

dArV

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Mitteilungen
des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V.

Jahrgang 54 | 2023

Mitteilungen des DArV e.V.

Heft 54 | 2023

Mitteilungen
des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V.

Jahrgang 54
2023

Mitteilungen des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V.

Jahrgang 54 | 2023

Herausgegeben vom

Deutschen Archäologen-Verband e.V.

Redaktion

Jessica Bartz, Marion Bolder-Boos und Jenny Schlehofer

Layout und Satz

Jessica Bartz



Diese Zeitschrift ist unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht. Die Umschlaggestaltung unterliegt ebenfalls der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-ND 4.0.

Propylaeum

FACHINFORMATIONSDIENST
ALTERTUMSWISSENSCHAFTEN

Diese Publikation ist auf <https://www.propylaeum.de> dauerhaft frei verfügbar (Open Access).

doi: <https://doi.org/10.60536/mdarv.2023.1>

Publiziert bei

Universität Heidelberg/Universitätsbibliothek, 2024

Propylaeum – Fachinformationsdienst Altertumswissenschaften

Grabengasse 1, 69117 Heidelberg

<https://www.uni-heidelberg.de/de/impressum>

© 2024 bei den Autor*innen, Zusammenstellung © 2024 Deutscher Archäologen-Verband e.V.

E-Mail: geschaeftsstelle@darv.de

Web: www.darv.de

Umschlagillustration: istory, robypany

ISSN (Print) 2511-6037

eISSN (Online) 2510-9510

Aktueller Vorstand und Hauptausschuss des DARV e.V.

Alle zwei Jahre wählt die Mitgliederversammlung die Führungsgremien des Verbandes: eine*n Vorsitzende*n und vier Stellvertreter*innen als Vorstand sowie sieben Hauptausschussmitglieder. Die Gremienmitglieder vertreten dabei nach Möglichkeit das vielschichtige Spektrum der archäologischen Disziplinen und der Berufsfelder der Verbandsmitglieder.

Am 16.6.2023 wurden auf der Mitgliederversammlung in Leipzig die folgenden Personen für zwei Jahre in die Vorstandsgremien des DARV gewählt:

- *Mitglieder des Vorstandes*: Katja Lembke (Vorsitzende), Jessica Bartz, Kristin Oswald, Jens Notroff und Ulrike Wolf.
- *Mitglieder des Hauptausschusses*: Florian Birkner, Marion Bolder-Boos, Stefan Feuser, Aylin Güngör, Doris Gutmiedl-Schumann, Thomas Lappi und Jenny Schlehofer.

Weitere Informationen finden Sie unter folgendem Link: <https://www.darv.de/ueber-den-darv/gremien-zustaendigkeiten.html> (08.04.2024).

Vorwort

Liebe Mitglieder des DARV,

wir haben etwas zu bieten, aber wir müssen dies auch richtig kommunizieren. Auf diesen kurzen Satz kann man das Ergebnis der Jahrestagung 2023 in Leipzig zusammenfassen. Angesichts von knappen Kassen sind wir Archäologinnen und Archäologen mehr denn je in der Situation, uns nicht allein mit speziellen Forschungsergebnissen an die kleine Fach-Community zu wenden, sondern mit interessanten Themen auch eine größere Öffentlichkeit anzusprechen.

Was wir tun, warum wir es tun, und warum Archäologie relevant für unsere Gesellschaft ist, muss deutlicher formuliert werden. Wie gefährdet unsere Fächer sind, zeigt sich immer öfter, wenn eine Stelle frei wird. An der Universität Halle-Wittenberg sind in den letzten Jahren zwei Professuren weggefallen, in Leipzig wurde die Klassische Archäologie bislang durch eine Juniorprofessorin und einen wissenschaftlichen Mitarbeiter am Leben erhalten. Doch nachdem Katharina Meinecke und Jörn Lang uns noch im Juni gastfreundschaftlich in Leipzig empfangen hatten, kam die Nachricht, dass die Juniorprofessur nicht mehr ausgeschrieben werden soll und damit die Klassische Archäologie höchst gefährdet ist. Kurzum: Wir müssen dringend handeln, um einen weiteren Stellenabbau zu verhindern!

„Wir sind das Volk“ – mit diesem Aufruf begann in den späten 1980er-Jahren in Leipzig eine Bewegung, die 1990 schließlich zur deutschen Wiedervereinigung führte. Wir sind nur ein kleiner Teil dieses Volkes, können aber mit unserem Blick zurück in die Vergangenheit auch zur Diskussion um aktuelle Themen beitragen. Wie werden wir künftig bauen und wohnen angesichts von Ressourcenknappheit und Arbeitskräftemangel, wie sorgen wir künftig für die allgemeine Wasserversorgung, wie gehen wir mit Katastrophen wie Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder Überschwemmungen um? Schon in der Antike gab es diese Phänomene, schon damals suchte man nach Lösungen. Und es lohnt sich, diese erneut zu betrachten.

Dazu kommen aktuelle Themen wie der Krieg in der Ukraine. Gerade wir Archäologinnen und Archäologen haben in anderen Krisenländern Erfahrungen mit solchen Katastrophen gesammelt und können daher zum Kulturgutschutz beitragen. Und mit der neuen Klima-AG widmet sich der DARV einem weiteren zentralen wie aktuellen Problem. In diesen Krisenzeiten ist es umso wichtiger, unser Handeln als Archäologinnen und Archäologen öffentlich darzustellen und publikumsgerecht zu präsentieren. Verschiedene Best Practice-Beispiele, die wir in diesem Heft vorstellen, lohnen die Lektüre – Nachahmung inklusive!

Zum Schluss noch ein Blick auf die Personalien. Nachdem Ingrid Hitzl uns nach fast 15 Jahren verlassen hat, um in den verdienten Ruhestand zu gehen, freut es mich besonders, dass wir mit Franziska Lehmann eine hervorragende Nachfolgerin gefunden haben. Viele werden sie schon aus ihrer Arbeit beim DARV kennen. Außerdem wurden in Leipzig der Vorstand und der Hauptausschuss neu gewählt. Wer den DARV nun nach außen vertritt, findet sich am Beginn dieses Heftes.

2024 treffen wir uns in Bochum auf Einladung von Jon Albers. Dort werden wir uns mit der Grabungsarchäologie beschäftigen. Auch hier bleiben wir von Krisen nicht verschont, wenn man an die verheerenden Waldbrände des letzten Sommers denkt, die zunehmende Wasserknappheit oder die Auswirkungen der Kriege und Unruheherde im südlichen Europa wie im Nahen Osten. Positiv ist dagegen hervorzuheben, wie neue Techniken ermöglichen, Archäologie ohne Spaten zu betreiben, mit naturwissenschaftlichen Untersuchungen überregionale Netzwerke zu erkennen, die man vor wenigen Jahren noch für unmöglich gehalten hätte, oder mit Hilfe von DNA-Analysen Verwandtschaftsbeziehungen über Jahrtausende aufzuzeigen. All dies ist nicht nur für unsere Klientel interessant, sondern spannend wie ein Krimi. Diese Geschichten sollten wir auch anderen erzählen. Als alte und neue Vorsitzende des DARV wünsche ich allseits eine interessante Lektüre!

Katja Lembke

Vorschau auf die kommende Jahrestagung, 05.–07. Juli 2024 in Bochum

Archäologische Feldforschung im 21. Jahrhundert zwischen Klimawandel, Krisen und neuen Herausforderungen

Die archäologische Feldforschung ist im 21. Jahrhundert mit den unterschiedlichsten Herausforderungen konfrontiert. Kriege und Konflikte zwingen in einigen Regionen die eigene Sicherheit und die Sicherheit aller Mitarbeiter*innen gegen die Forschung abzuwägen, mancherorts ist sie überhaupt nicht mehr möglich. In anderen Regionen erschweren spürbar geänderte Umweltbedingungen die Arbeit, und feldarchäologische Forschung sieht sich mit wachsender Bürokratie konfrontiert. Gleichzeitig haben die Digitalisierung und die Entwicklung neuer Methoden zu einer Datenflut in der wissenschaftlichen Dokumentation geführt, deren Bewältigung besondere Maßnahmen erfordert.

Diese veränderten Arbeitsbedingungen sollen im Rahmen der kommenden Jahrestagung in Bochum in Form von Schlaglichtern in verschiedenen Sessions vorgestellt und diskutiert werden.

Neben der aktuellen Lage in den traditionellen Mittelmeerländern sollen vor allem auch die Arbeitsbedingungen in jenen Ländern problematisiert werden, die von den Auswirkungen des Klimawandels und politischen Konflikten besonders betroffen sind. Gleichzeitig soll der Einsatz neuer Methoden in der Feldforschung sowie die Vereinheitlichung der Dokumentationen im Fokus stehen.

Um diese Themen mit Ihnen zu diskutieren, laden wir Sie, liebe Mitglieder, zur DARV-Jahrestagung und zur kommenden Mitgliederversammlung vom 05. bis 07.07.2024 nach Bochum ein.

Katja Lembke, Jon Albers, Anna Bertelli, Florian Birkner,
Aylin Güngör, Stefan Feuser und Thomas Lappi

Vorläufiges Programm

Freitag, 05.07.2024

14.00-14.30: Begrüßung

14.30-16.30 Administrative und praktische Herausforderung I

17.00-18.30 Forschungen RUB

ab 19.00: Empfang

Samstag, 06.07.2024

09.00-11.00: Administrative und praktische Herausforderungen II

11.30-13.30: AG Treffen

14.30-16.30: Mitgliederversammlung

17.00-19.00: Archäologie unter extremen Arbeitsbedingungen

ab 19.00: Empfang Haus der Archäologie

Sonntag, 07.07.2024

9.00-10.15: Zukunft der archäologischen Dokumentation

10.45-12.00: Zukunft mit Klimakrise / Klimawandel

13.30: Führung Kunstsammlungen der RUB

Gruß aus der Geschäftsstelle

Liebe Mitglieder,

liebe Kolleg*innen,

seit dem 15.06.2023 leite ich die Geschäftsstelle unseres Verbandes und trete damit die Nachfolge von Dr. Ingrid Hitzl an. Ich möchte mich in diesem Rahmen bei dir, liebe Ingrid, für die reibungslose Übergabe bedanken. Du stehst und standest mir stets bei allen Aufgaben und Fragen kompetent wie eh und je zur Seite. Vielen Dank für deine geduldige Hilfe und stetige Unterstützung.

Bereits während der diesjährigen Jahrestagung in Leipzig hatte ich die Möglichkeit, mich auf der Mitgliederversammlung kurz vorzustellen und möchte dies gern auf diesem Wege noch einmal in aller Förmlichkeit tun.

Ich habe an der Humboldt-Universität zu Berlin (2009–2017) Klassische Archäologie studiert und bin dort als Quereinsteigerin auch in meine zweite archäologische Disziplin, die Sudanarchäologie, gerutscht. Ein Auslandssemester verschlug mich zudem an die University of Sheffield, wo ich Classical Archaeology, Landscape Archaeology and Experimental Archaeology studierte. Nach meinem Studium habe ich mich für eine weiterqualifizierende Ausbildung zur Rechtsanwalts- und Notarfachangestellten entschieden (2017–2019). Im Anschluss zog es mich nach Athen, wo ich als Wissenschaftliche Hilfskraft für die Kerameikos-Grabung tätig bin. Seit 2021 arbeite ich an meinem Promotionsprojekt, das an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn angenommen ist und von Prof. Dr. Martin Bentz betreut wird.

Ich bin seit 2015 aktives Mitglied im DARV e. V. Die Arbeit unseres Verbandes und vor allem in seiner Funktion als Berufsverband liegt mir besonders am Herzen. In den Jahren 2021–2023 habe ich mich daher bereits als Vorstandsmitglied engagiert und insbesondere die Schatzmeisterin Ulrike Wolf in ihrer Arbeit unterstützt. Vielen Dank an dieser Stelle auch an dich, liebe Ulrike, für die wundervolle Zusammenarbeit. Die Arbeit für den Verband bereitet mir große Freude und ich sehe die Leitung der Geschäftsstelle als meine Möglichkeit, mich maximal für den Verband und für Sie zu engagieren!

<https://doi.org/10.60536/mdarv.2023.1.104637>

© Open Access. © 2024 bei den Autor*innen. Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.

Ich freue mich auf die Zusammenarbeit, die neue Herausforderung und vor allem, für Sie die neue Ansprechpartnerin in allen Belangen zu sein!

Mit den allerbesten Grüßen

Ihre Franziska Lehmann

Redaktionelles Vorwort

Es ist mir eine große Freude, Ihnen, liebe Mitglieder, das neue Mitteilungsheft des DARV e.V. zu präsentieren, dessen neuer Jahrgang nun mit einigen Neuerungen einhergeht. Dieses Heft ist das erste, das ausschließlich digital und Open Access veröffentlicht worden ist. Thematisch sollen die Mitteilungen weiterhin möglichst alle Beiträge der zurückliegenden Jahrestagungen aufnehmen, um die Inhalte auch über den Tagungsrahmen hinaus verfügbar zu machen.

Die Entscheidung, fortan das Mitteilungsheft in dieser Form zu veröffentlichen, wurde im Rahmen der Mitgliederversammlung am 16.06.2023 in Leipzig mittels Abstimmung unter Top 25 beschlossen¹. Dieser Schritt bringt gleich mehrere Vorteile mit sich: Als Open Access-Publikation wird es möglich sein, dass das Mitteilungsheft nun einer breiteren Öffentlichkeit weltweit und unbegrenzt zugänglich gemacht wird, der Kreis möglicher Rezipient*innen wird daher weit über die Anzahl der Mitglieder hinausgehen. Dadurch gewinnt das Heft, so hoffen wir, deutlich an Attraktivität für Beiträger*innen. Ferner eröffnet die digitale Veröffentlichung die Möglichkeit, Beiträge interaktiver zu gestalten und sie beispielsweise mit digitalen Inhalten zu verknüpfen. Etwa wurden im Rahmen der Jahrestagung 2023 sämtliche Vorträge aufgenommen und über die Plattform youtube zur Verfügung gestellt, welche nun mit dem hier im Heft erschienenen Beiträgen verknüpft werden konnten. Ferner ist das digitale Heft nun in keiner Weise mehr im Umfang, der Anzahl der Abbildungen, ob diese in Graustufen oder farbig abgedruckt werden können, usw. limitiert. Hierzu eine kleine Anekdote: Die ursprünglich ausschließlich gedruckten Mitteilungshefte waren von der Seitenzahl her stets limitiert gewesen. Ingrid Hitzl bat nämlich ihrerzeit darum, dass ein Heft nicht die Anzahl von max. 128 Seiten überschreiten dürfe. Hintergrund war der A5-Briefumschlag und das Gewicht des einzelnen zu verschickenden Heftes, das bei mehr als 129 Seiten nicht in den Umschlag gepasst und folglich zu einem höheren Porto geführt hätte. An dieser Stelle möchte ich Ingrid Hitzl für Ihre Umsicht und die vielen Mühen bedanken, die sie Jahr für Jahr für die alten

¹ Vgl. das Protokoll im internen Bereich des DARV e.V. (<https://www.darv.de/darv-intern.html> [06.02.2024]).

Mitteilungshefte aufbrachte, indem sie sie von der Druckerei in Kiel abholte, sie händisch in die Umschläge verpackte und zu uns Mitgliedern nach Hause sandte. Gleichwohl die Vorteile des digitalen Heftes nicht zurückzuweisen sind, werde ich diesem Gruß aus der Geschäftsstelle sehr vermissen.

Die Digitalisierung des Heftes bringt auch eine leichte Umstrukturierung der veröffentlichten Inhalte mit sich. Fortan wird es zwei große Bereiche geben: I. Beiträge der jeweiligen Jahrestagungen, die nun prominent nach vorn gerückt sind, und II. Verbandsmitteilungen². Im Bereich der Verbandsmitteilungen sollen offene Briefe und Stellungnahmen des Verbandes fortan zitierfähig veröffentlicht werden. Ferner möchten wir darin den Arbeitsgemeinschaften neben ihren Berichten die Möglichkeit geben, Inhalte mittels eines eigenen Beitrages zu veröffentlichen. Diese können, müssen aber nicht zum Thema der Jahrestagungen passen. In Anbetracht der Tatsache, dass das Heft nicht mehr im Umfang eingeschränkt ist, möchte ich Sie gern ermuntern, Beiträge einzureichen, auch wenn Sie nicht als Vortragende*r an der Jahrestagung beiteiligt waren. Diese Öffnung erlaubt es, dass unsere Mitglieder im Mitteilungsheft nun ein Sprachrohr für ihre Themen finden können.

Die Redaktion des Heftes unterstützten Marion Bolder-Boos und Jenny Schlehofer, für deren tatkräftige Mithilfe ich mich sehr bedanken möchte. Maria Effinger und Katrin Bemann von der UB Heidelberg haben es ermöglicht, dass die Mitteilungen des DARV e.V. nun Open Access auf der Plattform Propylaeum zur Verfügung stehen³. Für Ihre kompetente Beratung sowie ihre Unterstützung möchte ich ihnen meinen herzlichsten Dank aussprechen.

Abschließend möchte ich mich im Namen des Vorstandes und Hauptausschusses sowie aller Mitglieder ganz besonders bei Holger Kieburg bedanken. Er war viele Jahre als Schriftführer die treibende Kraft hinter dem Mitteilungsheft, das uns jedes Jahr aufs Neue begeistert hat. Sein Überblick über die Wissenschaftslandschaft, seine Expertise und sein Engagement haben die Verbandsart über viele Jahre sehr geprägt.

Ich wünsche Ihnen nun viel Freude beim Lesen des neuen Heftes,

Ihre Jessica Bartz
Schriftführerin des DARV e.V.

² Bitte beachten Sie, dass die Protokolle der jeweiligen vergangenen Jahrestagungen sowie die Berichte der/des Schatzmeisters*in aus Gründen des Datenschutzes nicht mehr im Mitteilungsheft veröffentlicht, sondern auf der Website des DARV e.V. im internen Bereich allen Mitgliedern zur Verfügung gestellt werden.

³ Unter dem Link <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/mdarv> finden Sie fortan alle neuen Hefte.

Inhalt

Vorwort	VII
Vorschau auf die kommende Jahrestagung, 05.–07. Juli 2024 in Bochum	IX
Gruß aus der Geschäftsstelle	XI
Redaktionelles Vorwort	XIII

I. Beiträge der Jahrestagung

Kristin Oswald

Vergangenheit erzählen, archäologische Forschung kommunizieren. Idee und Fazit der DARV-Jahrestagung 2023 zu „Wissenschaftskommunikation in der Archäologie“	3
---	----------

Programm der Jahrestagung des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V. 16.–18. Juni 2023 in Leipzig	6
--	----------

Jonas Jakob Krasel

Kurzbericht: Drei Gedanken zur archäologischen Wissenschaftskommunikation	9
--	----------

Philipp Schrögel – Michael Wingens

Antike Steine – Moderne Kommunikation. Aber für wen?	13
---	-----------

Jens Notroff

Wissenschaftskommunikation als Chance. Vom Nutzen digitaler Formate und populärer Plattformen für die Sichtbarkeit aktueller archäologischer Forschung	27
---	-----------

Leoni Hellmayr – Annine Fuchs

Archäologie – Lesbar und aus erster Hand. Die Special-Interest-Zeitschriften <i>ANTIKE WELT</i> und <i>Archäologie in Deutschland</i> als Brücken zwischen Forschung und breiter Öffentlichkeit	37
--	-----------

Berthold Seewald archaeologie.de – Steine zum Reden bringen	45
Anja Fries – Joachim Telgenbüscher Nach Geschichten graben. Archäologie in Print-Medien	55
Heiko Fischer Ein Lexikon als Publikumsmagnet. Wikipedia als Medium der Wissenschaftskommunikation?	61
Henrike Simon <i>Saving Antiquities</i>. Kulturgutschutz spielerisch vermitteln und verstehen	77
Doris Gutmiedl-Schümann – Elsbeth Bösl Frühe Archäologinnen und ihre Geschichte(n). Das Forschungsprojekt <i>Akteurinnen archäologischer Forschung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften: Im Feld, im Labor, am Schreibtisch (AktArcha)</i> und seine Wanderausstellung „Ein gut Theil Eigenheit“ – Lebenswege früher Archäologinnen	93
Geesche Wilts Miss Jones – Ein Blog als Testfläche verbesserter Wissenschaftskommunikation	97
Stefan Krmnicek – Kevin Körner – Sebastian Hanstein – Sven Günther Craveler – Ein altertumswissenschaftliches Serious Game	103
Moritz Fischer – Jule Meyer – Florian Murati – Jaqueline Stock – Henrike Wachsmuth Von Athen sprechen ohne „Eulen nach Athen zu tragen“. Der Podcast <i>Mare Nostrum</i>	109

II. Verbandsmitteilungen

Offene Briefe und Stellungnahmen

Brief an Prof. Eva Inés Oberfell zur Nichtnachbesetzung der Juniorprofessur „Archäologie des Mittelmeerraumes“ an der Universität Leipzig	115
Statement des DARV zur aktuellen Lage	118

<i>Berichte und Beiträge der Arbeitsgemeinschaften</i>	119
Norbert Franken Bericht über das 12. Treffen der AG „Archäologie und Fotografie“	121
Holger Kieburg Bericht der AG „Archäologisches Publizieren“	122
Raffaella Da Vela – Robinson Peter Krämer Bericht der AG „Etrusker & Italiker“	123
Stefan Feuser Bericht der AG „Klimakrise und Archäologie“	125
Doris Gutmiedl-Schümann – Anke Bohne Bericht der AG „Wissen schafft Karriere“	128
Regina Attula – Anke Bohne – Holger Kieburg Berufliche Orientierung während der Promotion – Beispiele aus der Berlin Graduate School of Ancient Studies	133
Autor*innenverzeichnis	141

I. Beiträge der Jahrestagung

Vergangenheit erzählen, archäologische Forschung kommunizieren

Idee und Fazit der DArV-Jahrestagung 2023 zu „Wissenschaftskommunikation in der Archäologie“

Kristin Oswald

Archäologie ist beliebt. Das exotische Moment vergangener Gesellschaften, gepaart mit Forschung unter bisweilen extremen Bedingungen und der Enttarnung großer Geheimnisse. Sie kennen das. Und wahrscheinlich stoßen Sie sich an dieser Darstellung unserer Fächer ebenso häufig, wie Sie sich darüber freuen, in einem journalistischen Format erwähnt zu werden. Dieser Dualismus kennzeichnet die Darstellung von Archäologie in der Öffentlichkeit. Ihm auf den Grund zu gehen und zugleich neue Ansätze für die Wissenschaftskommunikation aus der Forschung heraus zu diskutieren, war das Ansinnen der Jahrestagung des DArV vom 16. bis 18. Juni 2023 in Leipzig.

