

Rezension zu: Boom, K. H. J. (2018). Imprint of Action. The Sociocultural Impact of Public Activities in Archaeology. Leiden: Sidestone Press. 242 Seiten, 101 z.T. farb. Abb. ISBN 978 9088 906 99 2. Auch im Open Access: <https://www.sidestone.com/books/imprint-of-action>

Kristin Oswald

Einleitung

„Participatory governance of cultural heritage offers opportunities to foster democratic participation, sustainability, and social cohesion and to face the social, political, and demographic challenges of today.“ Dieser Satz aus den „Council conclusions on cultural heritage as a strategic resource for a sustainable Europe“ des Europäischen Rates aus dem Jahr 2014 zeigt, dass Kulturerbe zunehmend als geteilte Ressource mit einem über das Wissenschaftliche hinausgehenden Mehrwert verstanden wird. Dieser wird zwar immer öfter in öffentlichen Statements, Ausschreibungen und auch Forschungsanträgen verlautbart, jedoch kaum tatsächlich nachgewiesen. Krijn H. J. Boom nahm dies zum Anlass seiner 2018 auf Englisch publizierten Dissertation, mit der er erste wissenschaftliche Erkenntnisse zu diesem Forschungsdesiderat liefert.

Die Dissertation, entstanden an der Universität Leiden, untersucht auf 242 Seiten anhand dreier Projekte, welche soziokulturellen Effekte die Zugänglichmachung von Archäologie auf nicht-wissenschaftliche Teilnehmer hat und von welchen Faktoren diese abhängen. Dafür führte der Verfasser zu jedem der drei Projekte eine quantitative Studie, zumeist mit Online-Fragebögen, durch. Seine grundlegende Forschungsfrage lautet dabei: „What are both the depth and breadth of the sociocultural impact of public activities in archaeology?“ Dieser Ansatz kann durchaus als innovativ gelten, denn es gibt zwar eine zunehmende Anzahl öffentlicher Aktivitäten im Bereich Archäologie, meist werden diese aber nicht nach Impact-Maßstäben, sondern auf ihren Mehrwert für die Forschung hin evaluiert (S. 32). Die Studie ist eng an das von der Europäischen Kommission finanzierte NEARCH-Projekt gekoppelt, das verschiedene Dimensionen der Öffentlichkeitsbeteiligung in der Archäologie untersucht.

Die Publikation besteht aus sieben Teilen: 1. einer allgemeinen Einführung zum Wert von Kulturerbe und dessen Diskussion heute, 2. dem theoretischen Rahmen und der Methode, gefolgt von den drei Studien: 3. *DOMunder*, 4. *You(R) Archaeology* und 5. *Invisible Monuments*, 6. dem

Vergleich der drei Studien, und 7. einer Gesamtschlussfolgerung.

In den ersten beiden Abschnitten beschäftigt sich Boom intensiv mit aktuellen Diskussionen über den Mehrwert von Archäologie. Hierbei stellt er dem engen Verständnis von Kulturerbe – mit Fokus auf dessen intrinsischer wissenschaftlicher und ästhetischer Bedeutung – nach der Charta von Venedig von 1964 ein erweitertes Verständnis nach der Faro Konvention und den zitierten *European Council Conclusions* gegenüber. Dieses berücksichtigt auch soziale und politische Aspekte und Faktoren wie Identität, gesellschaftlichen Zusammenhalt, Tradition, Wertbildung oder soziales Kapital. Dabei weist Boom den engen Ansatz, der in Mitteleuropa nach wie vor die Mehrheit der Entscheidungen und Aktivitäten im Bereich Archäologie prägt, als veraltet zurück (S. 11). Dies kann die Rezensentin nur unterstreichen, denn die fachinterne Auffassung der intrinsischen Bedeutung von Archäologie bietet kaum Anknüpfungspunkte für Nicht-Archäologen, wie politische Forderungen nach einem konkreten, anwendbaren Nutzen archäologischer Tätigkeit über den wissenschaftlichen Erkenntnisdrang hinaus zeigen. Zwar wird das weite Verständnis von Kulturerbe zunehmend für öffentliche Debatten genutzt, aber kaum in der Praxis umgesetzt – unter anderem, weil „the exact societal relevance of archaeological heritage, while generally accepted and stressed as important, is hard to grasp and demonstrate“ (S. 11). Aufgrund der vergleichsweise leichten Messbarkeit hatte dabei der ökonomische Wert von Kulturerbe bisher noch den größten Einfluss auf dessen Management und Wahrnehmung, zu sehen etwa am Boom von Kulturtourismus und sogenannten *Histotainment*-Angeboten. Da dies aber sehr kurz greift und viele Archäologen die Relevanz ihrer Arbeit in finanziellen Gegenrechnungen nicht ausreichend anerkannt sehen, sind Arbeiten wie die von Boom so wichtig. Zudem sind sie der erste Schritt hin zu einer Methodologie zur Messung soziokulturellen Mehrwertes und bieten die Möglichkeit, den *Impact* archäologischer Arbeit auch Nicht-Fachmenschen besser zu verdeutlichen.

