuen technischen Potenziale des Computers besser als bisher auszunutzen, also eben nicht nur geschönte und fotorealistische Rekonstruktionen anzubieten. Eine Möglichkeit, wie dem Laien veranschaulicht werden kann, dass es nicht nur die eine *Historie* gibt, liegt in der vergleichenden Darstellung. Mit dem Gegenüberstellen alternativer Rekonstruktionen kann dem Betrachter die Vielzahl möglicher *Geschichten* vor Augen geführt werden.

Museen übernehmen heute eine wichtige Funktion, wenn es um die Vermittlung wissenschaftlicher Sachverhalte geht. Die digitalen Medien haben in den letzten Jahren strukturelle und konzeptionelle Veränderungen auch auf dem Museumssektor bewirkt. Immer mehr Museen präsentieren sich nun im WWW, so dass mittlerweile vom ‚virtuellen‘ Museum gesprochen wird. Merkmale wie Multimedialität, Interaktivität und Kontextorientierung zeichnen das virtuelle Museum dabei aus (Abb. 2). Das Verständnis vom ‚virtuellen‘ Museum ist allerdings sehr heterogen. Während die einen die WWW-Präsentation als Möglichkeit betrachten, das reale Museum zu bewerben (Marketingfunktion), heben andere die bildende Funktion des ‚virtuellen‘ Museums analog zum realen Museum hervor. Anhand von drei ausführlich analysierten Fallbeispielen aus Archäologie und Geschichtswissenschaft<sup>10</sup> wurden die derzeitigen digitalen Museumskonzeptionen vorgestellt und kritisch gewürdigt. Für die Ur- und Frühgeschichtsmuseen konnte dabei festgestellt werden, dass sie im WWW hauptsächlich eine Marketingfunktion für das reale Pendant ausüben. Konkrete Wissensvermittlung findet derzeit über die musealen Websites kaum statt. Das Museum im WWW wird von archäologischer Seite aus noch nicht als Möglichkeit begriffen, Wissen zu vermitteln und zu popularisieren. Man beschränkt sich vielmehr auf organisatorische Standardangaben (Wegbeschreibung, Eintrittspreise, Informationen zu Veranstaltungen etc.). Damit wird die Chance, die ein virtuelles Museum hinsichtlich wissensvermittelnder Potenziale zu bieten hat, verschenkt und derjenige Besucher, der sich über das WWW weiterbilden möchte, auf das reale Museum rückverwiesen. Mit Blick auf das archäo-

logische Museum im WWW scheint es daher an der Zeit, eine spezifische Didaktik für virtuelle Museen zu entwickeln. Ein Beispiel, wie ein solches Museum im WWW beschaffen sein könnte, stellt das historische Projekt LeMO (Lebendiges Museum Online) dar, das aus einer Kooperation zwischen dem Deutschen Historischen Museum Berlin und dem Haus der Geschichte in Bonn entstanden ist.

Ähnlich defizitär in der Vermittlung von Wissen ist das Konzept einer reflexiven, kontextuellen, interaktiven und multivokalen Archäologie, wie es vor allem die britische postprozessuale Archäologie unter I. HODDER (z. B. 1997; 2000) propagiert. Dieses Konzept betrachtet das WWW als Chance, den Dialog mit der Gesellschaft zu intensivieren und allen gesellschaftlichen Gruppen den Zugriff auf archäologische Daten zu gestatten. Damit kommt es zwar weitgehend den Zielen von PUSH nach, folgt aber gleichzeitig einem relativistischen Ansatz, der die Interpretation eines Befundes durch einen Laien auf eine Stufe mit der eines Archäologen stellt. Die Auseinandersetzung mit dem ambitionierten Projekt Çatalhöyük<sup>11</sup>, welches das Konzept einer reflexiven, kontextuellen, interaktiven und multivokalen Archäologie umzusetzen versucht, zeigt, dass der Öffentlichkeit über die Website in der Mehrheit Rohdaten zur Verfügung gestellt werden, die aus Sicht des Laien aber inhaltsleer bleiben. Anders dagegen präsentiert sich das Projekt ‚Archäologie Multimedial‘ der Universität Halle-Wittenberg (dazu BIEHL 2005)<sup>12</sup>. Auch hier wird die Popularisierung der Archäologie betrieben, allerdings wird der Webauftritt nicht als Plattform betrachtet, anderen gesellschaftlichen Gruppen Daten und Informationen für ihre eigene Interpretation zur Verfügung zu stellen. Vielmehr sehen sich die Ausgräber in der Pflicht, ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse sachgerecht aufzubereiten und zu vermitteln. Eine effektive Strategie zur Wissensvermittlung ist aber auch für dieses Projekt nicht entwickelt worden. Häufig scheitern die hehren Projekte schon an Kleinigkeiten, wie beispielsweise der ungenügenden, aber unbedingt notwendigen, kontinuierlichen Aktualisierung der Forschungsergebnisse.