Gemeinhin sind sich Archäolog*innen sicher, dass ihre Arbeit gesellschaftlich wichtig ist – und betonen das auch immer wieder. Sie tun sich aber häufig schwer damit, diese Bedeutung konkret zu formulieren. Entsprechend leitete Katja Lembke, die Vorsitzende des DArV e.V., die Tagung mit dem Satz ein: „Was wir tun, warum wir es tun und warum Archäologie relevant für die Gesellschaft ist, muss deutlicher kommuniziert werden.“¹

In ihrem Grußwort nannte sie drei zentrale Gründe für eine bessere und häufigere Kommunikation der Archäologie außerhalb der Fachöffentlichkeit: Verhinderung von Stellenstreichungen; Beitrag zu gesellschaftlichen Herausforderungen wie Umgang mit Ressourcen, Klimakrise, Kriegen oder Migration; besserer Kulturgüterschutz in Krisengebieten. Um sich in diesen Bereichen kommunikativ zeitgemäß und verständlich zu präsentieren, benötigen Archäolog*innen bzw. archäologische Einrichtungen spezielle Kenntnisse und Fertigkeiten, insbesondere in Hinblick auf die Professionalisierung der Wissenschaftskommunikation und die Verschiebung des Medienkonsums in den digitalen Raum. Gelungene Wissenschaftskommunikation zeichnet sich, so veranschaulichte die Tagung, nicht nur durch inhaltliche Korrektheit aus, sondern auch durch zeitgemäße Formate, Kreativität, gesellschaftliche Aktualität und ein fundiertes Wissen über Zielgruppen und Kanäle. Während der DArV-Jahrestagung wurden diese Themen im Rahmen von vier Panels

¹ Die Eröffnung der Jahrestagung durch Katja Lembke ist online unter: <https://youtu.be/rTsA4h5wck-o?si=VdM-s1sigEL1Gdrv> (10.12.2023).

vorgestellt und diskutiert – gerade auch in Hinblick auf die Frage, wer mit welchen Ressourcen Archäologie kommunizieren kann und sollte.

Dabei zeigte sich, dass sich Wissenschaftskommunikation in den letzten Jahren erheblich verändert hat – parallel zu den Veränderungen in Gesellschaft und Wissenschaftsbetrieb. Traditionelle Medien haben an Bedeutung verloren, während soziale und Online-Medien an Bedeutung gewonnen haben. Dies führt zu einer Vielzahl von Informationskanälen und -empfänger*innen, was Wissenschaftskommunikation und die daran Beteiligten vor neue Herausforderungen stellt, denn klassische Formate erreichen nur noch ein übersichtliches und homogenes, meist akademisch vorgebildetes Publikum.

Für die Präsentation praxisnaher Ansätze konnten Referent*innen gewonnen werden, die von ihren Erfahrungen u. a. an Forschungsinstitutionen und Museen sowie bei Verlagen und populärwissenschaftlichen Zeitschriften berichteten. Sie unterstrichen, dass es nicht reicht, im Rahmen archäologischer Wissenschaftskommunikation über neue Ergebnisse zu berichten. Es müssen auch Prozesse und Methoden transparent gemacht, aktuelle gesellschaftliche Debatten begleitet sowie Missverständnisse und Fehlinterpretationen aufgegriffen werden. Dafür sollte die Forschung digitale Kanäle und Plattformen wie Wikipedia selbst bespielen sowie aktiv auf populärwissenschaftliche Formate zugehen, anstatt darauf zu warten, dass Medienvertreter*innen auf sie aufmerksam werden.

Ein weiteres zentrales Thema war die Notwendigkeit nicht nur einer inhaltlich korrekten, sondern auch klaren, zugänglichen Darstellung der Relevanz und Anwendbarkeit archäologischer Arbeit für die Gesellschaft. Die Panels betonten zudem übergreifend die Bedeutung von Transparenz, Dialog und der Ansprache verschiedener Zielgruppen sowie die Notwendigkeit, auch Methoden und komplexe Konzepte verständlich zu vermitteln. Ein weiteres wiederkehrendes Thema war die Relevanz von Narrativen und visuellen Elementen wie hochwertigen Fotos, Grafiken, Karten, um archäologische Themen ansprechend und zeitgemäß zu präsentieren. Dabei wurde deutlich, dass insbesondere die Kommunikation in den sozialen Medien oft von einzelnen Forschenden oder institutionsunabhängigen Initiativen vorangetrieben wird, während die Institutionen häufig zurückhaltend agieren und damit Chancen vertun.

Die Jahrestagung bot eine intensive Auseinandersetzung mit der Bedeutung, den Herausforderungen und Möglichkeiten der Kommunikation archäologischer Forschung an die breite Öffentlichkeit. Insgesamt legten die vier Panels durch ihre Mischung aus theoretischen Konzepten und prakti-

schen Herangehensweisen archäologischer Wissenschaftskommunikation eine Verständnisgrundlage auch für diejenigen Teilnehmer*innen, die sich dem Thema noch nicht in der Tiefe widmen konnten. Insbesondere das Format des Elevator Pitch, in dem sich neun archäologische Kommunikationsprojekte in drei bis vier Minuten vorstellten, zeigte zudem, dass Kommunikationsprojekte auch klein und fein und dennoch erfolgreich sein können – und regte hoffentlich viele Tagungsgäste zu eigenen Ideen an.

Übrigens: Auch in den Gremien des DARV arbeiten wir aktuell intensiv an einer Kommunikationsstrategie. Aktuell finden Sie den DARV auf folgenden Social-Media-Plattformen:

- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/deutscher-archaologen-verband>
- Facebook: <https://www.facebook.com/deutscherarchaeologenverband>
- X (ehemals Twitter): <https://twitter.com/duDARVst>
- YouTube: <https://www.youtube.com/@DeutscherArchaeologen-Verband>

Programm der Jahrestagung des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V. 16.–18. Juni 2023 in Leipzig



„Wissenschaftskommunikation in der Archäologie“

Programm der Jahrestagung des Deutschen Archäologen-Verbandes 2023

Freitag, 16. Juni 2023

10.00 – 11.30 Uhr: Führung durch das Museum des „Alexander Malios Forschungsinstitut für zypriotische Kultur und Archäologie“ (Amricha gGmbH), Windscheidstraße 2, 04277 Leipzig

Anmeldung an alexander.gatzsche@amricha.com

Hörsaal Kunstpädagogik, Geschwister-Scholl-Haus, Ritterstr. 8–10, Streamingmöglichkeit in Absprache mit der Medienabteilung der UL in Vorbereitung

13.00 – 13.30 Willkommen & Grußworte

13.30 – 15.30 Panel 1 Einführung

Chair: Kristin Oswald

Michael Wings (Wissenschaft im Dialog): "Moderne Wissenschaftskommunikation – Chancen und Herausforderungen eines Felds im Wandel"

Philipp Schrögel (Universität Heidelberg): „Über Zielgruppen von Wissenschaftskommunikation nachdenken – und wen erreichen wir eigentlich nicht?“

Jens Notroff (DAI): „Wozu soll das gut sein? - Wissenschaftskommunikation als Chance für die Archäologie“

Christiane Lindner (Badisches Landesmuseum Karlsruhe): „Archäologie für alle? Smarte Museen und digitale Ausstellungen“

15.30 – 16.00 Pause

16.00 – 18.00 Mitgliederversammlung

Ab 18.30 Abendveranstaltung

Samstag, 17. Juni 2023

Hörsaal Kunstpädagogik, Geschwister-Scholl-Haus, Ritterstr. 8–10, Streamingmöglichkeit in Absprache mit der Medienabteilung der UL in Vorbereitung

9.00 – 11.00 Panel 2 Print

Chair: Holger Kieburg

<https://doi.org/10.60536/mdarv.2023.1.104642>

Open Access. © 2024 bei den Autor*innen. Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.



Harald Meller (Landesamt für Archäologie Sachsen-Anhalt): „Von der Himmelsscheibe zur Schamanin. Von Notwendigkeit und Verfassen populärwissenschaftlicher archäologischer Sachbücher“

Annine Fuchs (Verlagsbüro Wais & Partner) und Leoni Hellmayr (WBG): „Archäologie – lesbar und aus erster Hand – Die Special-Interest-Zeitschriften ANTIKE WELT und Archäologie in Deutschland als Brücken zwischen Forschung und breiter Öffentlichkeit“

Berthold Seewald: „archaeologie.de – Steine zum Sprechen bringen“

Anja Fries (Geo Epoche): „Nach Geschichten graben – Archäologie in Print-Medien“

11.00 – 11.30 Pause

11.30 – 12.30 Panel 3 Social und Multimedia

Chair: Polly Lohmann

Gino Caspari (Universität Bern): „Instagram als Werkzeug für archäologische Wissenschaftskommunikation“

Heiko Fischer (Universität Frankfurt): „Ein Lexikon als Publikumsmagnet – Wikipedia als Medium der Wissenschaftskommunikation?“

12.30 – 13.30 Elevator Pitch digitaler Kommunikationsprojekte

- Blog Actarcha – Doris Gutmiedl-Schumann
- Blog Miss Jones – Geesche Wilts
- Blog Objekt & Provenienz – Polly Lohmann
- Website zum Monte Iato – Birgit Öhlinger
- Youtube-Kanal Kaptorga – Jonathan Kündiger
- Filmprojekt Artcacon – Alexander Mlasowsky
- Game-App Craveler – Stefan Krmnicek
- Podcast Mare Nostrum – Jule Meyer, Florian Murati, Jaqueline Stock und Henrike Wachsmuth

13:30 – 14.30 Mittagspause

14.30 – 16.00 Uhr Table Sessions (Ritterstr. 14, EG, 1. und 2. OG sowie Antikenmuseum, Alte Nikolaischule)

- Podcasts
- Blogs/Websites
- Apps/Games
- Video

16.15 – 17.45 Treffen der AGs (Ritterstr. 14, EG, 1. und 2. OG sowie Antikenmuseum, Alte Nikolaischule)

- Archäologie & Fotografie
- Archäologisches Publizieren
- Etrusker & Italiker
- Wissen schafft Karriere
- Archäologie und Klimawandel



18.00–22.00 Uhr Empfang im Ägyptischen Museum "G. Steindorff", Goethestr. 2

Postersession Freitag und Samstag in der Kunstpädagogik

Sonntag, 18. Juni 2023

Alte Nikolaischule, Aula, Foyer & Konferenzraum, Nikolaikirchhof 2, 2. OG

09.30 – 11.30 Panel 4 Schwierigkeiten in der Wissenschaftskommunikation

Chair: Jens Notroff

Henrike Simon (Berliner Antike-Kolleg): „Saving Antiquities - Kulturgutschutz spielerisch vermitteln und verstehen“

Karl Banghard (Archäologisches Freilichtmuseum Oerlinghausen): „Vorgeschichtsrezeption der extremen Rechten. Aktuelle Trends“

Jana Krzewsky (Rechtsberatung Recht Leicht): "Rechtliche Stolperfallen beim Social Media-Auftritt"

Stephan Schiffels, Alexander Herbig (Max-Planck-Institut für evolutionäre Anthropologie): „Herkunft, Migration und Geschichte - Erkenntnisse und Herausforderung der Archäogenetik“

11.30 – 12.00 Abschlussdiskussion

Kurzbericht: Drei Gedanken zur archäologischen Wissenschaftskommunikation

Jonas Jakob Krasel

Zum Zeitpunkt meiner Bewerbung um eines der #dudarvst-Stipendien für die Teilnahme an der Jahrestagung war das Thema Wissenschaftskommunikation präsent in meinem Studienalltag gerückt. In einer öffentlichen Podiumsdiskussion des örtlichen Museums wurde ein Archäologieprofessor unter anderem neben eine Islamwissenschaftlerin und die Mitarbeiterin eines Vereins gesetzt, der Integrationsangebote organisiert, und zum Thema „sozialer Wandel durch Migration“ befragt. So nachvollziehbar das Bestreben des Museums ist, Gegenwartsbezug herzustellen, so deutlich sind die Fallstricke der Konstellation in einer öffentlichen Debatte: Wie war das noch einmal mit der Migration und dem Untergang des Römischen Reiches? Hat im Frühmittelalter nicht wenigstens noch die gemeinsame Religion Zusammenhalt gestiftet, während heute ...?

Selbst wenn man sich – wie ich – die meiste Zeit an Universitäten und dort wiederum an archäologischen Instituten bewegt, kommt man früher oder später in vergleichbare Situationen und steht vor der Frage, was man wie über sein Fach kommuniziert. Denn Wissenschaftskommunikation fängt bei Familie und Freunden an und reicht von dort in die verschiedenen Ebenen von Öffentlichkeit hinein.

Mit entsprechender Neugier auf die Strategien, die Erfahrungsberichte und Projekte aus dem breiten Feld der Wissenschaftskommunikation bin ich zur Jahrestagung nach Leipzig gereist. Im Folgenden möchte ich – aus meiner studentischen und klassisch archäologischen Perspektive – drei Eindrücke teilen, die ich mitgenommen habe oder in denen mich die Jahrestagung bestärkt hat.

Erstens: Wissenschaftskommunikation ist unsere Pflicht. Sie berührt die fundamentale Frage der Berechtigung der Wissenschaft vor der Gesellschaft und stellt dabei den Schlüssel für die Tür aus dem Elfenbeinturm dar. Auch wenn wir nicht die Antworten auf alle Fragen geben können, die an uns gerichtet werden, ist es wichtig, sich ihnen zu stellen und klarzumachen, an welchem Punkt die Grenzen unserer Wissenschaft liegen. Wiesen wir die Verantwortung für externe Wissenschaftskommunikation von uns, gäben wir

die Interpretation archäologischer Erkenntnisse aus der Hand, wie es Jens Notroff in Bezug auf das Beispiel Göbekli Tepe formulierte¹, und räumten das Feld für Fake News und im schlimmsten Falle politischen Missbrauch. Wälzten wir die Verantwortung allein auf ‚professionelle‘ Akteur:innen ab, bliebe ein großer Teil der öffentlich finanzierten Archäologie völlig unsichtbar, exklusiv und selbstreferenziell. Auch professionelle Journalist:innen – ob Special Interest oder Mainstream – sind auf offene und engagierte Wissenschaftler:innen angewiesen, die sich der Verantwortung stellen.

Aus diesen Gründen rückt Wissenschaftskommunikation seit einigen Jahren zu Recht in vielen Institutionen mehr in den Fokus und auch in universitären Forschungsprojekten wird ihr gezielt Platz eingeräumt. In der Lehre sind seit langem hauptsächlich Ausstellungen mit studentischer Beteiligung darauf angelegt, in die Öffentlichkeit zu treten. Die Motivation und Kreativität von Studierenden und Dozierenden ist oft groß. Aus eigener Erfahrung kenne ich zum Beispiel ein Übungskonzept, das den Einbezug von Laien in den Forschungsprozess im Sinne echter Citizen Science beinhaltet. Das Problem ist meistens jedoch, dass der Aufwand für ein wie auch immer geartetes Nach-außen-Treten weit über dem einer einsemestrigen Lehrveranstaltung liegt. Eine Lösung könnte darin bestehen, auf mittlerweile erprobte und handliche Formate wie Wikipedia-Seminare zurückzugreifen, in denen Artikel der Online-Enzyklopädie erstellt oder überarbeitet werden. Angesichts des wachsenden Verantwortungsgefühls ist es aber insgesamt nötig, dem Erlernen und Erproben von Wissenschaftskommunikation in der Lehre strukturell mehr Raum zu geben.

Zweitens: Wissenschaftskommunikation kann überlebenswichtig sein. Dass die Archäologie in Teilen bedroht ist, wird uns in Leipzig an der prekären Lage des Lehrbereichs erschreckend vor Augen geführt. Im Kontrast zum schweren Stand der universitären Archäologie in Sachsen und Sachsen-Anhalt scheint dagegen die sachsen-anhaltinische Landesarchäologie zu stehen, die sich großer politischer Unterstützung erfreut. Der Grund dafür dürfte vor allem in der aktiv betriebenen Wissenschaftskommunikation ihres Direktors, Harald Meller, liegen, der ein hohes Maß an ‚publicity‘ erzeugt. In einem Umfeld der sinkenden Bedeutung des humanistischen Bildungskanons sind die Altertumswissenschaften, wie Jonas Grethlein es formulierte², bereits marginalisiert. Angesichts dessen mag es eine pragmatische Strategie sein, auf anderen Wegen um öffentliches Interesse zu werben. Mir

¹ Der Vortrag von Jens Notroff ist online abrufbar unter: <https://youtu.be/LwZRI4R0a5U?si=jfJf2PEMcyjDPN0bz> (10.12.023).

² Grethlein 2022, 22–24. 64. 67.

ist auf der Jahrestagung klar geworden, dass es nicht angebracht ist, die Nase über ‚populärwissenschaftlichere‘ Ansätze oder Edutainment-Formate zu rümpfen. Viel wichtiger ist, dass Wissenschaftler:innen partizipieren und dafür sorgen, dass die Kernaussagen stimmen. Wie Philipp Schrögel treffend sagte, dürfen wir die Maßstäbe für erfolgreiche Wissenschaftskommunikation nicht zu hoch ansetzen und beispielsweise daran anlegen, ob jemand später eine bestimmte Epoche definieren kann³. Es genügt eine grundlegende Erkenntnis, wie sie etwa der Archäologe in der Podiumsdiskussion betonte: „Irgendwie waren die Menschen hier am Ende der Antike germanisch und gleichzeitig römisch.“ Vielleicht reicht auch einfach eine Stimme für den Erhalt der Archäologie.

Und damit komme ich zum letzten Gedanken, der im Mittelpunkt der gesamten Jahrestagung stand, Drittens: archäologische Wissenschaftskommunikation ist vielfältig und das ist ihre Stärke. Sie deckt diverse Medien und Zielgruppen ab und geht von verschiedensten Akteur:innen aus: Museen, Journalist:innen, Mikro- und Makroblogger:innen, Podcaster:innen, YouTuber:innen, Forschungsteams, Schüler:innen-AGs und Spieleentwickler:innen. Was sie verbindet, ist die Leidenschaft dafür, Archäologie zu vermitteln und über das Fach hinaus in Dialog zu treten. Dabei kommt es weniger auf Patentrezepte als auf Experimentierfreude an. Die Voraussetzungen der Archäologien sind ideal: Ihr Gegenstand ist greifbar und hat häufig sogar lokalen Bezug.

Mir haben die vielen positiven Beispiele, die auf der Jahrestagung präsentiert wurden, Mut und Lust gemacht!

Literaturverzeichnis

Grethlein 2022

Jonas Grethlein, Antike und Identität (Tübingen 2022)

³ Der Vortrag von Philipp Schrögel ist online abrufbar unter: https://youtu.be/IHSsMZ-GAEU?si=T6arpr_ZIF-URrOJ (10.12.2023).

Antike Steine – Moderne Kommunikation. Aber für wen?*

Philipp Schrögel – Michael Wingens

Die Jahre des Nischendaseins sind vorbei. In Zeiten globaler Krisen und gesellschaftlicher Transformationsprozesse rückt nicht nur die Wissenschaft in den Mittelpunkt gesellschaftlicher Auseinandersetzungen, auch die Wissenschaftskommunikation hat daraus folgend enorm an Bedeutung gewonnen. Mit diesem Bedeutungszuwachs und einer Professionalisierung des Felds geht ein neues Selbstverständnis einher: Moderne Wissenschaftskommunikation wird nicht mehr vor dem Hintergrund eines einseitigen Defizitmodells verstanden, das impliziert, man müsse nur eine möglichst breite Öffentlichkeit über Wissenschaft und Forschung informieren (also ein Wissensdefizit ausgleichen), damit sie dieser positiv und vertrauensvoll gegenübersteht. Stattdessen steht Wissenschaftskommunikation heute für die Schaffung einer informierten Öffentlichkeit, die auf vielfältige Weise mit der Wissenschaft interagiert: Bürger*innen treten in einen produktiven Dialog mit der Wissenschaft, gestalten gemeinsam die Ko-Produktion von Wissen oder werden bei der Diskussion von Rahmenbedingungen, Zielvorstellungen und Grenzen einbezogen. Zugleich steigt die Bereitschaft vieler Wissenschaftler*innen, ihre Forschung auch mit Teilöffentlichkeiten außerhalb des Wissenschaftsbetriebs zu kommunizieren.

Eine Umfrage aus dem Jahr 2021 unter Forschenden in Deutschland zeigt, dass 89 Prozent von ihnen Wissenschaftskommunikation als festen Bestandteil ihrer beruflichen Tätigkeit betrachten¹. Ist die Wissenschaftskommunikation somit an ihrem Zenit angekommen? Mitnichten. Denn trotz einer Vielzahl etablierter und innovativer Formate werden in der Regel nur jene Bevölkerungsgruppen erreicht, die ohnehin schon wissenschaftsaffin sind. Und auch, wenn sich laut den Umfrageergebnissen des Wissenschaftsbarometers 2023 mehr Befragte denn je auf dem Laufenden über Neues aus Wissenschaft und Forschung fühlen, sinkt das Vertrauen in

* Der Vortrag von Philipp Schrögel im Rahmen der Jahrestagung 2023 in Leipzig ist online abrufbar unter: <https://youtu.be/IHSsMZ-GAEU?si=aYJ9EsAZJDHL7CT> (02.04.2024), derjenige von Michael Wingens unter: <https://youtu.be/kZpw5s6VBoE?si=y81Z8VZly5A6FLFS> (02.04.2024).

¹ Fecher – Hebing 2021.