Methode

Die Methode von Boom basiert auf dem theoretischen Framework von Matarasso (1997) zur Impactmessung im Kulturbereich. Nach dessen Ansatz schreiben die Stakeholder dem jeweiligen Thema bestimmte, individuelle Werte zu. Matarasso und Boom nutzen als Indikatoren hierfür

sogenannte *General Social Learning Outcomes* bzw. *Social Impact Indicators* zu den Themenbereichen

- persönliche Weiterentwicklung (Kompetenzen);
- gesellschaftlicher Zusammenhalt (Kontakt zu oder Verständnis für andere Menschen);
- *Community Empowerment* und Selbstbestimmung (Veränderungsbereitschaft, Zugang zu relevanten Informationen für das eigene Leben, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein);
- Soziokulturelle *Learnings* (Ethik und Moral, Tod, Verständnis der Vergangenheit, Lebenseinstellungen);
- Gesundheit und Wohlbefinden (Emotionen).

Zu den konkreten, von Boom daraus abgeleiteten Impactfaktoren gehören die Zunahme des Verständnisses für und des fachlichen Wissens über Archäologie sowie zu übergreifenden Themen wie Religion; der Erwerb konkreter Kompetenzen; oder die Gefühle, die die Aktivität bei den Teilnehmern ausgelöst hat.

Den Ansatz von Matarasso kombiniert der Autor mit dem *Toolbox-Approach* von Mason (2002) und dem *North East Regional Museums Hub Tool* (<https://www.artscouncil.org.uk/generic-social-outcomes/additional-gso-resources> [2.2.2020]), um verschiedene Methoden der Auswertung seiner Daten zu verbinden. So basiert der *Social Return on Investment* (SROI) auf den Werten, die einer Aktivität von außen und innen zugeschrieben werden, rechnet diese in finanzielle Werte um und den Ausgaben gegen. Das Ergebnis ist eine Kosten-Nutzen-Analyse (S. 25).

Konkret verfolgt Boom ein 5-Schritt-Vorgehen:

1. Definition von Zielen,
2. Identifikation der passenden Indikatoren,
3. Entwicklung der passenden Methode,
4. Interpretation und
5. Evaluation.

Seine Fragebögen sind dabei zusammengesetzt aus den Zielen der Projektinitiatoren („*activity goals*“) und den Forschungsinteressen des Autors. Jedoch sind die Ziele der Projektinitiatoren vor allem auf Marketingaspekte hin ausgerichtet – beispielsweise eine stärkere Bekanntmachung oder höhere Besucherzahlen – und meist sehr unkonkret formuliert, etwa mit Begriffen wie *inspiring, fascinating, identity, culture, science* usw. Sie sind demnach nicht impactbezogen, so dass eine Übertragung auf die Fragestellungen des Autors mitunter schwierig war: „*Especially in relation to the subject of history and archaeology, asking questions about social cultural impact sometimes seemed a bit far-fetched. Connecting research goals with the activity goals was difficult and sometimes not possible*

at all, as the two were situated too far apart, resulting in the addition of questions and answers which, on the face of it, did not have any connection with [...] archaeology in general.“ (S. 92).

Ergebnisse zu den untersuchten Projekten

Die drei untersuchten Projekte *DOMunder, You(R) Archaeology* und *Invisible Monuments* verfolgen jeweils unterschiedliche Ansätze und adressieren zumindest teilweise verschiedene Zielgruppen. Dies ist jedoch kein Hinderungsgrund für einen Vergleich ihres soziokulturellen *Impacts*. Es ist im Gegensatz umso spannender, weil Boom damit den Mehrwert unterschiedlicher Formen der Teilhabe aufzeigen und kursierenden Meinungen messbare Daten gegenüberstellen kann. Alle drei Projekte und die Ergebnisse der Einzelstudien werden in der Arbeit en detail vorgestellt. Hier kann das aus Platzgründen nur cursorisch geschehen.