Festzuhalten bleibt, dass sich die Archäologie schlicht zu wenig um Fragen der Vermittlung und die Wirkungsweise der Popularisierung archäologischer Sachverhalte kümmert, was unter anderem an einer fehlenden Auseinandersetzung zu didaktischen Fragen liegt. Es scheint deshalb an der Zeit, in Anlehnung an die Geschichtsdidaktik eine Didaktik der Archäologie zu entwerfen<sup>13</sup>.

Neue Medien in der Archäologie nehmen in wachsendem Maße sowohl im innerwissenschaftlichen Gebrauch als auch in der außerwissenschaft-

lichen Vermittlung einen immer größer werdenden Einfluss ein. Es ist deshalb dringend notwendig, sich von den kulturpessimistischen Vorurteilen einerseits und von den allzu euphorischen Lobeshymnen einiger Geisteswissenschaftler gegenüber den digitalen Medien andererseits zu lösen. Von wissenschaftlicher Seite aus sollte ein bewusster und reflektierter Umgang mit den Neuen Medien gepflegt werden. Gerade für die Ur- und Frühgeschichtswissenschaft bedeutet das, die Thematik ‚Archäologie und Neue Medien‘ als Forschungsgegenstand anzunehmen und eine inhaltliche Diskussion zu den Potenzialen digitaler Medien anzustoßen. Der schleichende strukturelle Wandel im Wissenschaftssystem und damit der Wissenschaftskommunikation – etwa die Etablierung der E-Mail im wissenschaftlichen Alltag oder die stetige Zunahme an elektronischen Zeitschriften – macht deutlich, dass eine Diskussion zu solchen Veränderungen und ihren Folgen notwendig ist, um angemessen und gegebenenfalls mit eigenen Konzepten darauf zu reagieren<sup>14</sup>. In der deutschsprachigen Archäologie hat eine solche Diskussion bisher aber nicht stattgefunden. Ein kritischer Umgang mit der Thematik ist Grundvoraussetzung, um die Ur- und Frühgeschichtswissenschaft für die proklamierte „Google-Gesellschaft“ (LEHMANN/SCHETSCHKE 2005) zu modernisieren.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Das Dissertationsprojekt erfolgte im Fachbereich Medienwissenschaft-Medienpraxis der Universität Tübingen. Betreut wurde die Arbeit in Personalunion von Prof. Dr. M. Muckenhaupt (Medienwissenschaft-Medienpraxis) und Prof. Dr. M. K. H. Eggert (Institut für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters). Die Arbeit erscheint als Band 26 der Reihe InternetResearch (s. SAMIDA i. Dr.).

<sup>2</sup> Erfreulich neuerdings: FELDMANN 2001; 2003; VIELITZ 2003; BIEHL 2005. Weitgehend unbeachtet blieben bisher die frühen Arbeiten von: HOLTORF/CHAMPION 1994; REHMET 1997; BRUNN/THOMMES 1999.

<sup>3</sup> An dieser Stelle sei nur auf ein paar aktuelle einschlägige Werke verwiesen; für die Geschichtswissenschaften: INTERREGIONES 2000; JENKS/MARRA 2001; HABER/KOLLER/RITTER 2002; GERSMANN/SCHNETTGER 2004; für die anglophone Archäologie: ANTIQUITY 1997; LOCK/BROWN 2000; HUGGETT/ROSS 2004.

<sup>4</sup> Zu einer ersten Bilanz zu ‚H-Soz-Kult‘ siehe HOHLS/HELMBERGER 1999.

<sup>5</sup> <<http://rzblx1.uni-regensburg.de/ezeit>> [20.12.2005]. Die EZB ist ein Angebot zur Nutzung wissenschaftlicher Volltextzeitschriften im Internet und gilt als wichtigstes Verzeichnis von E-Zeitschriften im deutschsprachigen Raum. Mehr dazu siehe beispielsweise HUTZLER 2000.