Wissenschaft im Vergleich zu Spitzenwerten während der Pandemie deutlich (**Abb. 1**).

Deutliche Unterschiede gibt es insbesondere zwischen den formalen Bildungsgruppen (**Abb. 2**), mit einem konstant hohen Vertrauensgefühl bei Befragten mit hoher formaler Bildung (79 Prozent) und einem deutlich geringeren Anteil von Personen mit mittlerem (52 Prozent) und niedrigem formalen Bildungsniveau (31 Prozent).

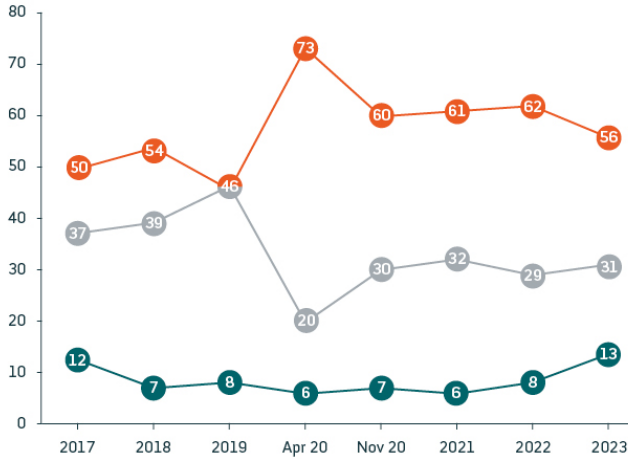
Anforderungen an moderne Wissenschaftskommunikation

Welche Schlussfolgerungen lassen sich aus diesen Ergebnissen ziehen? Wissenschaftskommunikation darf sich nicht darauf ausruhen, nur mit und für bereits wissenschaftsaffine Bevölkerungsteile zu kommunizieren. Vielmehr sollte es auch als Aufgabe verstanden werden, zielgruppengerecht zu kommunizieren und die bestehende Vielfalt unterschiedlicher Formate auch für Bevölkerungsteile zu öffnen, die der Wissenschaft bislang weniger vertrauen und ihr gleichgültig oder skeptisch gegenüberstehen. Dazu gehört auch die Bereitschaft, Wissenschaftskommunikation nicht nur im Hörsaal zu betreiben. Denn ein Format, das Menschen mit großem Interesse an Wissenschaft erreicht, muss nicht zwangsläufig auch für Menschen geeignet sein, die bisher nur wenig mit Wissenschaft in Berührung gekommen sind. Projekte wie „Heimspiel Wissenschaft“² oder „Pint of Science“ zeigen, dass gute Wissenschaftskommunikation überall funktionieren kann – eben auch in der Fußgängerzone, im Café oder in der Dorfwirtschaft.

Die Herausforderung, die Komplexität und auch die Unsicherheiten von Wissenschaft für ganz unterschiedliche Zielgruppen zu kommunizieren, insbesondere auch vor dem Hintergrund von Fake News und Desinformation, führt zudem zu steigenden Anforderungen an die Praxis der Wissenschaftskommunikation. Vor diesem Hintergrund sollte Wissenschaftskommunikation als ein strategisches Unterfangen verstanden werden, das Erkenntnisse aus dem wachsenden Feld der Wissenschaftskommunikationsforschung berücksichtigt und einbezieht. Angesichts der Vielzahl unterschiedlicher Formate und potenzieller Zielgruppen kann ein verstärkter Transfer zwischen Forschung und Praxis der Wissenschaftskommunikation zu einer stärkeren Evidenzbasierung des Feldes führen.

² Vgl. Seelig – Schrögel 2023.

Wie sehr vertrauen Sie Wissenschaft und Forschung?

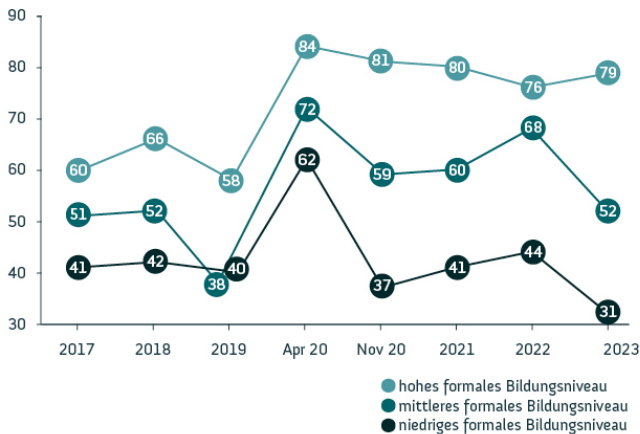


Werte für „weiß nicht, keine Angabe“ nicht dargestellt;
 Basis: jeweils mindestens 1.000 Befragte;
 Angaben in Prozent – Rundungsdifferenzen möglich;
 Quelle: Wissenschaftsbarometer – Wissenschaft im Dialog/Kantar

● vertraue voll und ganz/vertraue eher
 ● unentschieden
 ● vertraue eher nicht/vertraue nicht

▲ **Abb. 1** Vertrauen in Wissenschaft und Forschung in Deutschland.
 Grafik: Wissenschaftsbarometer – Wissenschaft im Dialog/Kantar.

Vertrauen in Wissenschaft und Forschung nach formalem Bildungsniveau



aggregierte Werte für „vertraue eher“ und „vertraue voll und ganz“ dargestellt;
 niedriges formales Bildungsniveau: Volks- oder Hauptschule;
 mittleres formales Bildungsniveau: weiterbildende Schule ohne Abitur;
 hohes formales Bildungsniveau: Abitur, Hochschulreife, Fachhochschulreife, Studium;
 Basis: jeweils mindestens 1.000 Befragte pro Erhebung;
 Angaben in Prozent – Rundungsdifferenzen möglich;
 Quelle: Wissenschaftsbarometer – Wissenschaft im Dialog/Kantar

● hohes formales Bildungsniveau
 ● mittleres formales Bildungsniveau
 ● niedriges formales Bildungsniveau

▲ **Abb. 2** Vertrauen in Wissenschaft und Forschung nach formalem Bildungsniveau.
 Grafik: Wissenschaftsbarometer – Wissenschaft im Dialog/Kantar.

Um eine gute Wissenschaftskommunikation zu ermöglichen, müssen alle jene, die kommunizieren wollen, dazu befähigt werden und Anerkennung erfahren. In den Arbeitsgruppen der #FactoryWisskomm, einem vom Bundesministerium für Bildung und Forschung initiierten Multi-Stakeholder-Prozess, wird unter anderem die nachhaltige Kompetenzentwicklung in der Wissenschaftskommunikation für alle Bildungs- und Karrierestufen und Fachgesellschaften diskutiert³. Ein weiterer Diskussionspunkt ist die Steigerung von Anerkennung und Reputation in der Wissenschaftskommunikation. Es müssen Anreize für Forschende geschaffen werden, in den Austausch mit der Öffentlichkeit zu treten. Nur durch eine institutionell gelebte Anerkennungskultur seitens der Leitungsebenen in der Wissenschaft können Forschende dazu befähigt werden, Wissenschaft gut und erfolgreich zu kommunizieren.

Schließlich bedarf es einer Wissenschaftskommunikation, die nicht nur Forschungsergebnisse verbreitet, sondern auch die zugrunde liegenden Werte, Methoden und Prozesse der Forschung offen und transparent kommuniziert. Eine solche Form der Wissenschaftskommunikation weckt realistische Erwartungen, zeigt Möglichkeiten und Grenzen der Forschung auf und macht die Mechanismen der Selbstkritik in der Wissenschaft deutlich. In einer Zeit, in der unsere demokratische Gesellschaft vor großen Herausforderungen und Transformationsprozessen steht, ist eine solche Form der Wissenschaftskommunikation wichtiger denn je.

Was heißt das für die Archäologie?

Auch wenn man bei vielen der zuvor zusammengefassten Beobachtungen zur Wissenschaftskommunikation zunächst an die Naturwissenschaften denken mag – die Covid19-Pandemie ist wohl das naheliegendste Beispiel – sind sie auch für die historischen Disziplinen relevant. Man denke zum Beispiel an die Rolle historischer (Falsch-)Behauptungen zur Rechtfertigung der russischen Invasion der Ukraine und auch vorheriger politischer Kampagnen⁴. Und auch die Frage der Zugänglichkeit muss sich Wissenschaftskommunikation zu Geschichte und Archäologie vermehrt stellen: nicht von ungefähr liegen die Begriffe „Klassik“ und „Klassismus“⁵ nahe beieinander („Klassik“ geht auf das lateinische „classicus“ zurück, das die oberste Bevölkerungsschicht bezeichnete). Und letztlich findet Wissen-

³ Vgl. FactoryWisskomm 2022.

⁴ Vgl. Weiss-Wendt 2020.

⁵ Vgl. Seeck 2022.

schaftskommunikation zu historischen Themen nicht mehr in idealisierten ungestörten Bildungswelten statt. Auch hier gilt es, sich mit Fehlinformationen und den Mechanismen ihrer Verbreitung und Popularität auseinanderzusetzen, wie die mittlerweile auch in breiten Kreisen erfolgreichen pseudowissenschaftlichen Online-Beiträge und Filmproduktionen wie Ancient Aliens oder Ancient Apocalypse zeigen⁶.

(Neue) Formate der Wissenschaftskommunikation⁷

In der Praxis der Wissenschaftskommunikation gibt es inzwischen eine Vielzahl an unterschiedlichen Formaten: von klassischen Formen wie Ringvorlesungen, Podiumsdiskussionen und Tagen der offenen Tür bis hin zu innovativen Aktivitäten wie Science-Slams, Fishbowl-Diskussionen oder Hackdays. Die Formatdatenbank des Portals Wissenschaftskommunikation.de⁸ listet aktuell über 110 verschiedene Einträge auf. Diese sind aber kaum direkt vergleichbar, die Auswahl reicht von Pressemitteilung bis Botanischer Garten, von Facebook bis Lehrpfad.

Mit Fokus auf Präsentationsformen der Wissenschaftskommunikation lässt sich das Feld in zwei Bereiche unterteilen: Präsentationsformen, die für sich stehen können und als Einzelevent gleichermaßen Präsentationsanlass und Präsentationsform konstituieren (zum Beispiel ein Science-Slam) und als zweites übergreifende Präsentationsanlässe, die in der Regel aus mehreren Präsentationsformen bestehen (zum Beispiel ein Wissenschaftsfestival)⁹.

Es ist kaum möglich, eine einheitliche Systematik zu entwickeln. Eine Studie der Impact Unit¹⁰ schlägt daher eine übergeordnete Betrachtung von fünf Ebenen vor, anhand derer Formate der Wissenschaftskommunikation betrachtet aber auch konzipiert werden können (**Abb. 3**).

⁶ Schiele – Schiele 2022; siehe auch den Beitrag von Jens Notroff im gleichen Band.

⁷ Der Überblick zu Formaten und Zielgruppen in diesem und dem später folgenden Abschnitt baut auf einer stark gekürzten Fassung einer Studie für die Impact Unit auf (Schrögel et al. 2022)

⁸ Formate der Wissenschaftskommunikation: <https://www.wissenschaftskommunikation.de/formate> (02.04.2024).

⁹ Schrögel et al. 2017.

¹⁰ Schrögel et al. 2022.

Ebene	Basis und theoretisches Fundament	Akteursbeziehungen innerhalb d. Formate	Zielgruppe	Ziele	Umsetzung
Ausprägungen	u. a. Theoretische Grundlagen, Annahmen über Öffentlichkeiten, Wertebasis Formate	u. a. Rolle von Öffentlichkeit und Forschung, Beziehung zueinander, Art der Interaktion	Spezifische Zielgruppe(n) der Formate	Spezifische Ziele der Formate	u. a. zeitliche Dauer, Interaktion, Produkte, Planung
Konkrete Beispiele	<ul style="list-style-type: none"> • Lerntheorie • Partizipationstheorie • Kommunikationstheorien • Wert: Transparenz • Wert: Soziale Verantwortung • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Konfliktbewältigung • Unterhaltung • Richtung der Interaktion • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Definition anhand spezifischer Rollen (z.B. Policy Maker, Schüler*innen) • Sozio-Demographische Definition (z.B. Kinder) • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Interesse an Wissenschaft wecken • Meinungen beeinflussen • Verhalten beeinflussen • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Genutzte Medien / Kanäle • Einzelevent oder Reihe • Stilelemente, z. B. Unterhaltung, Humor • ...

▲ Abb. 3 Einteilungsmöglichkeiten für Formate der Wissenschaftskommunikation – Wissenschaft im Dialog/Projekt Impact Unit.

Was heißt das für die Archäologie?

Die wohl naheliegendsten Formate der Wissenschaftskommunikation für Archäologie und historische Disziplinen mit einer weit zurückreichenden Tradition sind Vorträge und Museumsformate. Aber auch die Museumswelt steht vor den gleichen Herausforderungen und verändert sich¹¹, was sich nicht zuletzt in einer nach längerer, kontroverser Diskussion überarbeiteten Definition des Internationalen Museumsverbandes ICOM¹² zeigt, die die gesellschaftliche Rolle in das Zentrum stellt und auch Inklusion, Diversität und Nachhaltigkeit als Charakteristika enthält (was aber für sich genommen ein eigenes Kapitel wäre). Auch in der modernen Wissenschaftskommunikation zu Archäologie werden eine Vielzahl an Formaten eingesetzt, die mit kreativen Ansätzen experimentieren und neue Zugangswege beschreiten. Beispielsweise über Brettspiele, wie die Formate des Projektes Boardgame Historian¹³ oder das Brettspiel Saving Antiquities¹⁴ zeigen, über die Arbeit mit Kinofilmen und die Produktion eigener Filme¹⁵ oder über Comics¹⁶ oder über die Fokussierung eines etablierten Formates wie das des Science-Slams im Rahmen des Antiquity Slams¹⁷.

¹¹ Vgl. Black 2020.

¹² ICOM – Museum Definition: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition> (02.04.2024).

¹³ Boardgame Historian: <https://bghistorian.hypotheses.org> (02.04.2024).

¹⁴ Siehe den Beitrag von Henrike Simon im gleichen Band.

¹⁵ Morgan 2014.

¹⁶ Kamash et al. 2022.

¹⁷ Berliner Antike Kolleg – Antiquity Slam: <https://www.berliner-antike-kolleg.org/transfer/dialog/antiquity-slam/index.html> (02.04.2024).

Zielgruppen von Wissenschaftskommunikation

Mit Blick auf die Zielgruppen von Wissenschaftskommunikation zeigen die Ergebnisse der zuvor erwähnten systematischen Recherche der Impact Unit¹⁸, dass sich drei übergreifende Ansätze zur Definition feststellen lassen:

Soziodemographie: Definition anhand der entsprechenden soziodemographischen Variablen, weit verbreitet sind Alter, Geschlecht und Bildungsgrad.

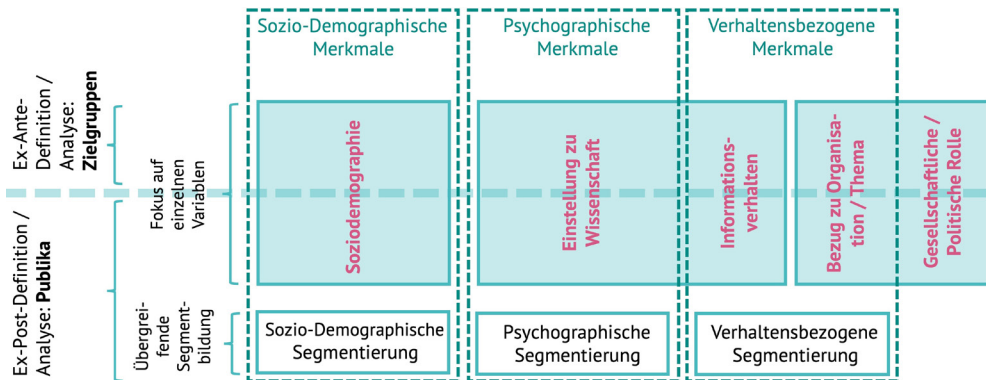
Einstellungen und Informationsverhalten: Einstellungen zu Wissenschaft oder bestimmten Wissenschaftsbereichen, wissenschaftsbezogenes Informationsverhalten

Beziehung zu Thema/Organisation und Rolle: z. B. Stakeholder, Besucher*innen einer Einrichtung, Betroffene eines Themas, spezifische gesellschaftliche und politische Rolle bzw. Verantwortung wie Entscheidungsträger*innen in Politik und Verwaltung

Diese stimmen zum größten Teil mit den in anderen Kommunikationsfeldern und der im Marketing genutzten Unterteilung von Zielgruppeneigenschaften in Sozio-Demographische, Psychographische und Verhaltensbezogene Merkmale überein (vgl. **Abb. 4**). Diese finden sich auch in der Konstruktion von Publikumssegmenten bei der rückblickenden Analyse von Publika wieder (im Gegensatz zu einer vorab angesetzten Definition einer Zielgruppe. Auch wenn der Begriff Zielgruppe an sich auch kritisch diskutiert wird, da er eine Nähe zum rein vermittelnden Defizitmodell impliziert. Ein alternativer Vorschlag ist ‚Interaktionsgruppen‘), oder auch bei einer übergreifenden Analyse der Bevölkerung in Segmente mit Blick auf deren Einstellung und Verhältnis zu Wissenschaft und Wissenschaftskommunikation¹⁹. Allerdings sind die drei Ansätze nicht exklusiv, in der Praxis werden diese häufig auch gemeinsam oder überlappend genutzt. Am häufigsten finden sich in der praktischen Gestaltung von Wissenschaftskommunikation einfache sozio-demographische Charakteristika zur Definition wieder, da diese am einfachsten z. B. über Fragebögen oder statistische Angaben zugänglich sind.

¹⁸ Schrögel et al. 2022.

¹⁹ Vgl. Schäfer et al. 2018.



▲ **Abb. 4** Einteilungsmöglichkeiten für Zielgruppen der Wissenschaftskommunikation – Wissenschaft im Dialog/Projekt Impact Unit.

Nicht-Erreichte Zielgruppen von Wissenschaftskommunikation²⁰

Jenseits der dargestellten denkbaren Vielfalt der Formate und möglichen Interaktionsgruppen ist Wissenschaftskommunikation in der gelebten Praxis sehr häufig noch ein wenig vielfältiges Unterfangen: „[...] science communication practices construct a narrow public that reflects the shape, values and practices of dominant groups. [...] [E]xcluded or non-participating publics have remained largely unexamined in research or have been imagined in negative terms“²¹.

Dies zeigt sich auch deutlich in empirischen Befunden. Bei einer Erhebung der Publikumszusammensetzung von öffentlichen Ringvorlesungen als klassisches Format der Wissenschaftskommunikation²² lag der Median des Alters des Publikums bei 65 Jahren²³, und zwischen 45% und 63% der Zuhörenden verfügen über einen Hochschulabschluss, weitere 10% bis 21% eine Promotion als höchsten Bildungsabschluss. Aber auch neue und kreative Formate wie ein Science-Slam sind nicht per se inklusiver. Zwar liegt dort der Altersdurchschnitt in der Regel niedriger, aber eine empirische Erhebung belegt auch hier ein mehrheitlich akademisch geprägtes Publikum – 56% Hochschulabschluss, 9% Promotion²⁴.

²⁰ Der Abschnitt stellt eine stark gekürzte Zusammenfassung der Ergebnisse des Projektes Wissenschaft für alle dar (Schrögel et al. 2018; Humm – Schrögel 2020).

²¹ Dawson 2018, 2–3.

²² Humm et al. 2021.

²³ Allerdings ist das auch nicht als Altersdiskriminierung zu verstehen. Gerade im Kulturbereich gibt es verschiedene gute Ansätze zur Schaffung generationenübergreifender Formate.

²⁴ Niemann et al. 2020.

Wer kommt also nicht zu derartigen Veranstaltungen der Wissenschaftskommunikation? Im Rahmen des Projektes Wissenschaft für alle²⁵ wurde auf Basis eines systematischen Literaturreviews, in Anlehnung an ein Modell aus der Erwachsenenbildung von Gerhild Brüning (2002), eine Typologie von Exklusionsfaktoren zusammengestellt. Dies ermöglicht es im Gegensatz zur Beschreibung fester Gruppen oder Milieus, das Überschneiden und auch Verstärken der Exklusions- und Diskriminierungswirkung (Intersektionalität²⁶) und die spezifische fehlende oder unzureichende Berücksichtigung seitens der Wissenschaftskommunikationsangebote konkreter zu betrachten. Das Modell unterscheidet drei Ebenen für Faktoren:

Individuelle Faktoren (Mikro-Ebene, Meso-Ebene): Dazu zählen beispielsweise individuelle finanzielle Ressourcen, Alter oder formaler Bildungsstand

Soziale Faktoren (Mikro-Ebene, Meso-Ebene): Dazu zählen beispielsweise Behinderungen / Beeinträchtigung, Ethnische Herkunft / Nationalität, oder der Sozioökonomische Status

Strukturelle Bedingungen (Meso-Ebene, Makro-Ebene): Dazu zählen beispielsweise der Ort bzw. die räumliche Situation oder die Verfügbarkeit von Serviceangeboten.

Praxisempfehlungen – Was heißt das für die Archäologie?

Ergänzend wurden im Projekt als praxisorientierte Empfehlung sieben übergreifende Ansatzpunkte identifiziert, um ausgeschlossene und nicht erreichte Gruppen in der Wissenschaftskommunikation einzubeziehen²⁷. Dies gilt sowohl für die Konzeption barrierefreier, übergreifender Formate als auch für die Gestaltung spezifischer Formate zur Adressierung einzelner Exklusionsfaktoren.

Mit Zuhören beginnen: Es geht darum, im Austausch mit Communities die Interessen und Wünsche, das Bild von Wissenschaft zu ergründen. Dazu gehört auch die Reflexion der eigenen Aktivitäten und Ziele. Für die Archäologie stellt beispielsweise das Projekt Anarchäologie diese Fragen an die eigene Disziplin²⁸.

²⁵ Schrögel et al. 2018.

²⁶ Siehe Crenshaw 1989.

²⁷ Humm und Schrögel 2020.

²⁸ Hahn et al. 2023.