DOMunder

DOMunder ist ein für die Öffentlichkeit zugänglich gemachter Ausgrabungsort im Stadtkern von Utrecht zum Dom und den Phasen der Stadtgeschichte. Bei dem aus einer privaten Initiative entstandenen Projekt können die Besucher den Ausgrabungsort ausschließlich im Rahmen von Führungen betreten und die Objekte und Inhalte in einem abgedunkelten Umfeld mittels Taschenlampen selbst entdecken. Im Rahmen der Untersuchung von *DOMunder* hat Boom nicht nur Besucher befragt, sondern auch Freiwillige und Anwohner, und zeigt damit die verschiedenen Einflüsse von Archäologie auf. Hierbei handelte es sich um die Referenzbefragung des Autors. Sie diente der Überprüfung des Fragebogens, der für die anschließenden beiden Projekte weitgehend vereinheitlicht wurde. Das grundlegende Problem, dass die Teilnehmer das Forschungsinteresse mitunter nur schwerlich mit dem jeweiligen Projekt in Verbindung bringen konnten, konnte damit allerdings nicht gänzlich gelöst werden.

DOMunder verzeichnete bis zum Zeitpunkt der Erhebung ca. 40.000 Besucher, jedoch haben nur 65 an der Befragung teilgenommen. Diese ist damit nicht repräsentativ, worauf der Autor auch selbst hinweist. Die meisten Teilnehmer waren über 50 Jahre alt und stammten aus der näheren Umgebung. Die Ergebnisse zeigen, dass die Teilnahme an einem *DOMunder*-Rundgang eine stärkere Verbundenheit und ein erhöhtes Wissen

zur Region Utrecht sowie deren Geschichte und Archäologie im Allgemeinen förderte. Nationale oder internationale archäologische Kontexte wurden allerdings nicht erschlossen. Konkret wurde der Lerneffekt im Mittelfeld eingestuft (ca. 3,4 von 5 Punkten). Bei den anderen Aspekten der Befragung wurden die Effekte und der Nutzen des Besuchs eher als gering bewertet (zwischen 1,5 und 2,5 von 5 Punkten). Dabei schnitt das Verständnis von Religion mit am schlechtesten ab, obwohl es ein zentrales Thema von *DOMunder* ist. Der Bereich Emotionen zeigte schließlich, dass *DOMunder* die Teilnehmer zwar inspirierte und zufriedenstellte, bei ihnen aber kein Gefühl gesteigerter Kompetenz hervorrief. Dennoch waren die Teilnehmer durchaus zufrieden mit ihrem Besuch, ihre Erwartungen wurden erfüllt. Bereits hier verweist Boom darauf – und das unterstreichen auch die beiden anderen Studien –, dass die reine Präsentation historischer Ergebnisse also nicht reicht, damit die Besucher diese auf ihre Lebensrealität übertragen und daraus soziokulturelle Effekte ziehen können, sondern dass entsprechende *Learnings* explizit formuliert werden müssen.

Für die Anwohnerbefragung wurden dafür 92 Teilnehmer nach dem Einfluss von *DOMunder* auf ihr Leben befragt. Den meisten war die Ausstellung bekannt, aber nur 24 % waren auch schon selbst dort. Die Mehrheit hatte sich jedoch vorgenommen, sie noch zu besuchen. Als Gründe hierfür wurden v.a. Lernen und Neugier genannt. Dies passt zu der Selbsteinschätzung der Anwohner als interessiert an Archäologie, die noch einmal deutlich höher ausfiel als bei den Besuchern. Dennoch verzeichnete diese Gruppe keinen direkten Einfluss von *DOMunder* auf das Leben vor Ort, auf die soziale Gemeinschaft der Stadt oder auf die Aufwertung der Innenstadt.

Die dritte zu *DOMunder* befragte Gruppe waren 33 der freiwilligen Helfer, die Führungen durchführen, aber auch technische und administrative Aufgaben innehaben. Sie sind mehrheitlich männlich, über 50 Jahre alt, hoch gebildet und über mehrere Monate oder Jahre bei *DOMunder* tätig. Dabei hat ihre Tätigkeit dort in den meisten Fällen keine Verbindung zu ihrem eigentlichen Beruf. Sie teilen von den drei Gruppen das stärkste Interesse an Archäologie, wirken aber auch aus anderen, beispielsweise sozialen Gründen an *DOMunder* mit. Im Vergleich zur Gruppe der Besucher erreichten sie bei der Mehrheit der abgefragten Aspekte nicht nur höhere Werte (jeweils über 2,5 im Mittel), sondern der Impact ihrer Tätigkeit ist auch deutlich breiter gestreut. So sind unter den Emotionen, die sie mit ihrer Tätigkeit in

Verbindung bringen, auch Aspekte wie motiviert, selbstbewusst und kreativ. Und zu den erworbenen Kompetenzen gehören neben fachlichem Wissen und Verständnis auch Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten. „*Working as a volunteer, with an aim to work with others, impacts psychological well-being more heavily than merely a visit to DOMunder*“ (S.89).