<sup>6</sup> Ausführlich untersucht und ausgewertet wurden die E-Zeitschriften „Archäologisch“ (<<http://www.archaeologisch.de>>, „JungsteinSite“ (<<http://www.jungsteinsite.de>>), „Internet Archaeology“ (<<http://intarch.ac.uk>>) sowie das historische Rezensionjournal „sehpunkte“ (<<http://www.sehpunkte.de>>) [alle 20.12.2005].

<sup>7</sup> Die Gründe für die Ablehnung von E-Zeitschriften sind vielfältig. Zu den häufigsten Antworten jedoch gehört vor allem das Argument der geringen Verbreitung und Akzeptanz von E-Zeitschriften im Fach und damit auch die Frage nach der Reputation. Zur Verdeutlichung sei ein Beispiel zitiert; so schrieb eine Wissenschaftlerin: „Gedruckte Schriften haben auf der Schriftenreihe nach wie vor deutlich mehr ‚wert‘“.

<sup>8</sup> Beispielsweise die Projekte ‚H-Soz-u-Kult‘ (<<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de>>, ‚historicum.net‘ (<<http://www.historicum.net>>), ‚Clio-Online‘ (<<http://www.clio-online.de>>) oder ‚zeitenblicke‘ (<<http://www.zeitenblicke.de>>) [alle 20.12.2005].

<sup>9</sup> Häufig wird auch die Bezeichnung ‚Virtuelle Archäologie‘ benutzt. Mehr dazu siehe beispielsweise RIECHE/SCHNEIDER 2002; SAMIDA 2004.

<sup>10</sup> Detailliert besprochen wurde die Website des *Archäologischen Landesmuseums Baden-Württemberg* in Konstanz (<<http://www.konstanz.alm-bw.de>>), die Präsentation des *Museums Schloss Hohentübingen* (<<http://www.uni-tuebingen.de/museum-schloss>>) sowie das historische Projekt *LeMO* (Lebendiges Museum Online) unter (<<http://www.dhm.de/lemo>>) [alle 20.12.2005].

<sup>11</sup> (<<http://www.catalhoyuk.com>>) [20.12.2005]. Mittlerweile hat die Website ein Relaunch erfahren.

<sup>12</sup> (<[www.praehist.uni-halle.de/goseck](http://www.praehist.uni-halle.de/goseck)>) [20.12.2005].

<sup>13</sup> Zu einem ersten Versuch siehe SAMIDA 2006.

<sup>14</sup> Es ist gewiss besser, nicht nur zu reagieren, sondern von vornherein zu agieren.

## Literatur

ANTIQUITY, Special review section ‚electronic archaeology‘. *Antiquity* 71, 1997, 1026-1076.

P. F. BIEHL, „Archäologie Multimedial“ – Potential und Gefahren der Popularisierung in der Archäologie. *Arch. Nachrbl.* 10, 2005, 244-256.

A. BRUNN/P. THOMMES, Die deutsche Archäologie im globalen Dorf. In: S. Brather/C. Bucker/M. Hoyer (Hrsg.), *Archäologie als Sozialgeschichte. Studien zu Siedlung, Wirtschaft und Gesellschaft im frühgeschichtlichen Mitteleuropa* [= Festschr. H. Steuer]. *Internat. Arch., Studia Honoraria* 9 (Rahden/Westf. 1999) 327-340.

S. FELDMANN, *Prähistorische Archäologie und Internet in Deutschland. Bestandsaufnahme und Analyse*. Magisterarbeit Univ. Erlangen-Nürnberg 2001. (<<http://www.netzarchaeologie.de/texte.htm>> [pdf-Datei] [20.12.2005].

– *Prähistoriker publizieren im Internet – eine Sondage*. *Ethnogr.-Arch. Zeitschr.* 44, 2003, 1-10.

J. GAUS/J. WILDT, In populären Medien kommunizieren. Über ein erweitertes Berufsbild von Wissenschaftlern. In: J. Wildt/J. Gaus (Hrsg.), *Journalistisches Schreiben für Wissenschaftler* (Neuwied 2001) 13-45.

G. GERSMANN/M. SCHNETTGER (Hrsg.), *Wohin führt der Weg? Historische Fachzeitschriften im elektronischen Zeitalter*. *zeitenblicke* 2, Nr. 2, 2003. (<<http://www.zeitenblicke.historicum-net.de/>>) [20.12.2005].

P. HABER/C. KOLLER/G. RITTER (Hrsg.), *Geschichte und Internet. ‚Raumlose Orte – Geschichtslose Zeit‘* [= *Gesch. u. Informatik* 12, 2001] (Zürich 2002).