Distanz abbauen und zugänglich sein: Häufig gibt es eine bewusst oder unbewusst wahrgenommene Distanz zwischen Kommunikator*innen und unterrepräsentierten Gruppen, zum Beispiel auch durch akademische Sprache in Bezug auf Vokabular, Redewendungen oder eine belehrende Haltung und akademischen Habitus. Ein Beispiel aus der Archäologie ist die Kommunikation über private Instagram Kanäle von Forschenden²⁹, die persönliche und authentische Eindrücke vermitteln und sich von starren formalen Rahmen offizieller Accounts lösen kann.

Relevanz für den Alltag herstellen: Für inklusive Wissenschaftskommunikation ist die Herstellung von Verbindungen zum Alltag, zum persönlichen Leben entscheidend. Auch für archäologische Themen lassen sich diese Verbindungen schlagen, beispielsweise als thematische Zugänge zu einer Ausstellung über aktuelle Themen wie Klimawandel oder Kriege³⁰.

Dorthin gehen, wo die Menschen sind: Für Wissenschaftskommunikation mit nicht erreichten Bevölkerungsgruppen ist es hilfreich, sich auch ganz wörtlich im räumlichen Sinne anzunähern: Orte und Gebäude nutzen, die vertraut, leicht erreichbar und zugänglich sind. Ein Ansatz können Pop-Up Formate sein, die auch für archäologische Projekte schon erfolgreich umgesetzt wurden³¹.

Kooperationen sind der Schlüssel: Wo immer möglich, wird die Zusammenarbeit mit lokalen Akteuren empfohlen. Diese können im Quartiersmanagement, Sozialarbeit, Bibliotheken, Vereinen, Schulen und Selbsthilfegruppen gefunden werden. Ein Beispiel dafür kann auch die partnerschaftliche Zusammenarbeit mit Indigenen Communities in der Archäologie sein³².

Zu viel Offenheit kann auch eine Barriere sein: Je offener ein Wissenschaftskommunikationsprojekt ist, desto mehr Vorkenntnisse und Eigeninitiative brauchen die Teilnehmer. Partizipation ist in der Regel voraussetzungsreich, Angebote mit einem konkreten Bezug und didaktisch aufbereiteten Themenzugängen können einen leichteren Einstieg bieten.

Einmalige Aktivitäten funktionieren selten: Häufig ist eine Projektfinanzierung auf einmalige Aktivitäten und Pilotprojekte beschränkt. Diese können,

²⁹ Caspari 2022.

³⁰ Vgl. das Interview auf [wissenschaftskommunikation.de](https://www.wissenschaftskommunikation.de/wir-sind-mit-einer-verdichtung-von-veraenderungen-konfrontiert): „Wir sind mit einer Verdichtung von Veränderungen konfrontiert“: <https://www.wissenschaftskommunikation.de/wir-sind-mit-einer-verdichtung-von-veraenderungen-konfrontiert-65739> (02.04.2024).

³¹ Best 2021.

³² Atalay 2020.

wenn sie entsprechend konzipiert sind, durchaus einen Erlebnischarakter entwickeln, Aufmerksamkeit erregen und einen ersten Ansatz schaffen. Bleibt es jedoch dabei, verpufft die Wirkung schnell und führt zu Frustration bei den angesprochenen Gruppen.

Insgesamt gilt es zwar noch eine Vielzahl an Barrieren in der Wissenschaft und Wissenschaftskommunikation abzubauen. Die oben beispielhaft erwähnten Projekte einer vielfältigen archäologischen Wissenschaftskommunikation und die Gespräche mit vielen engagierten Forschenden im Rahmen der Jahrestagung machen aber Mut und lassen einen damit interessiert in die archäologische Vergangenheit und hoffnungsvoll in die Zukunft blicken.

Literaturverzeichnis

Atalay 2020

S. Atalay, Indigenous science for a world in crisis, *Public Archaeology* 19 (1–4), 2020, 37–52

Best 2021

K. Best, The Power of the Pop up. Creative Engagement and Rediscovering Our Architectural Heritage, in: Y. Mahgoub – A. Versaci – H. Bougdah – M. Serra-Permanyer (Hrsg.), *Cities' Identity Through Architecture and Arts* (Wiesbaden 2021) 203–218

Black 2020

G. Black (Hrsg.), *Museums and the challenge of change. Old institutions in a new world* (London/New York 2020)

Brüning 2002

G. Brüning, Benachteiligte in der Weiterbildung, in: H. Kuwan und G. Brüning, *Benachteiligte und Bildungsferne - Empfehlungen für die Weiterbildung* (Bielefeld 2002) 7–118

Caspari 2022

G. Caspari, Instagram as a tool for archaeological science communication, *Digital applications in archaeology and cultural heritage* 24, 2022, e00219, <https://doi.org/10.1016/j.daach.2022.e00219>

Crenshaw 1989

K. Crenshaw, Demarginalizing the intersection of race and sex. A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics, *University of Chicago Legal Forum* (1), 1989, 139–167, <http://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8> (08.04.2024)

Dawson 2018

E. Dawson, Reimagining publics and (non) participation. Exploring exclusion from science communication through the experiences of low-income, minority ethnic groups, *Public Understanding of Science* 27 (7), 2018, 772–786

FactoryWisskomm 2022

FactoryWisskomm, Handlungsperspektiven für die Wissenschaftskommunikation, 2022, https://www.bmbf.de/bmbf/de/ueber-uns/wissenschaftskommunikation-und-buergerbeteiligung/wissenschaftskommunikation/factorywisskomm/handlungsperspektiven.pdf?__blob=publicationFile&v=1 (02.04.2024)

Fecher – Hebing 2021

B. Fecher – M. Hebing, How do researchers approach societal impact?, PLoS ONE 16 (7), 2021, e0254006, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0254006>

Hahn et al. 2023

M. Hahn – A. Koch – R. Müller, Archäologie ist nie unpolitisch – Ideen zu herrschaftsfreien Archäologien. Forum Kritische Archäologie 12, Themenheft: Archäologie als Empowerment: Für wen und wie? Kommentare zu einem wissenschaftlichem Aktivismus, 2023, 25–29, <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-40260>

Humm – Schrögel 2020

C. Humm – P. Schrögel, Science for all? Practical recommendations on reaching underserved audiences, Frontiers in Communication 5, 2020, 492669, <https://doi.org/10.3389/fcomm.2020.00042>

Humm et al. 2021

C. Humm – P. Niemann – P. Schrögel – C. Hauser, Ringvorlesung. Eine klassische Präsentationsform der Wissenschaftskommunikation. Science In Presentations / Arbeitsberichte 10, 2021, <http://doi.org/10.5445/IR/1000132256>

Kamash et al. 2022

Z. Kamash – K. Soar – L. van Broeck, Introduction. Why Comics and Archaeology?, in: Z. Kamash – K. Soar – L. van Broeck (Hrsg.), Comics and Archaeology (Cham 2022) 1–19

Morgan 2014

C. Morgan, Archaeology and the moving image, Public Archaeology 13 (4), 2014, 323–344, <https://doi.org/10.1179/1465518715Z.00000000077>

Nieman et al. 2020

P. Niemann – L. Bittner – P. Schrögel – C. Hauser, Science slams as edutainment. A reception study. Media and Communication 8 (1), 2020, 177–190, <https://doi.org/10.17645/mac.v8i1.2459>

Schäfer et al. 2018

M. S. Schäfer – T. Fuchsli – J. Metag – S. Kristiansen – A. Rauchfleisch, The different audiences of science communication. A segmentation analysis of the Swiss population's perceptions of science and their information and media use patterns, Public understanding of science 27 (7), 2018, 836–856, <https://doi.org/10.1177/0963662517752886>

Schiele – Schiele 2022

A. Schiele – B. Schiele, Archaeological representations in the media. The dominance of pseudo-Archeology, Review of Science, Mathematics and ICT Education 16 (1), 2022, 19–48, <https://doi.org/10.26220/rev.3873>

Schrögel et al. 2017

P. Schrögel – L. Bittner – P. Niemann – C. Hauser, Präsentationen in der externen Wissenschaftskommunikation. Formen & Charakteristika. Science In Presentations / Arbeitsberichte 3, 2017, <http://doi.org/10.5445/IR/1000123447>

Schrögel et al. 2018

P. Schrögel – C. Humm – A. Leßmöllmann – B. Kremer – J. Adler – M. Weißkopf, Nicht erreichte Zielgruppen in der Wissenschaftskommunikation: Literatur-Review zu Exklusionsfaktoren und Analyse von Fallbeispielen, 2018, <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-66846-1>

Schrögel et al. 2022

P. Schrögel – N. Wicke – L. Fischer – R. Ziegler, Überblick zu Systematisierungen für Formate und Zielgruppen der Wissenschaftskommunikation. Praxisrelevante Erkenntnisse einer Auswertung wissenschaftlicher und praxisbezogener Publikationen, veröffentlicht 2022, https://impactunit.de/wp-content/uploads/2022/11/ImpactUnit_Bericht_ZielgruppenFormatederWisskomm_Okt2022.pdf (02.04.2024)

Seeck 2022

F. Seeck, Zugang verwehrt. Keine Chance in der Klassengesellschaft: wie Klassismus soziale Ungleichheit fördert (Zürich 2022)

Seelig – Schrögel 2023

M. Seelig – P. Schrögel, Wissenschaftskommunikation im ländlichen Raum, Wissenschaftsmanagement, 12.10.2023, <https://www.wissenschaftsmanagement.de/news/wissenschaftskommunikation-im-laendlichen-raum> (02.04.2024)

Weiss-Wendt 2020

A. Weiss-Wendt, Putin's Russia and the Falsification of History (London et al. 2020)

Wissenschaftskommunikation als Chance*

Vom Nutzen digitaler Formate und populärer Plattformen für die Sichtbarkeit aktueller archäologischer Forschung

Jens Notroff

Mit der langfristigen Perspektive auf Entstehung, Adaption und Ausbreitung technischer und sozialer Innovationen bieten archäologische Quellen im Zusammenspiel mit Daten z. B. zu Klimaveränderung und Umweltgestaltung einmalige Einblicke in Wirken und Entwicklung menschlicher Gemeinschaften über große Zeiträume hinweg. Das in zahlreichen Projektbeschreibungen eben nicht nur behauptete Versprechen aktueller gesellschaftlicher Relevanz lösen die archäologischen Disziplinen heute, nicht selten als Initiatoren oder maßgebliche Kooperationspartner, in großen trans- und interdisziplinären Forschungsvorhaben ein. Gesellschaftliche Relevanz muss sich aber nicht zuletzt auch daran messen lassen, ob und wie diese Forschung tatsächlich Eingang in gesellschaftliche Debatten findet. Dafür bedarf es der Darstellung solcher Forschungsvorhaben und der Kommunikation in ihnen gewonnener Erkenntnisse nicht nur innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses, sondern offensiv auch nach außen, in die Öffentlichkeit. Dass der damit verbundene Aufgabenzuwachs erkannt und ernst genommen wird, zeigen nicht zuletzt wachsende Presse- und Kommunikationsabteilungen an Universitäten und Forschungseinrichtungen sowie die Abfrage projektbezogener Vermittlungsformate durch die großen Drittmittelgeber inzwischen bereits auf Antrags-ebene.

Doch bedeutet Wissenschaftskommunikation im Sinne einer nachhaltigen Öffentlichkeitsarbeit nicht nur Zuwachs an neuen Aufgaben und Verpflichtungen, sondern insbesondere auch einen konkreten Nutzen – sowohl für die Sichtbarkeit einzelner archäologischer Forschungsprojekte als auch die Wahrnehmung des Faches und seiner über die Quellenbeschaffung mittels Ausgrabung hinausgehenden Tätigkeitsfelder im Ganzen. Wissenschaftskommunikation meint deshalb mehr als nur Wissenschafts-PR. Die verständliche Vermittlung von Forschung ist Voraussetzung für den offenen und partizipativen gesellschaftlichen Dialog, in dem Forschende nicht nur Stichwortgeber, sondern einordnende Gesprächspartner sind. Denn ziehen

* Der Vortrag im Rahmen der Jahrestagung 2023 in Leipzig ist online abrufbar unter: <https://youtu.be/LwZRI4R0a5U?si=CS56HGcbluTXa6uJ> (10.12.2023).

wir als Urheber dieser Inhalte und Daten uns aus dem öffentlichen Diskurs zurück, entstehen Leerstellen. Lücken, die – wenn die bestehende Nachfrage nach Informationen dann von anderen, aktiveren Kommunikatorinnen und Kommunikatoren beantwortet wird – zu fremdbestimmten Forschungsnarrativen und -wahrnehmungen führen. Das mag wie im Falle monokausaler Reduktion komplexer Zusammenhänge ärgerlich sein, kann aber auch gesellschaftliche Sprengkraft entwickeln, wenn der Rückzug wissenschaftlicher Kommunikation pseudowissenschaftlicher Argumentation das Feld überlässt oder dekontextualisierte Forschungsdaten manipulativ eingesetzt werden.

Diese Betonung aktiver Wissensvermittlung durch Forschende soll freilich keineswegs einen Kommunikationszwang produzieren. Der Verweis auf institutionelle Presse- und Kommunikationsabteilungen ist durchaus auch als Aufforderung zu verstehen, professionellen Kommunikatorinnen und Kommunikatoren hinzu- und Journalistinnen und Journalisten einzubeziehen, wenn es darum geht, aktuelle Forschung in eingängiger Sprache zu vermitteln. Doch sind auch diese Mittler zunächst grundsätzlich auf die Bereitschaft von Forschenden angewiesen, diese Erkenntnisse zu kontextualisieren. Bereits hier beginnt aktive Wissenschaftskommunikation. Sie muss dort aber nicht enden. Denn der Zugang zu Fachpublikationen ist, insbesondere für ein interessiertes Laienpublikum, oft mit Hürden verbunden: mit inhaltlichen, vor allem aber mit einer exklusiven Erreichbarkeit in reglementierten Fachbibliotheken oder hinter Bezahlschranken. Wissenschaftskommunikation heißt deshalb auch, Forschungsinhalte zugänglich zu gestalten.

Nicht zuletzt aus der Notwendigkeit heraus, während der COVID19-Pandemie digitale Kanäle rasch auf- bzw. auszubauen und alternative Vermittlungsformate in Zeiten von „social distancing“ zu entwickeln, hat sich insbesondere im Wirkungsbereich kultureller Institutionen und Bildungseinrichtungen deren Etablierung bemerkbar beschleunigt. Vorträge, Diskussionsrunden und Workshops finden heute selbstverständlich als hybride Veranstaltungen oder vollständig online statt, Museen haben ganze Ausstellungen in den virtuellen Raum verlagert und dank verstärkter Open Access-Bestrebungen wird aktuelle Forschung einem immer größeren Adressatenkreis zugänglich¹.

Am Deutschen Archäologischen Institut, für das der Verfasser selbst seit 2006 zunächst in der aktiven Forschung, seit 2020 hauptsächlich in der Wissenschaftskommunikation tätig ist, hat dies in besonderem Maße die Er-

¹ Vgl. z. B. Berliner Erklärung 2003; Heise 2018.

weiterung traditioneller Vermittlungsmethoden bedeutet. Auch hier werden die bewährten traditionsreichen Abendvorträge und Kolloquien inzwischen ergänzend zu physischen Präsenzveranstaltungen als Online-Livestream organisiert. Dass Interaktivität und Austausch mit dem Publikum in dieser Form funktionieren, zeigten nicht zuletzt die Diskussionsrunden im Rahmen der „DAInsight“-Vortragsreihe², bei denen über Moderation und Online-Kommentare auch Reaktionen und inhaltliche Partizipation der zugeschalteten Zuhörerinnen und Zuhörer erfolgreich eingebunden werden konnten; Live-Schaltungen beispielsweise zu Kolleginnen und Kollegen in den Einrichtungen vor Ort und gar auf Ausgrabungen konnten die Möglichkeiten solcher Formate, Zuschauerinnen und Zuschauer immersiv in aktuelle archäologische Forschung und Forschungsprozesse einzubeziehen, verdeutlichen. Insgesamt konnte so auch die Reichweite dieser Veranstaltungen vergrößert werden, einerseits weil durch die ortsunabhängige Teilnahme ein Publikum auch außerhalb der üblichen lokalen Zielgruppen angesprochen werden kann, andererseits durch die davon unabhängige Möglichkeit einer späteren Nachnutzung von Videoaufzeichnungen solcher Übertragungen. Einen vergleichbaren Effekt erzielte auch das Konzept digitaler Ausstellungsprojekte, in denen Besucherinnen und Besuchern mittels dynamischer Kombination virtueller Modelle, Fotografien und Textbeiträge forschungshistorische Themen und aktuelle Forschungsmethoden nähergebracht werden konnten³.

Mit der institutseigenen Weblog-Plattform „DAI BLOGS“⁴ konnte schließlich eine zusätzliche Publikationsplattform mit niedrigen Zugangshürden etabliert werden. Neben den am DAI herausgegebenen insgesamt 20 Fachzeitschriften, 70 Monographiereihen und e-Forschungsberichten⁵ bieten diese Blogs einzelnen Standorten, Forschungsbereichen und Projekten die Möglichkeit kurzfristiger Berichterstattung über aktuelle Forschungsthemen und -entwicklungen, die sich ganz gezielt auch an eine größere interessierte Öffentlichkeit richten soll. Dass auf diese Weise Informationen niedrigschwellig zur Verfügung gestellt und online vergleichsweise große Verbreitung finden können, hat sich dabei als besonders sinnvoll gezeigt, um die öffentliche Wahrnehmung von Forschungsnarrativen zu bereichern.

² Vgl. <https://live.dainst.org/dainsight> (26.01.2024).

³ U. a. <https://www.dainst.blog/visual-narratives/int/syria-1999>, <https://ausstellungen.deutsche-digitale-bibliothek.de/fakhry>, <https://www.dainst.blog/shapes-of-ancient-greece> (alle 26.01.2024).

⁴ Vgl. <https://www.dainst.blog> (26.01.2024).

⁵ Die e-Forschungsberichte erscheinen seit 2020 auch in einem responsiven digitalen Journal Viewer-Format, <https://viewer.publications.dainst.org> (26.01.2024).

Das Beispiel eines solchen Projekt-Weblogs soll dies in aller Kürze verdeutlichen. Mit größerer Bekanntheit rückten die in einem seit 2004 durch die DFG geförderten an der Orient-Abteilung und der Abteilung Istanbul des DAI angesiedelten Forschungsprojekt freigelegten und untersuchten frühneolithischen Monumente (10. bis 8. Jahrtausend v. Chr.) des Göbekli Tepe im Südosten der Türkei⁶ in den Fokus eines nicht nur wissenschaftlichen, sondern zusehends auch wachsenden öffentlichen Interesses. Die mit einem Alter von bis zu 12.000 Jahren besonders frühen Monumentalanlagen und deren offenbar auch soziale Funktion im sog. Neolithisierungsprozess⁷ bieten offenkundig Diskussionspotential für eine über die Grenzen der archäologischen Fachgemeinschaft hinausreichenden Auseinandersetzung. Die Veröffentlichung eines populärwissenschaftlichen Buchs durch Klaus Schmidt⁸, bis zu seinem Tod 2014 Leiter des Grabungsprojekts, und eine große Landesausstellung im Badischen Landesmuseum Karlsruhe⁹ sorgten ab 2006 für eine deutlich größere öffentliche Wahrnehmung zunächst im deutschsprachigen Raum. Mit vermehrt fremdsprachiger Berichterstattung ab 2008¹⁰ schließlich auch international. Ebenso lang begleiten allerdings inhaltlich verzerrte¹¹ und gar klar pseudowissenschaftliche Erzählungen die Ausgrabungen und Forschungen¹². Diese Narrative erfreuten sich so großer Verbreitung, dass sie die öffentliche Wahrnehmung der archäologischen Stätte stellenweise dominierten, weil die (durchaus publizierte) wissenschaftliche Einordnung der komplexen Befundsituation dort schlicht keinen Widerhall fand. Dass vor allem Online-Kanäle als die größten Multiplikatoren und (wegen ihrer dynamischen Inhalte) häufigsten Ansteuerungspunkte bei der Suche nach aktuellen Informationen über die Stätte identifiziert werden konnten, legte zugleich das Defizit institutioneller projektbezogener Wissenschaftskommunikation in diesen Räumen offen¹³.

Mit der Einrichtung eines Projekt-Weblogs, „The Tepe Telegrams“¹⁴, sollte diese Lücke 2016 geschlossen, die mediale Online-Präsenz ausgebaut und ein zentrales, niedrigschwellig erreichbares Repositorium aktueller

⁶ Schmidt 2009.

⁷ Dietrich et al. 2017b.

⁸ Schmidt 2006.

⁹ Badisches Landesmuseum Karlsruhe 2007.

¹⁰ U. a. Scham 2008; Curry 2008; Mann 2011.

¹¹ Schulz 2006.

¹² Collins 2014; Hancock 2015.

¹³ Aus gutem Grund ist daher der 2023 online gegangene neugestaltete Webauftritt des DAI, www.dainst.org, so konzipiert worden, langfristig auch solche dynamische Inhalte aufzunehmen und auszuspielen.

¹⁴ Siehe <https://www.dainst.blog/the-tepe-telegrams> (26.01.2024).