You(R) Archaeology

Der zweite Untersuchungsgegenstand in Booms Studie ist *You(R) Archaeology*. Bei diesem europäischen Projekt konnten Menschen ihre kreativen Interpretationen bzw. Zugänge zu einem selbstgewählten archäologischen Thema in Form von Zeichnungen, Fotos oder Videos für einen Wettbewerb einreichen. Das Projekt gehört zum *NEARCH-* sowie zum *EU-Kultur Framework* Programm mit einem inhaltlichen Fokus auf der Schaffung eines gesamteuropäischen Bewusstseins. Das Ziel der Projektinitiatoren war es zudem, ein besseres Verständnis für die Wahrnehmungen von Archäologie zu bekommen. Angesiedelt war *You(R) Archaeology* bei einem italienischen Partner, wurde aber auch von Institutionen anderer europäischer Länder beworben.

Insgesamt erhielt der Wettbewerb 300 internationale Einreichungen. Von diesen beantworteten 104 Teilnehmer Booms Online-Fragebogen. Demnach stammte ca. die Hälfte aus Italien, die größte Gruppe war zwischen 35 und 60 Jahre alt und unter den Teilnehmern waren auch Archäologen und Künstler. Etwa zwei Drittel der Teilnehmer ordneten ihr Kunstwerk als international ein – obwohl die eingereichten Kunstwerke und die gewählten Themen sich nicht unbedingt auf diese Kategorien bezogen – und entsprechend erhöhten sich der Stolz auf und die Verbindung zu Kulturerbe vor allem in diesem Bereich (bei *DOMunder* primär lokal). Hinsichtlich des Kompetenzerwerbs hat die Teilnahme an *You(R) Archaeology* zwar das Wissen der Teilnehmer über Archäologie erhöht, sich aber vor allem auf die nichtfachlichen Lerneffekte ausgewirkt. Diese wurden durchweg als sehr hoch bewertet, wobei Kreativität mit 4,0 von 5 Punkten am besten abschnitt, gefolgt von Zugehörigkeit und Motivation mit 3,7. Hinsichtlich des Erwerbs konkreter Fähigkeiten zeigen die Daten nur eine bedingte Steigerung und dies vor allem bei nicht-Fachleuten. Sie bewerteten auch den emotionalen *Impact* am höchsten, der für positiv, inspiriert, fröhlich, nützlich und kompetent Werte zwischen 3,6 und

4,0 erreichte. Der *Impact* von *You(R) Archaeology* scheint also in der Kombination aus einem interessanten Thema und einer kreativen Aktivität begründet zu sein. Dies geht unter anderem aus dem mitunter sehr hohen Zeitaufwand hervor (bis zu 10 Stunden), der positiv mit dem *Impact* korreliert. In diesem Zusammenhang wäre eine inhaltliche Auswertung der Einreichungen selbst interessant gewesen, jedoch verweist Boom hierfür nur die Projektwebsite, die leider nicht mehr online ist (Stand Januar 2020).

Invisible Monuments

Das dritte und letzte Projekt, das die Studie untersucht hat, ist *Invisible Monuments*, eine digitale Entdeckungstour mittels QR-Codes zu sieben archäologischen Hinterlassenschaften in der Innenstadt von Thessaloniki. Die Codes waren vor Ort, an Cafés, Haltestellen und Läden und in der direkten Umgebung abrufbar und führten zu Beschreibungen und Informationen auf einer Website. Das Ziel war es, vergessene Orte und damit auch die Archäologie zurück in die gesellschaftliche Wahrnehmung zu holen. Das Projekt war als Veranstaltung im Spätsommer 2016 angelegt und wurde über eine *Social Media*-Kampagne bekannt gemacht.

Die genaue Teilnehmerzahl ist unklar, da keine Registrierung notwendig war. Jedoch hatte die Website fast 5000 Besucher, von denen 68 % sie mit einem mobilen Gerät besuchten. An Booms Befragung haben jedoch nur 196 Teilnehmer teilgenommen, sodass auch hier keine repräsentativen, sondern indikative Daten vorliegen. Entgegen dem Ansinnen des *NEARCH*-Programm-aspekts „*Promoting dialogue and social integration in a multicultural society*“, zu dem es gehört, wurden jedoch keine gesellschaftlichen Minderheiten angesprochen, sondern vor allem einheimische Studierende und Akademiker (über 70 %, davon 14 % Archäologen). Dennoch konnte das Potenzial der digitalen Möglichkeiten für die Vermittlung archäologischer Themen bei dieser Gruppe herausgearbeitet werden. Hinsichtlich des *Impacts* zeigte die Befragung, dass die Teilnahme wie bei *DOMunder* vor allem für einen erhöhten Bezug zu lokaler Archäologie sorgte, jedoch lagen auch die Werte für national und international vergleichsweise hoch. Ein Wissenswachstum hinsichtlich der Archäologie verzeichneten fast 90 % der Befragten. Zudem lässt sich auch hier eine positive Korrelation zwischen Zeitaufwand und Lerneffekt feststellen, wobei auch Menschen, die vergleichsweise wenig Zeit aufwendeten, den Lern-