I. HODDER, ‚Always momentary, fluid and flexible‘: towards a reflexive excavation methodology. *Antiquity* 71, 1997, 691-700.

– *Developing a reflexive method in archaeology*. In: Ders. (Hrsg.), *Towards reflexive method in archaeology: the example at Çatalhöyük*. *British Inst. Arch. Ankara Monogr.* 28 (Cambridge 2000) 3-14.

R. HOHLS/P. HELMBERGER, *H-Soz-u-Kult: Eine Bilanz nach drei Jahren*. In: Dies. (Hrsg.), *Humanities-Net. Sozial- und Kulturgeschichte (H-Soz-u-Kult) – Bilanz nach 3 Jahren* [= *Hist. Social Research* 24, H. 3, 1999, Sonderdr.] (Köln 1999) 7-35.

C. HOLTORF/S. CHAMPION, *Archäologie und Internet. Eine Diskussionsbemerkung*. *Ethnogr.-Arch. Zeitschr.* 35, 1994, 630-637.

J. HUGGETT/S. ROSS (Hrsg.), *Archaeological informatics: beyond technology*. *Internet Arch.* 15, 2004. (<<http://intarch.ac.uk/journal/issue15/index.html>>) [20.12.2005; zugangsbeschränkt].

E. HUTZLER, *Elektronische Zeitschriftenbibliothek. Entwicklung, Stand und Perspektiven*. *Zeitschr. Bibliothekswesen u. Bibliographie* 47, 2000, 571-587.

INTERREGIONES, Themenheft: *Geschichtswissenschaft und ‚Neue Medien‘*. *Interregiones* 6, 2000.

S. JENKS, *Das INTERNET und die universitäre Lehre: Spielzeug, Werkzeug oder Teufelszeug? Ein Erfahrungsbericht aus der Sicht eines Dozenten und seiner Studenten*. *Gesch. Wiss. u. Unterricht* 49, H. 1, 1998, 30-34.

S. JENKS/S. MARRA (Hrsg.), *Internet-Handbuch Geschichte* (Köln, Weimar, Wien 2001).

K. LEHMANN/M. SCHEITSCHE (Hrsg.), *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens* (Bielefeld 2005).

G. LOCK/K. BROWN (Hrsg.), On the theory and practice of archaeological computing. Oxford Univ. Committee Arch. Monogr. 51 (Oxford 2000).

K. MERTEN/P. TEIPEN, Empirische Kommunikationsforschung. Darstellung, Kritik, Evaluation (München 1991).

M. NENTWICH, Cyberscience. Research in the age of the internet (Wien 2003).

J. REHMET, Internet und World Wide Web: Neue Möglichkeiten zum fachlichen Austausch in der Archäologie. Arch. Korrbbl. 27, 1997, 375-386.

A. RIECHE/B. SCHNEIDER (Hrsg.), Archäologie virtuell. Projekte, Entwicklungen, Tendenzen seit 1995. Schr. Bodendenkmalpflege Nordrhein-Westfalen 6 (Bonn 2002).

S. SAMIDA, ‚Virtuelle Archäologie‘ – Zwischen Fakten und Fiktion. In: K. Bär/K. Berkes/S. Eichler/A. Hartmann/S. Klaeger/O. Stoltz (Hrsg.), Text und Wahrheit. Ergebnisse der interdisziplinären Tagung ‚Fakten und Fiktionen‘ der Philosophischen Fakultät der Universität Mannheim, 28.-30. November 2002 (Frankfurt a. M., Berlin, Bern u.a. 2004) 195-207.

- Die Vergangenheit in der Alltagswelt der Gegenwart  
- Anmerkungen zu einer Didaktik der Archäologie. In: H.-P. Wotzka (Hrsg.), Grundlegungen. Beiträge zur europäischen und afrikanischen Archäologie für Manfred K. H. Eggert (Tübingen 2006) 215-229.  
- (i. Dr.), Wissenschaftskommunikation im Internet. Neue Medien in der Archäologie. @Internet Research 26 [Diss. Univ. Tübingen] (München, im Druck).

K. VIELITZ, Das archäologische Publikationswesen im digitalen Zeitalter: eine Standortbestimmung. Arch. Nachrbl. 8, 2003, 3-13.

*Stefanie Samida*  
*Carl-Diem-Str. 97*  
*D - 72760 Reutlingen*  
*stefanie.samida@uni-tuebingen.de*