Informationen zur Forschung und den Ausgrabungen vor Ort zur Verfügung gestellt werden. Damit war einerseits eine Möglichkeit geschaffen, öffentliches Interesse effektiv und adäquat zu adressieren, indem beispielsweise wiederkehrende Medien- und Publikumsanfragen nun mit Verweis auf vorhandene Blog-Beiträge beantwortet werden konnten. Darüber hinaus bot sich so die Gelegenheit nun auch tagesaktuelle Diskussionen in Echtzeit aufzugreifen – ein Vorteil beispielsweise im Vergleich zu eher langwierigen traditionellen Publikationswegen. Das zeigte sich eindrücklich z. B. in Folge einer internationale Schlagzeilen nach sich ziehenden Veröffentlichung im Jahr 2017, in der (fachfremde) Autoren der University of Edinburgh¹⁵ selektiv Bildelemente vom Göbekli Tepe einseitig als astronomisch dokumentiertes Kalenderereignis (des sog. Younger Dryas Impact) deuteten, ohne allerdings auf die weitreichende wissenschaftliche Debatte um dieses bis dato nur hypothetisch angenommene Ereignis¹⁶ oder die weit umfangreichere präkeramisch-neolithische Ikonographie des Platzes und darüber hinaus einzugehen. Während die im selben Journal platzierte formelle Kritik des Ausgrabungsteams¹⁷ den üblichen Publikationszyklen folgend erst Monate später, als öffentliche Aufmerksamkeit und Debatte längst abgeebbt waren, veröffentlicht wurde, erlaubte die Blog-Replik¹⁸ eine unmittelbare (und in der öffentlichen Diskussion wahrgenommene) inhaltliche Positionierung. Tatsächlich zählt besagter Beitrag bis heute zu einem der meistgelesenen auf dem Weblog, was auf die hohen Zugriffszahlen im Zeitraum der ursprünglichen Medienberichterstattung und anhaltenden Diskussion zurückgeführt werden kann. Die durch das Forschungsteam bereitgestellten Daten und der angebotene wissenschaftliche Interpretationsrahmen sind demnach also nicht nur wie erhofft angenommen, sondern darüber hinaus auch aktiv weiterverbreitet worden.

Ein genauerer Blick auf Publikum und Reichweite der „Tepe Telegrams“ kann diesen positiven Eindruck mit handfesten Zahlen untermauern¹⁹. Die Besuchsstatistik des Blogs zeigt dessen Wahrnehmung und Einbindung in den Forschungsgegenstand betreffende öffentliche (Online-)Debatten und lässt auf eine Leserschaft schließen, die mit wissenschaftlichen Publikationen allein kaum erreicht würde. Nicht nur im Umfeld solcherart durch Schlagzeilen befeuerten Interesses (**Abb. 1**), sondern beispielsweise auch

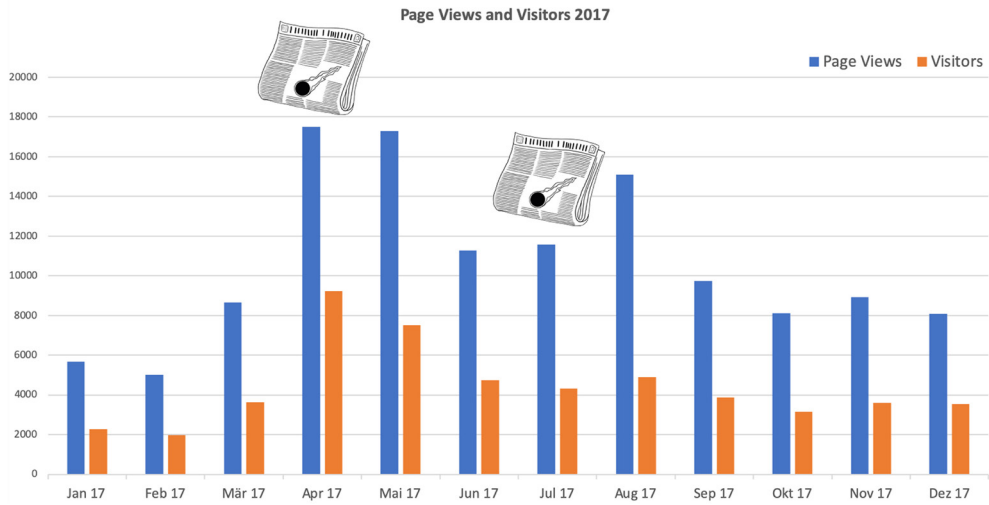
¹⁵ Sweatman – Tsikritsis 2017.

¹⁶ Vgl. Holliday et al. 2023.

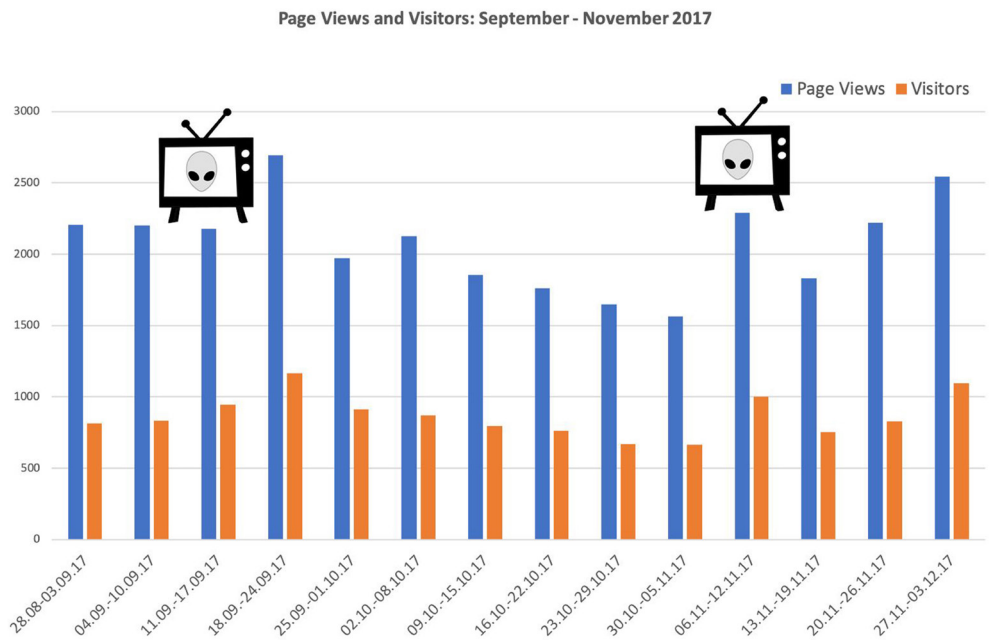
¹⁷ Notroff et al. 2017.

¹⁸ Notroff 2017.

¹⁹ Notroff – Dietrich 2019.



▲ **Abb. 1** "The Tepe Telegrams", Seitenaufrufe und Besucher:innen im Zeitraum Januar bis Dezember 2017 mit deutlichen Zuwächsen infolge der Veröffentlichung der und Medienberichterstattung über die Studie von Sweatman und Tsikritsis (2017) und die auf dem Blog veröffentlichte Replik des Göbekli Tepe-Forschungsprojekts (Notroff 2017). Grafik: J. Notroff, DAI.



▲ **Abb. 2** "The Tepe Telegrams", Seitenaufrufe und Besucher:innen im Zeitraum September bis Dezember 2017 mit deutlichen Zuwächsen infolge der Ausstrahlung von „Ancient Aliens“-Episoden über den Göbekli Tepe. Grafik: J. Notroff, DAI.

in direkter zeitlicher Folge beispielsweise von TV-Ausstrahlungen einschlägiger Dokumentarfilme (**Abb. 2**) sind bemerkbar erhöhte Zugriffszahlen ein deutliches Indiz dafür, dass Bloginhalte von Konsumentinnen und Konsumenten dieser Medienberichterstattung über den Fundplatz gezielt gesucht und rezipiert werden, also Eingang in die Diskussion finden. Als besonders nachhaltig hat sich das beispielsweise im Falle pseudowissenschaftlicher Formate wie der ebenso bekannten wie umstrittenen „Ancient Aliens“-Reihe herausgestellt²⁰. Allein durch deren Auffindbarkeit und Verlinkung als Quellen in einschlägigen Online-Diskussionen fanden so auch ältere Blog-Beiträge neue Aufmerksamkeit selbst ohne aktive Positionierung durch das Forschungsteam. Das kann man durchaus als Zeichen für eine gewachsene Sichtbarkeit des wissenschaftlichen Forschungsprojekts in der öffentlichen Wahrnehmung des Fundplatzes und also als Erfolg im Sinne des ursprünglichen Ansinnens sehen. Mehr noch öffnen diese leicht auffindbaren und zugänglich aufbereiteten Informationen zu aktuellen Forschungsergebnissen Türen auch zu traditionellen Medien, die nun ihrerseits Inhalte aus Blogbeiträgen aufnehmen und nachdrucken²¹.

Eine nicht zu unterschätzende Rolle in der weiteren Verbreitung dieser Online-Inhalte stellen ohne Frage die sog. Sozialen Medien dar. Auch wenn die Social Media-Landschaft derzeit starkem Wandel und einer gewissen Neuausrichtung unterworfen ist²², erfolgten die häufigsten Zugriffe auf Inhalte der „Tepe Telegrams“ in der aktivsten Blog-Phase (2016–2019), nach Anfragen via Suchmaschine, über Facebook und X (vormals Twitter), die damit wesentliche Multiplikatoren und Verbreitungskanäle waren (**Abb. 3**). Das ist kein Zufall, denn abgesehen von auch dort präsenten wissenschaftsaffinen Zielgruppen²³ und regelrechten Wissenschafts- bzw. Wissenschaftskommunikationsnetzwerken²⁴, stellen diese reichweitenstarken Plattformen gewissermaßen Brücken dar, mit denen auch an anderer Stelle veröffentlichte Inhalte (Website, Blogs) und ein interessiertes Publikum zusammengebracht und gar gänzlich neue Leserkreise erschlossen werden können. Mehr noch als in der Rolle reiner Verlautbarungskanäle entfalten diese Sozialen Medien ihre ganze Stärke in der Wissenschaftskommunikation allerdings, wenn man den „sozialen“ Part ernst nimmt und diese Plattformen als in beide Richtun-

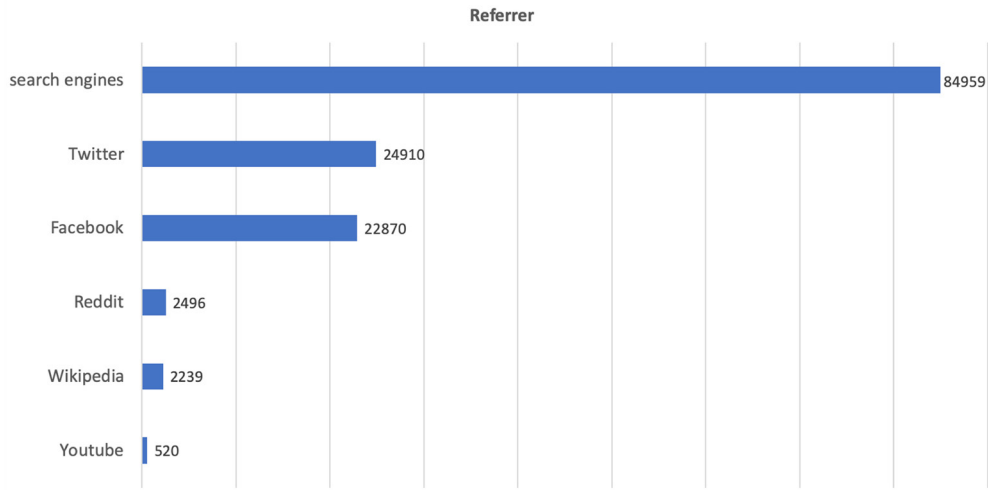
²⁰ Gleich drei Episoden – „Unexplained Structures“ (History Channel 2010), „Mysterious Structures“ (History Channel 2014) und „Return to Göbekli Tepe“ (History Channel 2017) – widmen sich dem Göbekli Tepe, jüngst aber auch „Ancient Apocalypse“ (Episode 5: „Legacy of the Sages“; Netflix 2022).

²¹ Z. B. Notroff – Dietrich 2017; Dietrich et al. 2017a.

²² Vgl. u. a. Inshall 2023.

²³ Voigt 2011; Weingart et al. 2017.

²⁴ Bräutigam – Ettl-Huber 2013.



▲ **Abb. 3** HTTP-Referrer, über die Leserinnen und Leser im Zeitraum März 2016 – April 2019 auf die Seiten der „Tepe Telegrams“ gelangten. Grafik: J. Notroff, DAJ.

gen offene, dialogische Kanäle begreift. Der direkte Zugang, der sich Leserinnen und Lesern zur Forschung bzw. Forschenden selbst bietet²⁵, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden – wenn wir die Bereitschaft (und Zeit) zur Diskussion mitbringen, Fragen zulassen und den offenen Dialog suchen.

Dass das zusätzlichen Arbeitsaufwand und eine Moderationsverantwortung mit sich bringt, soll nicht verschwiegen werden. Ein Aufwand aber, der sich lohnt und der personell und finanziell noch stärker Berücksichtigung finden sollte. Populäre digitale Formate als wesentlichen Bestandteil der Kommunikationsstrategie wissenschaftlicher Einrichtungen zu stärken und den aktiven Dialog dort zu pflegen – auf der Ebene individueller, kommunizierender Forschender als auch aus institutioneller Perspektive – kann uns dabei unterstützen, archäologische Forschung im öffentlichen Bewusstsein und Diskurs noch stärker zu verankern und sichtbar zu machen.

Literaturverzeichnis

Badisches Landesmuseum Karlsruhe 2007

Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hrsg.), Vor 12.000 Jahren in Anatolien. Die ältesten Monumente der Menschheit. Begleitbuch zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum vom 20. Januar bis zum 17. Juni 2007 (Stuttgart 2007)

²⁵ Umgekehrt gilt das für die Möglichkeit einer direkten Ansprache des Publikums natürlich ebenso.

Berliner Erklärung 2003

Berliner Erklärung über den offenen Zugang zu wissenschaftlichem Wissen, Berlin 2003, https://openaccess.mpg.de/68053/Berliner_Erklaerung_dt_Version_07-2006.pdf (20.01.2024)

Bräutigam – Ettl-Huber 2013

Y. Bräutigam – S. Ettl-Huber, Potenziale von Social Media für die Medienarbeit in der externen Wissenschaftskommunikation, in: S. Ettl-Huber – R. Nowak – B. Reiter – M. Roither (Hrsg.), *Social Media in der Organisationskommunikation* (Wiesbaden 2013) 147–166

Collins 2015

A. Collins, *Gobekli Tepe: Genesis of the Gods: The Temple of the Watchers and the Discovery of Eden* (Rochester, Vermont 2015)

Curry 2008

A. Curry, *Gobekli Tepe: The World's First Temple?*, *Smithsonian Magazine*, November 2008, <https://www.smithsonianmag.com/history/gobekli-tepe-the-worlds-first-temple-83613665> (21.01.2024).

Dietrich et al. 2017a

O. Dietrich – L. Dietrich – J. Notroff, *Cult as Driving Force of Human History. A View from Göbekli Tepe*, *Expedition* 59.3, 2017, 10–25

Dietrich et al. 2017b

O. Dietrich – J. Notroff – K. Schmidt, *Feasting, Social Complexity and the Emergence of the Early Neolithic of Upper Mesopotamia: A View from Göbekli Tepe*, in: R. J. Chacon – R. Mendoza (Hrsg.), *Feast, Famine or Fighting? Multiple Pathways to Social Complexity* (New York 2017) 91–132

Hancock 2015

G. Hancock, *The Forgotten Wisdom of Earth's Lost Civilisation, Magicians of the Gods* (New York 2015)

Heise 2018

Chr. Heise, *Von Open Access zu Open Science. Zum Wandel digitaler Kulturen der wissenschaftlichen Kommunikation* (Diss. Leuphana Universität Lüneburg, 2017), <https://doi.org/10.14619/1303>

Holliday et al. 2023

V. T. Holliday – T. L. Daulton – P. J. Bartlein – M. B. Boslough – R. P. Breslawski – A. E. Fisher – I. A. Jorgeson – A. C. Scott – Ch. Koeberl – J. R. Marlon – J. Severinghaus – M. I. Petaev – Ph. Claeys, *Comprehensive Refutation of the Younger Dryas Impact Hypothesis (YDIH)*, *Earth-Science Reviews* 247, 2023, <https://doi.org/10.1016/j.earscirev.2023.104502>

Insall 2023

R. Insall, *Science Twitter — Navigating Change in Science Communication*, *Nature Reviews Molecular Cell Biology* 24, 2023, 305–306, <https://doi.org/10.1038/s41580-023-00581-3>

Mann 2011

Ch. C. Mann, The Birth of Religion, National Geographic Magazine, June 2011, <https://www.nationalgeographic.com/magazine/article/gobeki-tepe> (21.01.2024)

Notroff 2017

J. Notroff, Archaeoastronomy, Meteor Showers, Mass Extinction: What Does the Fox Say? (And What the Crane? The Aurochs?), The Tepe Telegrams, 2017, <https://www.dainst.blog/the-tepe-telegrams/2017/04/21/archaeoastronomy-meteor-showers-mass-extinction-what-does-the-fox-say-and-what-the-crane-the-aurochs> (21.01.2024)

Notroff – Dietrich 2017

J. Notroff – O. Dietrich, Dances with Cranes. Early Neolithic Animal Masquerades, Current World Archaeology 85, 2017, 10–11

Notroff – Dietrich 2019

J. Notroff – O. Dietrich, But What is it Good for? – Experiences in Public Outreach of the Göbekli Tepe Project (DAI), Archäologische Informationen 42, 2019, 289–302

Notroff et al. 2017

J. Notroff – O. Dietrich – L. Dietrich – C. Lelek Tvetmarken – M. Kinzel – J. Schindwein – D. Sönmez – L. Clare, More than a Vulture: A Response to Sweatman and Tsikritsis, Mediterranean Archaeology and Archaeometry 17.2, 2017, 57–74

Scham 2008

S. Scham, The World's First Temple, Archaeology 61.6, 2008, <https://archive.archaeology.org/0811/abstracts/turkey.html> (21.01.2024)

Schmidt 2006

K. Schmidt, Sie bauten die ersten Tempel. Das rätselhafte Heiligtum der Steinzeitjäger. Die archäologische Entdeckung am Göbekli Tepe (München 2006)

Schmidt 2009

K. Schmidt (Hrsg.), Erste Tempel – Frühe Siedlungen. 12000 Jahre Kunst und Kultur. Ausgrabungen und Forschungen zwischen Donau und Euphrat. Für ArchaeNova e. V. Heidelberg (Oldenburg 2009)

Schulz 2006

M. Schulz, Die Suche nach dem Garten Eden. Archäologen auf den Spuren des biblischen Paradieses, DER SPIEGEL 23/2006

Sweatman – Tsikritsis 2017

M. B. Sweatman – D. Tsikritsis, Decoding Göbekli Tepe with Archaeoastronomy: What Does the Fox Say?, Mediterranean Archaeology and Archaeometry 17.1, 2017, 233–250

Voigt 2011

K. Voigt, Informelle Wissenschaftskommunikation und Social Media, Kulturen – Kommunikation – Kontakte 10 (Berlin 2011)

Weingart et al. 2017

P. Weingart – H. Wormer – A. Wenninger – R. F. Hüttl (Hrsg.), Perspektiven der Wissenschaftskommunikation im digitalen Zeitalter (Weilerswist 2017)

Archäologie – lesbar und aus erster Hand*

Die Special-Interest-Zeitschriften *ANTIKE WELT* und *Archäologie in Deutschland* als Brücken zwischen Forschung und breiter Öffentlichkeit

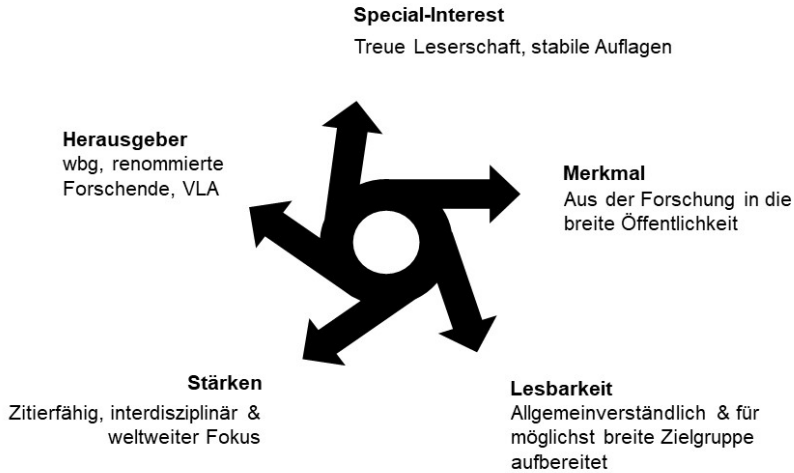
Leoni Hellmayr – Annine Fuchs

Anders als in der akademischen Wissenschaft, die oft von spezialisiertem Fachjargon geprägt ist, zielt die Populärwissenschaft darauf ab, komplexe Ideen und Entdeckungen auf eine Art und Weise zu präsentieren, die für Laien verständlich ist, ohne dabei die wissenschaftliche Genauigkeit zu vernachlässigen. Forschung und Wissen aus erster Hand – genau das erwartet die Leserinnen und Leser der Zeitschriften *Archäologie in Deutschland* und *ANTIKE WELT*.

Die wbg-Zeitschriften, die am 2. Januar 2024 vom Verlag Herder übernommen wurden, werden in die Gruppe der Special-Interest-Zeitschriften eingeordnet (**Abb. 1**). Dabei handelt es sich um Publikationen, die sich auf bestimmte Nischeninteressen, Hobbys oder Fachgebiete spezialisieren. Im Gegensatz zu allgemeinen Magazinen, die eine breite Leserschaft ansprechen wollen, fokussieren Special-Interest-Zeitschriften auf ein spezifisches Thema oder eine spezielle Zielgruppe. Sie bieten detaillierte Einblicke, fundierte Analysen und aktuelle Informationen zu Themen, die für ihre Leserschaft von besonderem Interesse sind. Sie ermöglichen es den Leserinnen und Lesern, in die Tiefe eines Themas einzutauchen, neue Aspekte zu entdecken und sich in einer Gemeinschaft von Gleichgesinnten zu vernetzen.

ANTIKE WELT und *Archäologie in Deutschland* haben es sich zur Aufgabe gemacht, aktuelle Forschung aus der Archäologie jedermann zugänglich zu machen, unabhängig von Alter, Bildungshintergrund oder Fachkenntnissen. Vergleicht man sie mit anderen archäologischen Magazinen, wird ihre einzigartige Stellung deutlich – sei es in Bezug auf die Auflage, die Zielgruppe oder die thematische Ausrichtung. Beide Zeitschriften erscheinen jeweils sechsmal im Jahr; sie haben jeweils drei Sonderhefte und feste Rubriken, die es zu befüllen gilt.