effekt als hoch bewerteten. Dies zeigt, dass auch ein häppchenweiser Konsum durchaus dienlich sein kann. Bezüglich der speziellen Lerneffekte liegen die Werte im mittleren Bereich zwischen *DOMunder* und *You(R) Archaeology*, wobei Zugehörigkeitsgefühl und Selbstbild am höchsten abschneiden mit 3,5 bzw. 3,4 von 5. Insgesamt wurde die Teilnahme an *Invisible Monuments* als nützlich (3,9), fröhlich (3,8) und inspirierend (3,7) bewertet. Diese hohen Werte korrelieren wiederum mit dem Lerneffekt, wobei hier erneut unklar ist, wie sich die beiden Faktoren gegenseitig bedingen oder ob beide von einer hohen Grundmotivation abhängen. Obwohl es von Seite der Organisatoren keinen Anreiz für die Teilnehmer gab, ihre Erfahrungen in den sozialen Medien zu teilen, bewerteten einige von ihnen die Veranstaltung auch auf Facebook. Dort waren die Rückmeldungen ebenfalls durchweg positiv und gerade die Idee, Unsichtbares wieder sichtbar zu machen, sowie der digitale Ansatz fanden besondere Begeisterung.

Übertragbare Erkenntnisse

Insgesamt liefern die Ergebnisse der Studie wichtige Einsichten in die Rezeption und den Umgang mit Archäologie sowie zum *Impact* entsprechender Beschäftigungen. Diese Einsichten gehen weit über die drei konkreten Projekte hinaus und zeigen allgemeingültige Erkenntnisse für archäologiebezogene Vermittlungsansätze sowohl analog als auch digital:

1. Boom zeigt, dass eine enge Verbindung zwischen dem Projektansatz und dem geografischen Bezugspunkt (lokal, national, international) besteht und dass beides je nach Projektziel entsprechend gewählt und gestaltet werden muss. Ein lokal bezogenes Projekt vermittelt demnach nur bedingt Einsichten zu übergreifenden Themen oder Entwicklungen, wenn diese nicht konkret abgebildet werden, spricht vor allem Menschen aus der Umgebung an und fördert bei diesen eine stärkere Verbindung zur lokalen Archäologie sowie zu ihrem geographischen Umfeld.
2. Die Studie macht deutlich, dass bei klassischen wie neuen Ansätzen gleichermaßen Menschen angesprochen werden, die sich schon vorher für Archäologie interessiert haben. Vergleicht man die Teilnehmergruppen jedoch mit den *NEARCH*-Studien zu Europa, zeigt sich, dass nur *DOMunder*-Teilnehmer diesen hinsichtlich des Alters entsprechen. Booms Vermutung