* Der Vortrag im Rahmen der DARV-Jahrestagung 2023 ist online abrufbar unter: https://youtu.be/_1IEO5xwOh8?si=x7Q7jPFz8F7obxvO (10.12.2023).



▲ **Abb. 1** Was macht AW & AiD aus?, Graphik: Fuchs.

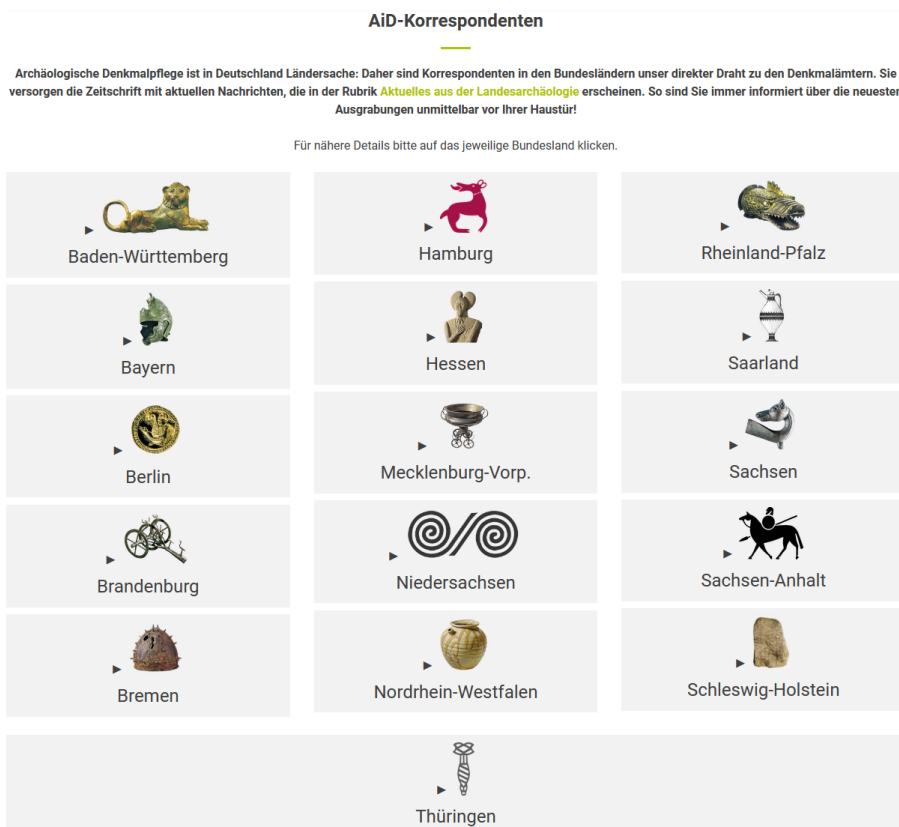
Die **ANTIKE WELT**

Die *ANTIKE WELT* wurde 1970 gegründet und widmet sich der faszinierenden Welt der Antike. Mit einem breiten Themenspektrum von Geschichte über Archäologie bis hin zu Kunstgeschichte und Kultur bietet die Zeitschrift eine facettenreiche Darstellung vergangener Epochen. Ihr Blick erstreckt sich dabei nicht nur auf die griechische und römische Antike, sondern schließt auch angrenzende Kulturen und Zivilisationen ein – deutliche Schwerpunkte werden dabei auf die Klassische und Vorderasiatische Archäologie sowie auf die Ägyptologie gelegt.

Neben dem Titelthema erscheinen in jeder Ausgabe Nachrichten, Beiträge über Museen aus aller Welt, aber auch Buchrezensionen sowie ein Ausstellungskalender und weitere Rubriken. So stellt beispielsweise in der Rubrik „Museumsinsel Berlin“ der Verein der Freunde der Antike auf der Museumsinsel seine Arbeit vor und veröffentlicht Beiträge zu den Sammlungen im Pergamonmuseum sowie zur Antikensammlung im Pergamon- und Alten Museum. Die neueste Rubrik wurde 2023 ins Leben gerufen: In „Methoden der Archäologie“ bieten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler einen allgemeinen Überblick über unterschiedliche Methoden und Arbeitsverfahren, die in der Archäologie zum Einsatz kommen.

Die Archäologie in Deutschland

Der thematische Schwerpunkt der *Archäologie in Deutschland*, die 1985 gegründet wurde, liegt auf dem reichen archäologischen Erbe Deutschlands; darüber hinaus streift sie auch internationale Entdeckungen und Forschungen. Im Gegensatz zur Zeitschrift *ANTIKE WELT* steht der Redaktion neben dem Beirat ein tatkräftiges Korrespondentennetz zur Seite (**Abb. 2**). Dies sind jeweils eine Person aus dem Denkmalamt eines jeden Bundeslandes, weiterhin aber auch Personen aus dem Fach, die in ganz Europa leben. Während erstere die Rubrik „Aktuelles aus der Landesarchäologie“ mit Texten bestücken, die aus den eigenen Häusern stammen, halten die anderen außerhalb Deutschlands Augen und Ohren offen, um der Redaktion dabei zu helfen, Kontakte mit ausländischen Forschenden zu knüpfen, die für die Rubriken „Weltweit“ und „Europa“ Texte schreiben. Diese Personen sind wichtige Quellen, die die Redaktion maßgeblich unterstützen.



▲ **Abb. 2** Übersicht des Korrespondentennetzes von *Archäologie in Deutschland*, <https://aid-magazin.de/korrespondenten-und-partner> (13.02.2024).

Wie eben erwähnt, bestücken die Korrespondentinnen und Korrespondenten aus den Denkmalämtern die Rubrik „Aktuelles aus der Landesarchäologie“ mit Beiträgen aus den eigenen Häusern. Es ist somit also die Landesarchäologie selbst, die auf den dafür vorgesehenen 20 Heftseiten pro Ausgabe über alles berichtet, was Spannendes geschieht. Die Redaktion bereitet diese Kurznachrichten lediglich so auf, dass diese in die dafür vorgesehenen Spalten passen und greift nur in Ausnahmefällen redaktionell ein.

Diese Rubrik ist folglich als eine Art Plattform zu verstehen, die insbesondere für all jene Funde und Befunde angedacht ist, die abseits der Himmelsscheibe oder ähnlichen „Superfunden“ eine öffentlichere Wahrnehmung verdient haben – ein absolutes Alleinstellungsmerkmal und etwas ganz Besonderes bei der *Archäologie in Deutschland*.

Was die Zeitschriften miteinander eint

Obwohl sich *ANTIKE WELT* und *Archäologie in Deutschland* in ihrer thematischen Ausrichtung deutlich voneinander unterscheiden, gibt es auch Parallelen: So zeichnen sie sich gleichermaßen durch die Expertise ihrer Autor:innen aus. Namhafte Wissenschaftler:innen und Spezialist:innen verfassen fundierte Artikel, die Einblicke in aktuelle Forschungen und Entdeckungen gewähren. Dabei decken die Zeitschriften nicht nur bereits etablierte Erkenntnisse ab, sondern präsentieren auch neue Einsichten und Perspektiven.

In jeder Ausgabe finden sich Artikel, Rezensionen von Büchern und Ausstellungen sowie Berichte über laufende archäologische Ausgrabungen und Entdeckungen. Diese vielseitigen Inhalte machen die Zeitschriften zu einem Schatzkästchen für alle, die sich für Archäologie interessieren. Die Zeitschriften schaffen eine Brücke zwischen Fachleuten und einem breiten Publikum, indem sie komplexe Themen verständlich und zugänglich präsentieren, ohne dabei an wissenschaftlicher Genauigkeit zu sparen.

Aufbau der Beiträge

Obgleich die Hauptzielgruppe der *ANTIKE WELT* und *Archäologie in Deutschland* Laien und an der Archäologie Interessierte sind, werden beide Zeitschriften ebenso gern und häufig von Fachinternen gelesen. Somit kommunizieren die Schreibenden in *Archäologie in Deutschland* und *ANTIKE WELT* eben auch fachintern bzw. fächerübergreifend miteinander.

Dennoch sind die Artikel so verfasst, dass sie auch für Laien verständlich sind, ohne dabei an Tiefe und Substanz zu verlieren.

Oberste Priorität besteht darin, keine von Fachtermini strotzenden Textwüsten zu generieren. Kurz und knackig sollte der jeweilige Beitrag geschrieben sein, die Bebilderung bis auf wenige Ausnahmen möglichst groß und vom Motiv her ansprechend. Häufig bedeutet dies für jene, die die Texte schreiben, dass sehr viel weniger Pläne und andere derart fachliche Abbildungen Verwendung finden, als es bei reinen Fachzeitschriften der Fall ist. Die Bildredaktion hat also einen sehr hohen Stellenwert in der alltäglichen redaktionellen Arbeit beider Zeitschriften. So kann es durchaus vorkommen, dass ursprünglich eingereichte Abbildungen von der Redaktion mit anderen Bildern ausgetauscht werden, die dasselbe oder aber ein ähnliches Motiv zeigen, dies jedoch auf eine Art und Weise, die besser zum Konzept der Zeitschriften passt.

Sehr wichtig ist hierbei auch, dass nicht nur „Standardabbildungen“ archäologischer Objekte gezeigt werden. Denn die Archäologie ist schließlich so viel mehr als das! Nach Möglichkeit wird also immer versucht, zusätzlich zur fachlichen Nähe durch die Schreibenden, die Spezialist:innen auf ihren jeweiligen Gebieten sind, auch über das Bildmaterial eine Nähe zur Forschung herzustellen. Es geht dabei darum, die Leserschaft so nah wie überhaupt möglich heranzuziehen an das Grabungsgeschehen, an die Arbeit im Labor und wirklich mitzunehmen hinter die Kulissen. In diesem Zusammenhang ist es ein großer Vorteil, dass neben den Texten zum größten Teil auch die Abbildungen von jenen Personen gestellt werden, die diese verfassen. Näher an die aktuelle Forschung kann man somit beim Lesen nicht herankommen. Fremdbestimmung der eigenen Meldungen ist zudem vollkommen ausgeschlossen.

Eine sehr enge Absprache zwischen Redaktion und Schreibenden ist hierbei unabdingbar. Denn nur auf diese Weise kann das Fachliche auf eine sehr ansprechende Art einem sehr breiten Publikum zugänglich gemacht werden, ohne dass das Fachliche selbst dabei zurückstecken muss.

Und was geht digital?

Zusätzlich zu den Printmedien gibt es auch Webseiten, eine für jede Zeitschrift. Hier ist sogar eine noch größere Ähnlichkeit der beiden Zeitschriften zu erkennen, zumindest von Aufbau und Struktur der Webseiten her. Da sowohl *ANTIKE WELT* als auch *Archäologie in Deutschland* jeweils nur sechsmal jährlich erscheinen, sind die Webseiten ein überaus wichtiges

Tool. Denn im Print so topaktuell zu bleiben, wie es beispielsweise Tageszeitungen können, ist schlichtweg unmöglich. Durch das tägliche Onlinestellen von Pressemeldungen aus dem In- und Ausland schließt sich diese zwei-monatige Informationslücke deutlich und ein stabiler Informationsfluss an die Leserschaft ist gewährleistet.

Was bei den Webseiten ebenfalls von enormer Bedeutung ist, ist das Koppelungspotenzial. Denn durch das Einbinden von Links und/oder QR-Codes im Print ist es möglich, Zusatzmaterial online zu stellen. Dieses Zusatzmaterial kann unterschiedlichster Natur sein. Beispielsweise kann es sich dabei um die Langversion eines Beitrags handeln, der in sich vollkommen gut und stimmig gewesen ist, aber in der vorliegenden Form nicht ins Heft gepasst hätte und daher gekürzt werden musste. Es kann aber auch dazu dienen, weitere Abbildungen und/oder Videos zu zeigen sowie Links und Tipps zum Weiterlesen umfassen, die im Zusammenhang mit dem jeweiligen Beitrag stehen und von Interesse für die Leserschaft sein könnten usw.

Ein Vorteil beim Einstellen dieser Form des Contents ist die Möglichkeit, Querverweise zwischen Print und Web, aber auch zwischen *ANTIKE WELT* und *Archäologie in Deutschland* herzustellen. Ganz in diesem Sinne steht auch der kostenlose Newsletter, über den die Möglichkeit besteht, einmal monatlich aktuelle Informationen aus der Welt der Archäologie, interessante Leseempfehlungen und Tipps für den nächsten Museumsbesuch oder Ausflug zu archäologisch relevanten Stätten zu erhalten.

Die Digitalisierung stellt die beiden Zeitschriften ebenso wie alle anderen Printmedien vor Herausforderungen. Denn einerseits müssen sich die Zeitschriften an das neue Leseverhalten anpassen, sei es auf den Webseiten oder innerhalb der Social Media: sie müssen den Content sozusagen auf digitale Formate „umformatieren“. Außerdem soll den Leser:innen weiterhin fundiertes Wissen angeboten werden, aber nun auch in kleineren und unterhaltsameren Häppchen – also alltagstauglich. Außerdem muss die bisherige Kommunikation interaktiver gestaltet werden, um den Bedürfnissen der Nutzer:innen digitaler Angebote gerecht zu werden. In jedem Fall bleibt auch online das oberste Ziel, Beiträge zu präsentieren, die von Fachleuten verfasst worden sind und für eine gute Lesbarkeit sorgfältig redaktionell aufbereitet worden sind. Zudem bleibt es weiterhin wichtig, das Netzwerk mit Personen aus Museen und wissenschaftlichen Einrichtungen zu pflegen und auszubauen.

Durch Special-Interest-Zeitschriften wie die *ANTIKE WELT* und *Archäologie in Deutschland* hat die Leserschaft die Möglichkeit, sich über die neuesten wissenschaftlichen Entwicklungen zu informieren, ohne ein tiefes Fachwissen hierfür vorweisen zu müssen. Dies fördert nicht nur das Verständnis für die Welt um uns herum, sondern weckt auch das Interesse an Wissenschaft und Forschung. Die beiden Zeitschriften sind somit ein wichtiger Baustein der Wissenschaftskommunikation und tragen dazu bei, die Begeisterung für die Entdeckung und Erforschung unserer Welt zu teilen.

archaeologie.de – Steine zum Reden bringen*

Berthold Seewald

Von dem britischen Archäologen David Hogarth (1862–1927), der u. a. durch Grabungen in Ephesos bekannt wurde, ist folgendes Selbstzeugnis überliefert:

Das Aufspüren von unterirdischen Abenteuern entspricht der Neigung der meisten Menschen und vor allem der Frauen, die noch stärker als die Männer von Wissbegier und dem Spiel des Zufalls angezogen werden. Aber die wenigsten der hieran Interessierten ahnen wohl, wie selten in dem ungefärbten Lebensbericht eines Ausgräbers die Glücksstunde des Erfolgs und wie häufig die Tiefpunkte des Misslingens sind. Werde ich durch irgendeine Gastgeberin als ‚Ausgräber in der Levante‘ vorgestellt, so wird, etwa zwischen dem Fisch- und dem Fleischgang, meine Nachbarin auf meine Hände blicken und mich todsicher fragen, ob mein Beruf unter diesem Klima nicht recht mühsam sei. Ich pflege dann zu antworten, dass ich *per alios* grabe, um (nicht ohne Scham) hinzuzufügen, dass ich nirgendwo Hacke und Spaten auch nur einen halben Tag handhaben könnte. Sofort erklärt sie unter Protest, dass sie sich kein schöneres Leben als das meine vorstellen könne, woraufhin ich am besten das Thema wechsele – nicht aus Angst, dass sie es ernst meine, sondern aus der Überzeugung heraus, dass ich weder ihr noch irgendeiner anderen ahnungslosen Person in dieser Gesellschaft und in einem Tischgespräch einen Begriff von wirklicher Grabungsarbeit zu geben vermöchte.¹

Daran hat sich bis heute wenig geändert, obwohl die Zunft der Archäologinnen und Archäologen² mit Dr. Henry Walton Jones Jr., besser bekannt unter seinem Spitznamen „Indiana Jones“, einen der berühmtesten Wissenschaftler des Planeten hervorgebracht hat. Aber der Popularisierung der vielfältigen Methoden seines Fachs und ihrer Ergebnisse hat das offenbar wenig geholfen, wie die wiederholte Debatte über Wissenschaftskommunikation auf Archäologentagungen und anderen Foren belegt.³ Das dürfte damit zusam-

* Der Vortrag von Berthold Seewald im Rahmen der DARV-Jahrestagung 2023 ist online abrufbar unter: <https://youtu.be/5DNFOPs6zCQ?si=QAWIEiGzTR20PTTp> (10.12.2023).

¹ Deuel 1974, 279.

² Von nun an sind in der Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung stets auch die weibliche und diverse Form eingeschlossen.

³ Das ganze Spektrum der Debatte – allerdings vor Durchbruch der Online-Medien – bieten Gehrke – Sénécheau 2010.

menhängen, dass interdisziplinäre Feldforschung heutzutage überwiegend mit Drittmitteln betrieben wird, deren Geber die Ergebnisse der von ihnen finanzierten Unternehmungen auch in die Öffentlichkeit getragen sehen wollen. Entsprechende Passagen in Projektanträgen lassen sich nicht mehr durch das Wechseln des Themas beiseiteschieben, wie es einst David Hogarth empfohlen hat, sondern verlangen Einsatz in einer Profession, gegenüber der Archäologen offenbar immer noch erhebliche Berührungängste pflegen.⁴

Geschichte und Archäologie im Online-Journalismus

Zum Glück für die Archäologie haben sich auch in den Medien die Zeiten geändert. Journalisten sind ihnen gegenüber deutlich aufgeschlossener geworden. Seit Ende des 20. Jahrhunderts ist die Wissenschaft im Allgemeinen und damit auch die Archäologie als ein Themenfeld erkannt worden, das es wert ist, stärker beachtet zu werden. Einschlägige Ressorts entstanden, deren Mitarbeiter über qualifizierte akademische Abschlüsse verfügen und nicht nur sporadisch, sondern regelmäßig, oft genug täglich Seiten oder gar ganze Bücher von Tages- oder Wochenzeitungen mit Wissenschaftsthemen füllen. Parallel dazu entstand ein breiter Markt an populärwissenschaftlichen Magazinen in Print- und audiovisuellen Medien, von denen einige ein Millionenpublikum erreichen.

Seit den 2010er Jahren hat sich diese Szene auch Online etabliert. Das bietet den großen Vorteil, dass Reichweitenmessungen nicht mehr auf qualitative Methoden oder Bauchgefühle angewiesen sind, sondern inzwischen anhand konkreter Daten minutengenau analysiert werden können, wie zum Beispiel die Archäologie ihre User/Leser findet und warum sie das tut.⁵ Einige Aspekte seien im Folgenden vorgestellt, wobei als Grundlage Erfahrungen des WELT-Geschichtskanals dienen (welt.de/geschichte⁶). Anzumerken ist, dass es sich grundsätzlich nur um Trends handelt. Denn eine Verallgemeinerung ist schwierig. Werden Beiträge zum Beispiel hinter die Bezahlschranke gestellt, reduziert das in der Regel ihre Reichweite. Auch sind in manchen

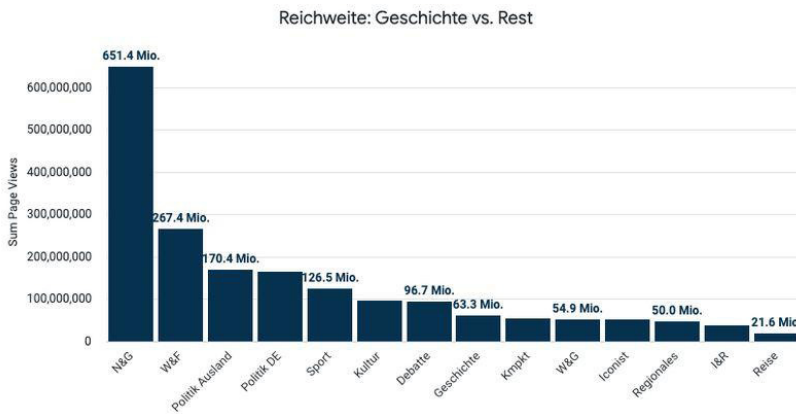
⁴ Ein schönes Beispiel liefert P. Meurer: „Kaum Gepinsel, keine Dinos: Grundkurs Archäologie für Journalisten“ samt Kommentaren (<https://uebermedien.de/30114/kaum-gepinsel-keine-dinos-grundkurs-archaeologie-fuer-journalisten>; 2018 [18.8.2023]).

⁵ Auf die grundsätzlichen Probleme dieser Karriere verweist M. S. Schäfer, Vom Elfenbeinturm in die Gesellschaft. Wissenschaftskommunikation im Wandel, 25 (<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/38915>; 2014 [18.8.2023]).

⁶ Organisatorisch handelt es sich um ein Arbeitsgebiet mit zwei Ganztagsstellen und einer Produktionsleistung von knapp 700 Beiträgen im Jahr 2022.

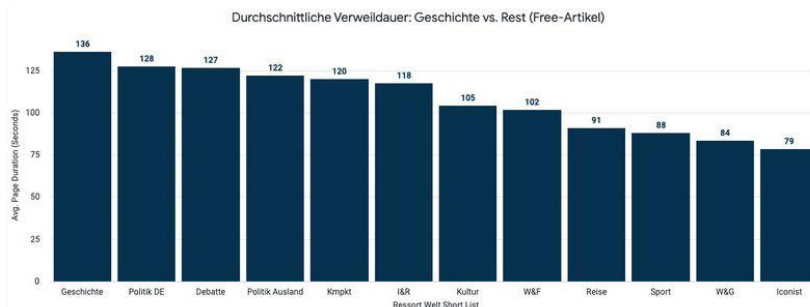
Redaktionen des Wissenschafts- oder des Gesellschaftsressorts für Geschichte und Archäologie zuständig, sodass es zu Verschiebungen kommt. Oder die Piloten der Websites sind gehalten, derartige Themen nicht prominent zu präsentieren, was sich ebenfalls in der Reichweite niederschlägt. Und es gibt sogar Redaktionen, die bis heute das Potenzial historischer und archäologischer Stoffe noch gar nicht erkannt haben.