- dazu ist, dass *DOMunder* als einziges der Projekte einen typischen Zugang zu Archäologie aufweist. Zugleich zeigt er, dass ein digitaler Ansatz allein nicht ausreicht, um neue Gesellschaftsgruppen für Archäologie zu begeistern, sondern dass „*the nature of the activity, combined with the receptiveness of the participants, depending on age, previous skill development, and other factors, influences the impact in skill development.*“ (S.166).
3. Es wird deutlich, dass ein digitaler Zugang nicht zu geringeren Lerneffekten führt. Vielmehr hängen diese von Projektdesign und Zugangshürden wie beispielsweise einer Anreise ab. So hatte *Invisible Monuments* einen größeren Impact im Vergleich zu *DOMunder*, obwohl beide ein ähnliches Konzept verbindet. „*This leads to the conclusion that for people to better understand the past, activities do not have to take place in a specific location. (...) It appears that a more diverse setting causes people to extrapolate local information to a broader context, and allows them to better connect this with their own identities.*“ (S.183). Die Unterschiede liegen zudem in der Demografie der Teilnehmergruppen und der Attraktivität des Angebots begründet. Denn sie haben zwar verschiedene Gruppen erreicht, waren aber nicht unbedingt auf diese zugeschnitten. „*We can conclude that age does influence impact, but both the strength of the impact, and the exact attributes impacted on, depend on the context of the activity and, possibly, on each person’s individual motivations and receptiveness.*“ (S.164).
 4. Booms Studie zeigt, dass die Erwartungshaltung der Menschen an entsprechende Aktivitäten sehr konservativ ist, d.h. dass sie einen archäologiespezifischen Lerneffekt erwarten, aber darüber hinaus nicht davon ausgehen, dass sie Kompetenzen oder Lerninhalte zu übergreifenden oder anwendbaren Themen mitnehmen. Dies erklärt auch, warum vor allem intrinsisch motivierte Menschen an archäologischen Aktivitäten teilnehmen. Da zusätzliche Kompetenzgewinne aber einerseits von den Initiatoren entsprechender Projekte impliziert werden und zum anderen dazu dienen können, Menschen extrinsisch für die Beschäftigung mit Archäologie zu motivieren, sollte Lernen mittels Archäologie anstatt über Archäologie konkret formuliert und kommuniziert werden.
 5. Boom betont die – aus Sicht der Rezensentin zentrale – Einsicht, dass der Mehrwert archäologischer Aktivitäten nicht nur auf einen Zugang zu archäologischem Wissen beschränkt werden sollte. Diese Vorstellung ist zu kurz gedacht. Vielmehr ist es möglich, mittels Archäologie zahlreiche andere Kompetenzen und Lerninhalte zu erwerben, Fachwissen also nicht als Ziel, sondern als Mittel zu begreifen – ähnlich wie man mit künstlerischen Aktivitäten nicht primär Kunst oder künstlerisches Handwerk lernt, sondern Reflexion oder Selbstwirksamkeit. Einer der Gründe dafür ist, dass die Wertzuschreibung archäologischer Aktivitäten individuell ist. Entsprechende Untersuchungen und Projekte müssen dies berücksichtigen und Raum für individuelle Zugänge lassen.
 6. Booms Untersuchung weist eine positive Korrelation zwischen dem Impact und dem Zeitaufwand nach, wobei diese keineswegs absolut ist. Eine direkte Kausalität kann nur bedingt festgestellt werden. Stattdessen ist es wahrscheinlich, dass das Projekt und dessen Spaßfaktor sowohl beeinflussen, wie viel Zeit die Teilnehmer damit verbringen, als auch, was sie daraus lernen. Eine lang andauernde Beschäftigung hat demnach nicht zwingend einen größeren Effekt.
 7. Die Studie zeigt, dass die Art der Beschäftigung sich stark auf den Impact auswirkt. So hatte *DOMunder* als weitgehend passive Form der Wissensaufnahme insgesamt die schlechtesten Ergebnisse, *You(R) Archaeology* hingegen in fast allen Bereichen die besten. Eine selbstbestimmte, intensive und kreative Beschäftigung mit Archäologie fördert demnach die höchsten Effekte zu Tage. Deutlich wird dies auch an der Befragung der Freiwilligen von *DOMunder* und deren hohem Zugewinn an neuen Kompetenzen und positiven Emotionen im Vergleich zu den Besuchern und den anderen Projekten. „*We can state that activities (...), in which participants have greater control over what they want to achieve by joining, create a bigger impact.*“ (S.168).
 8. Boom arbeitet heraus, dass der Aspekt des gesellschaftlichen Zusammenhalts bzw. der sozialen Interaktion ebenfalls in ein Projekt eingeplant werden muss. Nur weil mehrere Teilnehmer gleichzeitig am gleichen Ort sind, bedeutet dies nicht, dass sie auch miteinander in Kontakt kommen.
 9. Es wird deutlich – und das ist vielleicht die wichtigste Einsicht –, dass ein über Fachwissen hinausgehender Impact nicht von allein geschieht, sondern geplant und konkret in ein Projekt implementiert werden muss, gerade wenn man neue Teilnehmergruppen ansprechen möchte. Lerneffekte für das eigene Leben und die Gegenwart müssen spezifisch formuliert und vermittelt werden. Sie verstehen sich nicht von selbst. Damit hat sich Grundthese von

Booms Arbeit bestätigt, dass „*Cultural heritage must be considered an opportunity space in which impact MAY occur.*“ (PENDLEBURY ET AL., 2004, 12). Aus diesen Kernerkenntnissen hat Boom ein Modell für Forscher und Kulturerbemanager entwickelt, um soziokulturellen Impact zu generieren (S.173–174). Dieses sollte vor allem in der Konzeptionsphase einer Aktivität genutzt werden, denn es zeigt das gesamte Spektrum möglicher Impact-Ansätze auf. Der Leitfaden ist *impact*- anstatt formatorientiert aufgebaut und beginnt mit der Auswahl des soziokulturellen Effekts, den man generieren möchte, und daraus abgeleiteten Aktivitätszielen. Darauf folgen die Auswahl der Zielgruppe sowie die Definition der Inhalte und des Formats. Erst dann kann die konkrete Aktivität entwickelt und umgesetzt werden.

Kritik

Trotz dieser zahlreichen Erkenntnisse hat die Arbeit auch einige Schwächen. Eine erste davon, vor allem für deutschsprachige Leser, ist die begriffliche Unschärfe bzw. das unterschiedliche Verständnis gewisser Begriffe im Englischen und im Deutschen. So liegt laut Boom der Fokus der Arbeit auf „*interaction with and involvement of (local) communities and larger audiences*“ (S.9). Während im deutschsprachigen Vermittlungs- und Kommunikationskontext Begriffe wie Interaktion oder Partizipation stark auf eine aktive Teilnahme bzw. Einbeziehung von Nicht-Archäologen abzielen, können diese Begriffe im Englischen auch für klassische, eher passive Formate stehen. Entsprechend gehören die von Boom untersuchten Beispiele nicht dem Formatspektrum an, das hierzulande unter Partizipation gefasst wird. Da der Autor zudem spezifisch auf *Public* und *Community Archaeology* und deren unterschiedlichen Grad der Partizipation (S.32) eingeht, ist es doch etwas schade, dass er die Beispiele nicht in den Status-quo aktueller Ansätze in diesen Bereichen einordnet.

Ähnlich schwierig ist es mit den Begriffen „*Impact*“ und „*Value*“. Für beide führt Boom die Definitionen von Mason (2002) an: „*values are morals, principles, or other ideas that serve as guides to action (individual and collective)*“. *Impact* meint „*those effects that go beyond the artefacts and the enactment of the event and have a continuing influence upon, and directly touch, people's live*“. Boom misst aber den Wert und den Langzeiteffekt der Beispiele auf das Leben oder die Sichtweise der Teilnehmer gerade nicht nach diesen Definitionen. Er erhebt also keine Veränderungen, sondern Momentzustän-

de, und fragt nur die kurzfristige Wirkung der Projekte ab. Diese ist zwar durchaus valide, aber nicht mit einem langfristigen soziokulturellen und gesellschaftlichen *Impact* gleichzusetzen.

Ein dritter Schwachpunkt ist der Bezug zu den *Sustainable Development Goals* (SDG) der Vereinten Nationen, den Boom spezifisch betont. So erklärt er, dass Kulturerbe zu diesen beitragen kann, wobei sich seine Arbeit vor allem mit den beiden Aspekten Kultur (=Sinnstiftung) und Gesellschaft beschäftigt. Der konkrete Zusammenhang zur Studie wird aber leider nicht deutlich, obwohl es ein eigenes Unterkapitel dazu gibt (S.175–180). Nach dem Autor liegt die Relevanz von Archäologie für die SDGs dort, wo das Feld verknüpft ist mit gesellschaftlichen Herausforderungen und persönlichem Wohlbefinden/Lebensqualität. Die Arbeit thematisiert aber keine solchen Herausforderungen, sondern nur die kurzfristigen Effekte auf die Teilnehmer und keine tatsächliche Verbesserung von deren Lebenssituation. Zumindest wird aus Booms Studie aber deutlich, dass Kulturerbe nur eine Säule für nachhaltige Entwicklung sein kann, wenn es nicht um dessen intrinsischen Wert geht, sondern um den übergreifenden *Impact* in einem sozialen, ökonomischen und ökologischen Kontext (S.179).

Insgesamt hätte es der Studie gutgetan, wenn Boom sich auch auf Impact-Indikatoren aus dem Bereich der SDGs und der Entwicklungshilfe gestützt hätte. Schaut man sich beispielsweise die neueste Publikation der UNESCO zu Indikatoren für Kultur im Rahmen der *Agenda 2030 for Sustainable Development* (<https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators> [2.2.2020]) an, wird deutlich, dass der von Boom gemessene Impact daran nur den kleinsten Teil ausmacht, nämlich die reine Teilnahme an kulturellen Aktivitäten. Zudem zielen Methoden aus den Sozialwissenschaften stärker auf soziale bzw. Werte der Lebensqualität ab und bieten Ansätze, diese bei kulturellen Aktivitäten zu messen. Als Beispiel sei der von William MacAskill entwickelte Ansatz des effektiven Altruismus genannt, der hilft, Indikatoren zu entwickeln, um langfristige Effekt von sozialen Projekten zu messen.

Die Kurzfristigkeit des von Boom gemessenen *Impacts* wird auch an seiner Bewertung des *Social Return on Investment* (SROI) der drei untersuchten Projekte deutlich. Denn wie sich in der Auswertung (S.174–175) zeigt, können die untersuchten Aktivitäten nicht damit gemessen werden, gerade weil sie die Teilnehmer nur kurzzeitig beeinflussen. Dennoch, so betont Boom, haben die Projekte trotz unterschiedlicher Kosten – 5 Millionen € für *DOMunder* und 3.500 € für *You(R) Archaeo-*

logy – ungefähr den gleichen Nutzen. Der gleiche *Impact* lässt sich also mit geringeren Kosten erreichen (S. 175).