Im Reichweite-Ranking 2022 von welt.de⁷ nahmen historische und archäologische Beiträge einen ordentlichen Platz im Mittelfeld ein (**Abb. 1**).



▲ **Abb. 1** Reichweite-Ranking 2022. © welt.de.

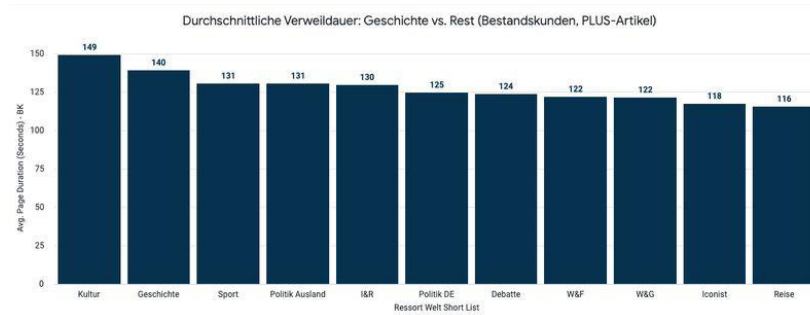
Verglichen mit den tagesaktuellen Ressorts (Nachrichten, Politik, Wirtschaft, Sport, Gesellschaft) haben historische Themen zwar eine deutlich geringere Reichweite. Gleichwohl ist es erstaunlich, dass sie neben größeren Ressorts und auch der (Natur-, Technik-, Medizin-)Wissenschaft bestehen können. Für die Akzeptanz der Geschichte spricht auch die durchschnittliche Verweildauer, die Zeit also, die User in einem Beitrag verweilen (**Abb. 2**).



▲ **Abb. 2** Durchschnittliche Verweildauer von Usern im kostenfreien Bereich. © welt.de.

⁷ Diese und die folgenden drei Grafiken wurden von WELT zusammengestellt.

Eine Verweildauer von mehr als zwei Minuten übertrifft markant die Faustregel aus der Print-Epoche, nach der Leser im Schnitt nach 20 bis 30 Zeilen (à 40 Anschlägen) die Lektüre abbrechen und sich anderen Themen zuwenden. Der Befund für freie Stücke vor der Bezahlschranke wird übrigens vom Ranking hinter ihr bestätigt (**Abb. 3**).



▲ **Abb. 3** Durchschnittliche Verweildauer von Usern im kostenpflichtigen Bereich. © welt.de.

Auch wenn sich die Zahlen durch andere Faktoren wie die unterschiedliche Länge von Beiträgen – Geschichtsstoffe benötigen in der Regel mehr Anschläge als Nachrichten – oder ihre Aufbereitung erklären: Geschichte hat offenbar vor und hinter der Bezahlschranke einen festen Leserstamm.

Die Archäologie profitiert davon – mit Einschränkungen, wie der Vergleich der Aufrufe ihrer freien Themen mit anderen historischen Beiträgen 2022 zeigt: 122 Sekunden widmeten sich User archäologischen, 138 Sekunden geschichtlichen Stoffen. Das hat Gründe. Zum einen müssen alte Steine oder Lebensformen nämlich gegen harte Konkurrenz antreten (z. B. Römisches Reich, Ritter, Dreißigjähriger Krieg, Napoleon oder Drittes Reich/Weltkriege), die zudem aus einem deutlich größeren Themenreservoir schöpfen kann. Ein weiteres Manko dürfte das Vorverständnis sein, das archäologische Themen verlangen. Um für Scherben oder Latrinen ein Publikum zu gewinnen, sollte dieses eine irgendwie geartete Vorstellung von der Welt haben, deren Zeugnisse sie sind. Hinzu kommt ein dritter Faktor: Archäologische Beiträge sind häufig kürzer als solche über Friedrich den Großen oder Hitler, denn es fehlt oft genug an geeignetem Material, um daraus eine längere Erzählung zu formulieren. Das spiegeln auch die Zahlen: Von den 63,3 Millionen Zugriffen auf [welt.de/geschichte](https://www.welt.de/geschichte) im Jahr 2022 entfielen knapp zehn Prozent auf in weitestem Sinne archäologische Stoffe, den Rest machten typische historische Beiträge aus.

Dabei verfügt die Archäologie durchaus über das Potenzial, ein größeres Publikum zu begeistern, wie die Liste der Top-16-Beiträge⁸ aus dem Jahr 2022 belegt (**Abb. 4**).

Headline with URL	Sum Page Views
So gefährlich konnte der Beruf des Latrinenfeger...	505,588
So wild trieben es die Römer wirklich ...	321,449
„Sie schlugen ihnen die Köpfe ab und hängten si...	231,900
So locker war die Sexualmoral bei Kaisern und S...	173,707
„Die Mannschaften der Schiffe wurden an Land ...	173,518
Das Rätsel des toten Kindes an ihrer Brust ...	168,524
„Die Seuche besudelte alles Land mit Ansteckun...	166,340
„Alles Volk, das nicht wehrfähig war, wurde gefa...	158,646
Warum die Siedlungen auf Grönland verlassen w...	156,492
Wilde Orgien mit Huren, Lustknaben und Speich...	138,721
Warum das Staatensystem der Welt um 1177 v. ...	134,436
Auf Roms Speisekarte stand selbstverständlich ...	126,080
Vor ihrer Bestattung hatte sie mit allen Gefolgsle...	114,001
Woher das Gold aus Troja und Mykene stammte...	104,487
„Das Grab Jesu war nicht leer“ ...	101,815
Mit diesem Gold hätte man 132 Legionäre ein Ja...	93,090

▲ **Abb. 4** Top-16-Beiträge auf welt.de mit dem Tag „Archäologie“ aus dem Jahr 2022. Quelle: welt.de.

Die plakativen Titel sind möglicherweise geeignet, bei Wissenschaftlern Stirnrunzeln hervorzurufen. Dabei wird leicht vergessen, dass Medien nach wie vor den Gesetzen der Ökonomie unterworfen sind. Ihre Mitarbeiter, Technik und Vertriebswege wollen auch im digitalen Zeitalter bezahlt werden. Dafür müssen sie sich bei der Auswahl ihrer Themen an erprobte Nachrichtenwerte halten und bei ihrer Produktion auf die Veränderungen des digitalen Marktes reagieren. Denn dort herrschen mittlerweile die Regeln des Boulevards oder Straßenverkaufs, weil nur noch eine Minderheit eine Website direkt ansteuert.

In der schwindenden Print-Welt waren die meisten Käufer ihrer Zeitung per Abonnement verbunden. Es reichte aus, dass die Leserführung durch Layout und Hierarchie der Überschriften erfolgte. Nur Boulevard-Medien hatten täglich am Kiosk um ihre Kundschaft zu kämpfen. Online ist das anders. Dafür sorgen Google & Co. Das Gros des Nutzer-Traffics wird nämlich nicht mehr von Bestandskunden generiert, die eine Website abonniert haben und sie mit schöner Regelmäßigkeit besuchen. Die überwiegende Mehrzahl folgt stattdessen den Angeboten der Suchmaschinen. Ihre Algorithmen orien-

⁸ Als Datengrundlage dienen die Beiträge, die mit dem Schlüsselwort (Tag) „Archäologie“ versehen worden sind. Dieses wird allerdings auch an klassische historische Stoffe mit einem Archäologiebezug vergeben.

tieren sich am Zeitpunkt der Veröffentlichung, am Standing ihrer Website, früheren und aktuellen Zugriffszahlen der User u. v. m. Und diese wählen aus diesem breiten Angebot aus, was sie anspricht. Von den Nutzern von welt.de/geschichte steuern im Schnitt nur 15 bis 20 Prozent die Seite direkt an. Die meisten kommen über Suchmaschinen, Social Media-Kanäle oder News-Aggregatoren wie Apple News, Google News oder Upday.

Die wichtigsten Entscheidungshilfen für diese Surfer sind erfahrungsgemäß Titel, Bild und Unterzeile (Teaser) und das eigentliche Thema. Aus diesen Gründen ist die Produktion eines Beitrages essenziell für seinen Erfolg. Neben Titel und Bild kommen dafür weitere Elemente im Text wie Grafiken, Fotos, Videos, Zwischentitel, Hinweise auf weiterführende Beiträge und Quellen zum Einsatz. Sie bieten Hintergründe und Zusatzinformationen, machen ein Stück also hochwertiger. Zugleich können sie Leser auf weitere Angebote der Website locken.

Maßgeblichen Anteil an der Entscheidung von einer halben Million Usern, sich auf welt.de/geschichte mit einem Beitrag über Latrinen in Köln zu beschäftigen, hatte offenbar seine Produktion. Folgende Ansprache machte das Stück zum meistgelesenen Archäologie-Text im Jahr 2022 (**Abb. 5**):

The screenshot shows a news article on the website 'welt.de'. At the top, it says 'GESCHICHTE HISTORISCHE TOILETTEN'. The main title is 'So gefährlich konnte der Beruf des Latrinenfegers sein'. Below the title, there is a short text snippet: 'In Köln wird der Inhalt von 80 historischen Latrinen untersucht. Sie zeigen, welchen Luxus sich die Römer leisteten und worin sich die Küche der Patrizier vom Tisch schlichter Zeitgenossen unterschied. Die Leerung überließ man „Goldgräbern“.' Below this, it says 'Veröffentlicht am 28.01.2022 | Lesedauer: 6 Minuten'. The author is identified as 'Von Berthold Seewald Freier Autor Geschichte'. On the left side, there are social media sharing icons for WhatsApp, Facebook, X, LinkedIn, Email, and Print. Below the text is a medieval-style illustration of a man in a red cloak and hat standing in a dark, stone-walled room, possibly a latrine, with a dog on the floor. At the bottom of the image, there is a caption: 'Archäologische Schätze: Mit modernsten Methoden analysieren Wissenschaftler den Inhalt von Latrinen' and 'Quelle: Wikipedia/Public Domain'.

▲ **Abb. 5** Screenshot des meistgelesenen Artikels auf welt.de mit dem Tag „Archäologie“ im Jahr 2022. © welt.de.

Während Titel und Bild für das Klappern sorgen, beschreiben Unter- und Bildzeile auf sachliche Art den Inhalt des Beitrages. Google & Co. sind übrigens noch für einen weiteren Grund verantwortlich, bei der Produktion historischer oder archäologischer Artikel besondere Mühe walten zu lassen. Denn anders als etwa Themen aus Politik, Wirtschaft oder Sport ist Geschichte kaum der Aktualität unterworfen. Ein Stück über den Inhalt von Latrinen oder die Schlacht von Cannae kann auch noch Jahre später seine Leser finden. Damit wird das Internet zu einem grenzenlosen Archiv, einem Füllhorn für historisch Interessierte, die mit ihren Suchwörtern nach Angeboten für Aufklärung, Kommentierungen oder Entspannung fahnden. Dieses „Grunddrauschen“ schlägt sich in der Reichweite nieder.

Chancen für Scherben

Soweit die flüchtige Interpretation einiger Zahlen. Sie haben gezeigt, dass sich historische Stoffe – entgegen den Klagen von Eltern, Fachverbänden oder Leitartiklern – auch im digitalen Zeitalter einer ansehnlichen Fangemeinde erfreuen. Allerdings reicht es nicht aus, einem Stück das Etikett „Archäologie“ zu verpassen, um es, wie es im Branchenjargon heißt, „zum Fliegen zu bringen“. Beiträge, denen dies gelingt, müssen entsprechend aufbereitet sein. Dafür ist es hilfreich, sich über die Erwartungshaltung der Nutzer zu verständigen.⁹

Das Beispiel von Dr. Henry Walton Jones Jr. kann uns dabei helfen. Als Dozent an einer renommierten US-amerikanischen Universität steht er für *akademische Seriosität*. Er schlägt die Brücke zum Ideal des Neuhumanismus, in dem die Kenntnis der Antike zum Maßstab sozialen Ansehens avancierte. Er steht für eine *bürgerliche Bildung*, die zwar längst verschüttet ist, die aber immer noch als Chimäre glänzt. Dr. Jones jagt auf *exotischen Schauplätzen* antiken Artefakten nach. Das befriedigt die *Lust auf Abenteuer* und verbindet dies zudem mit einem großen Vorteil: Seine *Fundstücke sind echt* und nicht von der doppelbödigen Interpretation durch Historiker oder andere Exegeten abhängig. Bundeslade oder Heiliger Gral lassen zudem ergreifende *Mythen aufscheinen* – aus Religion, Fantasy, Esoterik oder Popkultur.

Dr. Jones ist der Einzelkämpfer, der im Dienst der Aufklärung dem grauen Alltag entflieht und dabei die Wahrheit ans Licht holt, die von dunklen Mächten verborgen wurde – seien es Nazis oder inzwischen unter General-

⁹ Ausführlicher dargestellt in Seewald 2010, 193–209.

verdacht geratene Wissenschaftsdiskurse. Was schon der eingangs zitierte David Hogarth sich zwischen Fisch- und Fleischgang anhören musste: Viele können sich keinen schöneren Beruf als den des Archäologen vorstellen – weil sie von ihm packende Geschichten erwarten.

Konsequenzen für die Archäologie

Dafür ist die Bereitstellung von ausreichenden Informationen von entscheidender Bedeutung. Auch wenn in vielen Redaktionen inzwischen Fachleute am Werk sind, müssen Archäologen davon ausgehen, dass dort nur in Ausnahmefällen der „Neue Pauly“, eine Übersetzung von Herodot oder Strabon oder ein Handbuch über die Etrusker zur Hand sind. Eine Meldung etwa, die den sensationellen Fund eines römischen Tempels publik macht, sollte daher nicht nur über Ort, Zeit und Außenmaße berichten, sondern auch über die darin verehrte Gottheit, ihren Kult, Bauherrn und Architekten und die Zeitumstände, die zum Bau motivierten. Einschlägige Quellen, Karten, Grafiken und – vor allem – gute Bilder/Fotos (die sowohl auf dem großen, querformatigen Desktop als auch in winzigen Mobile-Ansichten wirken!) müssen das Angebot abrunden, wobei unter „guten Fotos“ keine knienden Archäologen gemeint sind, sondern Motive, die allgemeines Interesse wecken können. Denn ohne akzeptables Bildmaterial kann ein Beitrag gar nicht online gehen.

Nur mit diesen Informationen lassen sich neue Forschungserkenntnisse in eine Geschichte mit Reichweitenpotenzial einbinden. Eine einfache Prüfung mag helfen: Kann ein Titel wie „Römischer Tempel in Apulien entdeckt“ User in Scharen anziehen? Wohl kaum! Griffiger wäre doch „Diesen Tempel stiftete der Sieger über Hannibal“ oder „Vor diesem Tempel floss viel Blut“. Das Material, das über den Tempelfund berichtet, sollte daher das Erzählen einer solchen Geschichte ermöglichen – unter den Bedingungen, unter denen Online-Journalismus heute arbeitet.

Ein entscheidender Faktor ist zum Beispiel die Zeit. Die Website, die zuerst eine Geschichte auf dem digitalen Markt freischaltet, hat gute Chancen, dass Google & Co. Interessenten auf sie leiten oder den Beitrag auf News-Aggregatoren platzieren. Das bedeutet auch, dass nach der Veröffentlichung einer Pressemeldung über einen neu entdeckten Tempel Anfragen von Journalisten nicht von Praktikanten oder Assistenten in Empfang genommen werden, sondern umgehend Fachleute bereitstehen, die Einschätzungen abgeben, Fragen beantworten oder mit fehlendem Material aushelfen können. Das ist leider immer noch nicht selbstverständlich. Die Kenntnis über die

Anforderungen digitaler Berichterstattung scheint in vielen Pressestellen von Wissenschaftsinstitutionen und Museen noch von einer gewissen Naivität geprägt zu sein. Das wird zum Beispiel augenfällig, wenn das mediale Interesse an einer Ausstellung oder Entdeckung immer noch mit Ausschnitten von Print-Artikeln dokumentiert wird und nicht mit den Kopien oder Links der Online-Versionen.

Fazit

Die Chancen für die Archäologie stehen gut, sich im digitalen Medienuniversum zu behaupten. Man denke nur an die großen Debatten um Troja, Homer oder das Varus-Schlachtfeld. Aber das Fach muss sich darauf einstellen, was von ihm erwartet wird: Eine historische Erzählung oder, wie der ehemalige Präsident des Deutschen Archäologischen Instituts Hans-Joachim Gehrke betont hat: „Moderner Grabungsarchäologie geht es nicht mehr um einzelne Funde oder Fundgruppen wie Lampen oder Helme, sondern sie schaut auf den Zusammenhang. Am Ende sollten historische Deutungen stehen, formuliert von Vertretern aller beteiligten Disziplinen.“¹⁰

Soweit die tägliche Praxis. Dass in der Archäologie darüber eine Debatte geführt wird, in der über drohende Missverständnisse, Fehldeutungen, Simplifizierungen, Sensationsmacherei, Orientierung an Nutzerpräferenzen und entsprechende Auswahlkriterien sowie „sonstige Nachlässigkeiten“¹¹ in den Medien geklagt wird, ist verständlich. Daraus jedoch den Schluss zu ziehen, dass es besser wäre, sich in den Elfenbeinturm der reinen Wissenschaft zurückzuziehen, um deren Erkenntnisse vor der „Kaperung“¹² durch wirtschaftliche oder gar weltanschauliche Interessen zu schützen, hilft niemandem weiter. Dafür hat sich der Mythos vom „schönen Leben“ des Archäologen viel zu tief in die Gesellschaft eingepreßt. Nur der regelmäßige Austausch zwischen Wissenschaftlern und den „Agenten der Gelegenheitsvernunft“, wie der Philosoph Helmut F. Spinner Medienschaffende charakterisiert hat¹³, hilft, derartige Irritationen zu vermeiden. Voraussetzung dafür ist ein Grundverständnis für die Arbeit des jeweils anderen.¹⁴

¹⁰ <https://www.welt.de/kultur/article2039549/Chef-Archaeologe-lobt-Indiana-Jones-4.html> (2008; [17.8.2023]).

¹¹ P. Meurer (Anm. 4), 2.

¹² JSC in P. Meurer (Anm. 4), 10.

¹³ Spinner 1988.

¹⁴ Vgl. Dietmar Fehr, Übersetzer gesucht. Von guter Wissenschaftskommunikation profitieren Forscher und Öffentlichkeit (<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/30922>; 2010 [18.8.2023]).

Literaturverzeichnis

Deuel 1974

L. Deuel, Das Abenteuer Archäologie. Berühmte Ausgrabungsberichte aus dem Nahen Osten 4 (München 1974)

Gehrke – Sénécheau 2010

H.-J. Gehrke – M. Sénécheau (Hrsg.), Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis (Bielefeld 2010)

Seewald 2010

B. Seewald, Homer ist überall. Archäologie als Leitwissenschaft, in: H.-J. Gehrke – M. Sénécheau (Hrsg.), Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit. Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis (Bielefeld 2010) 193–209

Spinner 1988

H. F. Spinner, Wissensorientierter Journalismus. Der Journalist als Agent der Gelegenheitsvernunft, in: L. Erbring u. a. (Hrsg.), Medien ohne Moral. Variationen über Journalismus und Ethik (Berlin 1988) 238–266

Nach Geschichten graben*

Archäologie in Print-Medien

Anja Fries – Joachim Telgenbüscher

Wer oder was ist *GEOEPOCHE*? Sollten sich Archäologinnen und Archäologen einmal in ferner Zukunft diese Frage stellen, dann könnte es helfen, die Überreste von deutschen Bahnhofsbuchhandlungen auszugraben. Denn die sind, wenn man so will, der bedeutendste Fundort unseres Geschichtsmagazins, dort verkaufen wir die meisten Hefte – die aktuellen wie auch viele ältere Ausgaben.

GEOEPOCHE ist das monothematische Geschichtsmagazin von GEO, erscheint seit 1999 und ist mit rund 65.000 verkauften Exemplaren pro Ausgabe das derzeit größte Magazin für Geschichte in Deutschland. Es lesen uns etwas mehr Männer als Frauen, wobei unsere Leserschaft in einem Punkt besonders auffällig ist: Verglichen mit anderen Magazinen haben wir überdurchschnittlich viele junge Leserinnen und Leser. Das zeigt: Geschichte, richtig aufbereitet, kann selbst jene erreichen, die sonst kaum noch Printmedien konsumieren.

Erst vor einigen Monaten haben wir – nicht ganz freiwillig – erfahren, wie eng die Leser-Blatt-Bindung im Fall von *GEOEPOCHE* wirklich ist. Nachdem unser Mutterkonzern Bertelsmann im Februar 2023 im Rahmen einer großen „Portfolio-Analyse“ die Einstellung unseres eigentlich sehr profitablen Heftes verkündet hatte, hat uns eine Welle der Sympathie überspült. Letztlich musste die Entscheidung zurückgenommen werden, auch aufgrund des öffentlichen Drucks¹.

* Der von Anja Fries im Rahmen der Jahrestagung 2023 in Leipzig gehaltene Vortrag ist online abrufbar unter: https://youtu.be/uHBe9NZUHwQ?si=OV_L85l_wKbO0lrp (10.12.2023).

¹ Siehe dazu etwa den Artikel der *Süddeutschen Zeitung* „RTL und Bertelsmann: ‚Möglicherweise sind unsere Einschätzungen nicht ganz richtig‘“ vom 12.02.2023, hinter der Paywall abrufbar unter <https://www.sueddeutsche.de/medien/geo-epoche-gruner-jahr-rtl-1.5749435?reduced=true> (27.02.2024) oder „Kahlschlag bei Gruner+Jahr: ‚GEO EPOCHE‘ soll doch weiterbestehen“ auf *Spiegel Online* am 04.05.2023, einsehbar unter https://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/geo-epoche-soll-doch-weiterbestehen-a-d1d0abff-ce4d-4dbe-bf96-413192fc1e6b?sara_ref=re-xx-cp-sh (27.02.2024).

Was ist unser Erfolgsrezept? Oder, etwas salopper formuliert: Was ist unsere Masche?