Zum Aspekt der Indikatoren und der Langfristigkeit gehört auch, dass Boom trotz vielfacher, zum Teil wortgleicher und unnötiger Wiederholungen gerade den spannendsten Aspekt seines methodischen Vorgehens nur kurz umreißt, nämlich die Übertragung der Kriterienliste von Matarasso auf die archäologischen Beispiele (S. 44-45). Gerade diese Aufgabe, aus abstrakten Indikatoren wie „*Lebensqualität*“ konkrete Ansätze abzuleiten, ist für eine solche Studie oder auch die Konzeption eines Projekts mit soziokulturellem *Impact* aber häufig am schwierigsten. Entsprechend wichtig wäre es gewesen, Booms Gedankengänge nachvollziehen zu können. Der Leser bleibt hier unbefriedigt zurück, da der Autor nur die theoretischen fünf Schritte beschreibt, die hierfür notwendig sind (thematische Gruppen bilden; Indikatoren den Gruppen zuordnen; aus Indikatoren *Actions* ableiten, die zu dem Projekt anpassen; aus den *Actions* neue Indikatoren bilden; in Fragen übertragen). Hier fehlen konkrete Erklärungen zur Übertragung bei den einzelnen Projekten. Entsprechend unklar ist mitunter, wie der Autor einerseits von einem bestimmten Kriterium auf die zugehörige Frage im Fragebogen und andererseits von seinen Ergebnissen auf seine Interpretationen kommt. So beschäftigt sich *DOMunder* beispielsweise mit Religion aus historischer Perspektive, ohne dies aber spezifisch auf das Heute zu übertragen. Boom leitet hieraus ab, dass „*the impact of these aspects connects well with what Matarasso calls 'to be a means of gaining insight into political & societal ideas' and to help 'people extent control over their own lives'*“ (S. 72). Solche Interpretationen wirken eher idealistisch als dass sie einen tatsächlich fassbaren Zusammenhang aufzeigen.

Fazit

Der Mehrwert von Booms Arbeit soll nicht in Frage gestellt werden. Sie ist lesenswert für all diejenigen, die sich damit beschäftigen, wie man Archäologie an verschiedene Zielgruppen vermitteln, aber auch wie man mittels Archäologie einen gesellschaftlichen Mehrwert generieren kann. Dabei beweist der Autor ein gutes statistisches Verständnis und nutzt etablierte Tests zum Gegenprüfen und für Signifikanz-Aussagen. Auch überinterpretiert er die konkreten Daten nicht und gleicht sie mit anderen Studien zu ähnlichen Themen ab. Dass er zudem die Indikatoren- und

Fragentabellen für jedes untersuchte Projekt mitliefert, dass sich im Anhang die kompletten Fragebögen finden und dass er alle Daten online zur weiteren Nutzung zur Verfügung stellt, ist in jedem Fall lobenswert.

Zudem muss natürlich gewürdigt werden, dass es sich hierbei um die erste umfassende Studie handelt, die den *Impact* der Auseinandersetzung mit Archäologie misst. Entsprechend ist das Vorgehen explorativ und die Ergebnisse indikativ. Dies betont der Autor selbst immer wieder. Und dabei beweist er einen erfreulich sachlichen Umgang mit seinem Thema, indem er gerade nicht versucht, mit intrinsischen Werten oder der Aura archäologischer Objekte zu argumentieren, sondern diese weitgehend außen vorlässt. Damit tut sich die Archäologie häufig schwer und zieht sich auf ein introspektives, selbstzufriedenes Erzählen über Vergangenheit zurück, anstatt das Erzählen mittels Vergangenheit für sich zu nutzen.

Literatur

Mason R. (2002). Assessing values in conservation planning, methodological issues and choice. In M. De La Torre (ed), *Assessing the Values of Cultural Heritage: Research Report*. (p. 5-30). Los Angeles, CA: Getty Conservation Institute. http://hdl.handle.net/10020/gci_pubs/values_cultural_heritage [2.2.2020].

Matarasso, F. (1997). *Use or ornament? The social impact of participation in the arts*. Stroud: Comedia. <http://www.artshhealthresources.org.uk/docs/use-or-ornament-the-social-impact-of-participation-in-the-arts/> [2.2.2020].

Pendlebury, J., Townsend, T & Gilroy, R. (2004). The conservation of English cultural built heritage: A force for social inclusion? *International Journal of Heritage Studies*, 10(1), 11-31.

Kristin Oswald M.A.

Leitende Online-Redakteurin von
Kultur Management Network
kristin.oswald@gmx.de

<https://orcid.org/0000-0002-1284-3887>