Um es auf den Punkt zu bringen: *GEOEPOCHE* erzählt Geschichte in Geschichten. Im besten Fall nehmen wir unsere Leserinnen und Leser mit auf eine Zeitreise, die so spannend ist wie ein historischer Roman. Mit einer entscheidenden Einschränkung: Bei uns ist alles wahr. Jedes Detail, jede noch so packend geschilderte Szene beruht auf Fakten.

Daher hat die Redaktion mehrere Sicherungsmechanismen eingebaut. So beschäftigen wir immer wieder wissenschaftliche Fachberaterinnen und Fachberater, um uns vor „schlimmen“ Büchern zu bewahren. Zugleich sorgt das verlagseigene „Quality Board“ dafür, dass alle Fakten im Heft vor dem Druck auf ihre Korrektheit überprüft werden.

Aber wir wollen mehr als nur erzählen. Wir wollen erklären und einordnen, ohne zu belehren. Wir vermitteln Wissen quasi im Vorbeigehen.

Die ideale Form, um dieses Ziel zu erreichen, ist für uns die sogenannte historische Rekonstruktion, die reportagehafte Darstellung eines vergangenen Ereignisses. Im Prinzip eignen sich alle historischen Vorgänge von begrenzter Dauer dafür: etwa Schlachten, Krönungen, Attentate, Gerichtsprozesse, politische Krisen und ähnliches.

Der Text beginnt szenisch. So ziehen wir unsere Leserschaft in die Geschichte und liefern zugleich die Rahmenhandlung für die im weiteren Verlauf des Textes geschickt eingewobenen Informationen über die jeweilige historische Begebenheit.

Ganz wichtig: Unsere Texte bleiben immer in der Vergangenheit, werden aber im historischen Präsens geschrieben. Die Zeitebene der Erzählung wird nur in den seltensten Fällen durch Heutiges, wie zum Beispiel einordnende Zitate von Fachleuten, unterbrochen.

Zum narrativen Anspruch von *GEOEPOCHE* gehört auch: Unsere Autorinnen und Autoren müssen ihre Texte durchkomponieren. Sie müssen anschaulich schreiben, die Eingangsszene packend gestalten, müssen erläuternde mit dramatisch-szenischen Passagen wechseln, einen Rhythmus schaffen, müssen manche Aspekte detailliert ausführen und andere raffen oder ganz weglassen, müssen Zeit dehnen und Zeit verdichten. Sie müssen also Erzähler:in, Regisseur:in und Dramaturg:in in einem sein.

Das Ergebnis macht im besten Fall das Geschilderte unmittelbarer und spannender. Man ist sozusagen dabei, wie sich historische Vorgänge entfalten, als wären sie Gegenwart. So erwecken wir alle zwei Monate ein anderes Kapitel aus der Geschichte zu neuem Leben: von der Steinzeit über Antike, Mittelalter, Renaissance und frühe Neuzeit bis zur Zeitgeschichte.

Aber: Nicht jedes Ereignis, jede Epoche oder Geschichte ist mit unseren Mitteln erzählbar. Wir brauchen Material, am besten historische Quellen, gute Fach- und Sachbücher. Wir denken uns ja nichts aus. Und gerade deshalb sind archäologische Themen für uns so etwas wie der vierfache Axel im Eiskunstlauf, die absolute Höchstschwierigkeit.

Doch bevor wir ausführen, wie wir damit umgehen, sei ein kurzer Blick auf die allgemeine archäologische Berichterstattung im gedruckten Wort gestattet:

- Da ist zuallererst der wissenschaftliche Grabungsbericht oder die Grabungspublikation, der oder die sich an die archäologische Kollegenschaft wendet, also an ein Fachpublikum. Die Form der Wissensvermittlung findet nahezu unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.
- Dann gibt es den von Wissensschaffenden für das interessierte Publikum aufbereiteten Forschungsbericht, wie er etwa in der *Antiken Welt* oder in *Archäologie in Deutschland* erscheint.
- Journalistinnen und Journalisten in Tagespresse oder Wochenzeitschriften, meist durch Pressemeldungen oder Sachbücher auf ein Thema aufmerksam geworden, bedienen sich überwiegend der folgenden vier Meldungsarten: Am beliebtesten ist sicherlich die fundgetriebene Sensationsmeldung; dicht gefolgt von neuen archäologischen Forschungsmethoden, Museumsnachrichten und Ausgräberporträts.

GEOEPOCHE beschreitet einen anderen Weg. Zwar porträtieren auch wir zuweilen Persönlichkeiten aus der archäologischen Forschung, etwa den britischen Ausgräber Leonard Woolley, der in den 1920er-Jahren den sogenannten Königsfriedhof von Ur entdeckt hat². Und in früheren Jahren haben auch wir zuweilen Grabungsreportagen veröffentlicht³. Aber damit hören die Gemeinsamkeiten bereits auf.

² „Jäger des verlorenen Schatzes“, in: *GEOEPOCHE* 87 „Mythos Babylon“, 2017, 52–61.

³ Etwa „Der verlorene Tempel“ über die Ausgrabungen und Restaurierungsmaßnahmen am Totentempel Amenophis' III. in Theben-West in: *GEOEPOCHE* 32 „Das alte Ägypten“, 2008, 96–108.

Was *GEOEPOCHE* ausmacht und wie die Redaktion vorgeht, zeigt ein Blick in die Werkstatt am besten. Denn zufällig haben wir im Sommer 2023 ein Heft über die Bronzezeit produziert⁴. Wie jedoch fasst man eine Epoche, in der nur ein Bruchteil der Kulturen Schriftzeugnisse hinterlassen hat, die wir heute lesen können? Und bei der das Gros der Quellen auf archäologischen Forschungen basiert? Und die zudem als Zeitalter der durch den neuen Werkstoff befeuerten Innovationen – etwa im Bereich Staatlichkeit, Arbeitsteilung, Industrialisierung, Handel und Kriegstechnik – ein ziemlich bedeutender Abschnitt der Menschheitsgeschichte ist?

Um also diese Epoche in ihrem facettenreichen Werden und Vergehen abzubilden, werden wir dort beginnen, wo die Anfänge der Bronzemetallurgie am frühesten greifbar sind: nach derzeitigem Kenntnisstand in den Regionen östlich des Mittelmeers und mit einiger Verzögerung danach auch in Europa. Chronologisch bewegen wir uns mit diesem Zuschnitt in einer Zeit vom späten 4. bis zum 1. Jahrtausend v. Chr.

Klar ist auch, wir wollen abwechslungsreich sein. Das Heft soll keine Aneinanderreihung von Funden oder Fundorten werden. Gleichzeitig wollen wir aber natürlich wichtige Objekte zeigen. Daher haben wir uns entschieden, den Bildessay, mit dem jedes *GEOEPOCHE*-Heft beginnt, für die Präsentation bedeutender Funde zu nutzen.

In dem eröffnenden Bildessay präsentieren wir auf neun Doppelseiten Objekte wie die sogenannte Maske des Agamemnon, den „Goldenen Hut von Schifferstadt“, die „Himmelsscheibe von Nebra“ oder den „Sonnenwagen von Trundholm“ als Preziosen, atmosphärisch aber zugleich klar. Kurze Texte beleuchten die Bedeutung des jeweiligen Fundes. Ein einführender Essay über die Entdeckung der Metalle durch den Menschen an sich und die Bronze im Speziellen bereitet den informativen Boden für das gesamte Heft.

Kleinere bronzezeitliche Kulturen wie etwa die von El Argar in Spanien werden in Texten von einer Druckseite Länge vorgestellt, die ebenfalls an einem typischen Objekt aufgehängt sind, im Fall der El Argar-Kultur an dem Silberdiadem einer hochrangigen Dame. Weitere kürzere Texte widmen sich besonderen Innovationen, etwa der Schwertwaffe oder dem von zwei Pferden gezogenen, leichten zweirädrigen Streitwagen.

⁴ *GEOEPOCHE* 123 „Die Bronzezeit“ ist Anfang Oktober 2023 erschienen. Cover, Editorial, Inhaltsverzeichnis und einführender Bildessay sind als Leseprobe abrufbar unter https://shop.geo.de/de_DE/einzelhefte/einzelausgaben/geo-epoche-123-2023/2129667.html (08.04.2024).

Wie aber kann man die großen Hochkulturen so beleuchten, dass deren Eigenarten klar werden und die einzelnen Texte darüber abwechslungsreich genug sind?

Wie nähert man sich etwa den Minoern? Man könnte die minoische Kultur natürlich über einen ihrer ersten Ausgräber, den Briten Arthur Evans, erzählen. Wo lag er richtig mit seinen Einschätzungen, wo falsch? Da wir aber bereits beschlossen hatten, einen anderen Archäologen zu porträtieren und das im Heft nicht zweimal tun können, erzählen wir die Geschichte der Minoer über den Mythos vom Minotaurus. Wir fangen sozusagen mit dem Nachleben der minoischen Kultur in der späteren griechischen Welt an und beleuchten dann, was wir wirklich über die Minoer wissen. Auch hier heißt es: Wir kombinieren Narration mit Information – wir übersetzen die archäologischen Befunde in eine Erzählung.

Und zuweilen übersetzen wir sie auch in erzählerische Bilder, etwa, wenn wir Illustrationen in Auftrag geben.

Natürlich sollte die „Himmelsscheibe von Nebra“ nicht nur als reines Objekt im Heft vorkommen. Ihre abenteuerliche Fundgeschichte ist allerdings hinreichend bekannt, ihre Deutung Gegenstand der einen oder anderen Diskussion. Also haben wir uns entschlossen, die entsprechende Kultur über die Bestattung des „Fürsten“ von Leubingen zu erzählen. Wir nehmen die Leserschaft also mit an jenen Tag vor etwa 3963 Jahren, an dem der „Fürst“ einfährt in sein hölzernes Totenhaus – und weiten von dort den Blick auf die Kultur von Aunjetitz, was sie ausmacht und was einige Forschende aus den entsprechenden Funden in Mitteldeutschland schlussfolgern.

Die Kultur der Mykener erzählen wir über eine Zeremonie in der Palastburg von Tiryns.

Ein weiterer Text wird sich dem Schiff von Uluburun widmen. Wir rekonstruieren dessen letzte Fahrt um das Jahr 1300 v. Chr. in einer Mischform aus Entdeckungsgeschichte und szenischer Schilderung. Damit bringen wir der Leserschaft unter anderem einen weiteren wichtigen Aspekt der Bronzezeit näher: den Seehandel und wie dieser physisch vonstatten ging.

Unser Text über die Hethiter hingegen beginnt mit einer der berühmtesten Schlachten des Altertums, die – zumindest in Bezug auf die Geschichten in unserem Heft – ausnahmsweise einmal in Wort und Bild an ägyptischen Tempelwänden überliefert ist: mit der Schlacht von Qadesch, die Hethiter und Ägypter 1274 v. Chr. im heutigen Syrien gegeneinander „ausfechten“ –

und die Jahre später zum ersten schriftlich überlieferten Friedensvertrag der Weltgeschichte führen wird.

Inspiziert von dem Buch des US-amerikanischen Archäologen und Historikers Eric H. Cline, „1177 – Der erste Untergang der Zivilisation“, widmen wir uns der multiplen Krise, die die meisten Hochkulturen des östlichen Mittelmeerraumes um 1200 v. Chr. schwächt oder sogar ganz vernichtet.

Und schließlich wird in diesem Heft auch Heinrich Schliemann vorkommen, der für viele – abgesehen von den Kunstfiguren „Indiana Jones“ oder „Lara Croft“ – noch immer das Synonym für den Archäologenberuf schlechthin ist. Über dessen schillernde Biografie und sehnsuchtsvolle Suche nach den Spielstätten der homerischen Epen erzählen wir von der Wiederentdeckung der Bronzezeit im 19. Jahrhundert.

Abgerundet wird all dies durch eine Zeittafel mit rund 90 Einträgen zur gesamten Bronzezeit im Mittelmeerraum und in Europa.

Jede Geschichte im Heft hat einen eigenen Erzählbogen. Diesen im Vorfeld auszumachen, ist Aufgabe des betreuenden Hefredakteurs oder der betreuenden Hefredakteurin, der oder die in enger Zusammenarbeit mit der Autorenschaft, der Fachberatung und den redaktionellen Gewerken wie Layout, Bildredaktion, Verifikation, Kartografie und Schlussredaktion das Heft konzipiert und produziert.

Denn der Text ist ja nur eine Seite der Medaille. Als Magazin von GEO sind wir der Optik verpflichtet. Jede Geschichte wird so opulent wie möglich inszeniert: mit Illustrationen, mit Objekten oder beispielsweise behutsam per Photoshop bearbeiteten Reliefs; mit inszenierten Fotos von archäologischen Stätten; auch mit historisierenden Gemälden oder Stichen. Weniger arbeiten wir hingegen mit Befunddokumentationen, es sei denn, diese sind selbst eine historische Quelle.

Wir betreiben einen immensen Aufwand – und haben Erfolg damit. Doch all das ist nichts wert, wenn wir nicht die Vertreter und Vertreterinnen der historischen und archäologischen Forschung mit ihren Publikationen und ihrem Wissen befragen könnten. Wie ein Archäologenteam gräbt *GEOEPOCHE* nach den Geschichten in der Geschichte. Aber dies sei hier betont: Wir können nur gute Geschichten finden und erzählen, wenn die Forschenden weiter forschen und über ihre Erkenntnisse verständliche Publikationen veröffentlichen. Kurzum: Wir sind auf die historischen Wissenschaften angewiesen.

Ein Lexikon als Publikumsmagnet*

Wikipedia als Medium der Wissenschaftskommunikation?

Heiko Fischer

1. Das Phänomen Wikipedia

Seit ihrer Gründung im Januar 2001 (deutschsprachige Version: März 2001) hat die Wikipedia, ein „Projekt zur Erstellung einer freien Enzyklopädie“,¹ eine enorme Entwicklung vollzogen und ist schon lange nicht mehr aus dem Spektrum der digitalen Wissensressourcen wegzudenken. In vielen Sprachen, auch im Deutschen, ist Wikipedia das größte Lexikon, das jemals erstellt wurde, und deckt so gut wie alle Fachbereiche inklusive der archäologischen Wissenschaften mit umfangreichem Textmaterial ab. Die anfängliche Haltung in großen Teilen der Wissenschaftswelt, die Seite als freizeitbasiertes Online-Spaßprojekt² für ignorierbar zu halten, ist stellenweise einer differenzierten Betrachtungsweise,³ vielerorts aber auch einer intensiven Nutzung gewichen, die sich als ähnlich unkritisch erweist wie die anfängliche Geringschätzung. So prägt Wikipedia mittlerweile nicht mehr nur den Boulevardjournalismus und Erstsemester-Referate, sondern gehört beispielsweise auch zu den Standard-Belegen für die biographischen Angaben im Katalog der Deutschen Nationalbibliothek,⁴ wird zur Begründung von Gerichtsurteilen herangezogen⁵ und füllt verstärkt die Fußnoten auch in renommierter Fachliteratur.⁶

* Mein herzlicher Dank gilt Holger Kieburg für die Möglichkeit, meine Erfahrungen als Archäologe und Wikipedia-Wissenschaftskommunikator auf den Jahrestagungen 2022 und 2023 des DARV vorstellen zu können. Der Vortrag im Rahmen der Jahrestagung 2023 in Leipzig ist online abrufbar unter: <https://youtu.be/MImEWum9fO4> (10.12.2023). Nicht weniger herzlich danke ich Marcus Cyron und Amelie Rapp für ihre wertvollen Anmerkungen und Korrekturen zu diesem Beitrag, auch wenn beide ein fröhlicheres Schlusswort bevorzugt hätten. Zudem möchte ich Jessica Bartz und Marion Bolder-Boos sehr für ihre wichtigen Rückmeldungen zum Text danken.

¹ Zitat von <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia> (27.10.2023).

² „The goal of Wikipedia is fun for the contributors“, so der Wikipedia-Gründer Jimmy Wales (Poe 2006).

³ Siehe beispielhaft die Beiträge in Wozniak et al. 2015, speziell Hübner 2015.

⁴ Abrufbar unter <https://portal.dnb.de/opac.htm> (05.11.2023).

⁵ Siehe die Aufstellung bei https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_als_Quelle_für_Gerichte (27.10.2023).

⁶ Als ein – qualitativ durchaus sehr hochwertiges – Beispiel aus den Geisteswissenschaften sei stellvertretend Duchhardt 2020 genannt.

Grundgedanke und zugleich Erfolgsrezept von Wikipedia ist,⁷ dass sämtliche Einträge von jeder Person bearbeitet werden dürfen, die sich an die Grundregeln des Projektes hält. Eine zentrale Koordination gibt es nicht und hat es nie gegeben. Der alternative Ansatz, Artikel nur durch ausgewählte Fachleute bearbeiten zu lassen, war Grundprinzip der Nupedia, eines früheren Projekts der Wikipedia-Gründer, das jedoch mangels Beteiligung rasch wieder eingestellt wurde. Neben den Artikeln existiert in jeder Wikipedia-Sprachversion eine ganze Bandbreite von öffentlich einsehbaren Diskussions- und Koordinationsseiten, die nicht zum Artikelbestand gehören, sondern dem Austausch zwischen den Bearbeitern und der Erleichterung der Artikelerstellung dienen. Zum Bearbeiten einzelner Lemmata ist es nicht unbedingt nötig, diese Gesamtstruktur der Website Wikipedia zu überblicken – um ein tieferes Verständnis von ihrem Funktionieren zu gewinnen oder auch um selbst konzeptionelle Dinge an Artikeln zu verändern, ist es jedoch sinnvoll, zumindest die wichtigsten dieser Seiten zu kennen. Entsprechende praxisbezogene Überblicke und Anleitungen sind auf Wikipedia selbst zu finden.⁸ Im Folgenden soll es stattdessen um die Rolle gehen, die Wikipedia im Bereich der Wissenschaftskommunikation spielt, sowie um die Probleme und Möglichkeiten, die sich daraus für die (archäologische) Fachwelt ergeben. Die dabei angestellten Beobachtungen konzentrieren sich, sofern nicht anders angegeben, auf die deutschsprachige Wikipedia. Andere Sprachversionen zeichnen sich durch Unterschiede im Detail aus, dürften aber generell mit ähnlichen Problemen konfrontiert sein und ähnliche Chancen für die archäologische Wissenschaftskommunikation bieten.

2. Kontrollmechanismen einer Online-Enzyklopädie

Grundsätzlich basiert die Korrektheit der bei Wikipedia abrufbaren Informationen ausschließlich darauf, dass eine Person, die einen Fehler bemerkt, den Artikel bearbeitet und korrigiert. Eine Instanz oder Personengruppe, die grundsätzlich für den Inhalt der Einträge oder eines Teiles davon zuständig oder gar verantwortlich wäre, existiert nicht. Zwar wird Neuaufgaben bei ihren ersten Bearbeitungen die Information angezeigt, dass die betreffende Änderung erst ‚gesichtet‘, also freigeschaltet werden muss, dahinter verbirgt sich aber im Regelfall keine inhaltliche Prüfung. Gemeint ist prinzipiell lediglich, dass irgendein erfahrener Wikipedia-Autor, welcher Fachrichtung auch

⁷ Hierzu und zum Folgenden Hübner 2015; van Dijk 2021.

⁸ Einen Überblick der Anleitungen zu wichtigen Themen bietet <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Tutorial> (27.10.2023).

immer, die Bearbeitung anschaut und prüft, ob es sich um offensichtlichen Vandalismus handelt. Inhaltliche Fehler oder Unausgewogenheiten bleiben dagegen so lange in einem Artikel bestehen, bis jemand mit entsprechenden Fachkenntnissen den Artikel liest und den Fehler verbessert.⁹

Ein zweiter Aspekt, der die Fehlerquote bei Wikipedia senkt, ist die Tatsache, dass viele der besonders aktiven Autoren auch nach dem Anlegen oder Überarbeiten eines Artikels ein Auge auf dessen weitere Entwicklung haben und spätere Veränderungen daran kritisch begleiten. Zu diesem Zweck ist es angemeldeten Benutzern möglich, Artikel auf eine persönliche ‚Beobachtungsliste‘ zu setzen und Änderungen an diesen Einträgen leicht zu überprüfen.¹⁰ Dieser Kontrollmechanismus funktioniert jedoch nur so lange, wie der Ersteller eines Artikels noch regelmäßig bei Wikipedia aktiv ist. Die allermeisten Beobachtungslisten sind daher mittlerweile reine Karteileichen und ein erheblicher (zunehmender) Anteil der Artikel hat keinen aktiven Erstautor mehr, der ein Auge auf vorgenommene Änderungen hat. Umgekehrt gibt es aber auch Wikipedia-Einträge, die von einem Hauptautor ‚bewacht‘ werden, der inhaltliche Änderungen an ‚seinem‘ Artikel unreflektiert zurücksetzt. Dieses unproduktive Verhalten führt oft zum Verlust wertvoller Beiträge und zur Demotivation qualifizierter Neuaufsteller. Diese vergessen ihrerseits oft, inhaltliche Korrekturen, die aus ihrer Sicht offensichtlich sind, mit Belegen zu versehen, und wissen nicht, dass sich bei einer Zurücksetzung ihrer Änderung eine Nachfrage beim Gegenüber auf dessen persönlicher Diskussionsseite empfiehlt.

Das System der Sichtungen und die Möglichkeit, Beobachtungslisten zu führen, erlauben in vielen Fällen, Verschlechterungen zu verhindern. Sie sind aber vom regelmäßigen Engagement einer genügend großen Zahl ausreichend qualifizierter Ehrenamtlicher abhängig und damit sehr fehleranfällig. Um einigermaßen verlässlich falsche oder verfälschende Informationen zu identifizieren und zu korrigieren, ist die Wikipedia mit ihrem sehr kleinen aktiven Autorenstamm letztendlich doch wieder auf das Prinzip angewiesen, dass qualifizierte Artikelleser sich einbringen und Korrekturen vornehmen. Diese Gemengelage erklärt letztlich auch die sehr unterschiedlichen Einschätzungen zur Qualität der Wikipedia, die in Wissenschaft und Medien zu hören sind: Langfristig ist die Chance, dass ein Fehler unbemerkt und unkorrigiert bleibt, recht niedrig; theoretisch gesehen geht sie irgendwann gegen null. Aber das funktioniert eben nur langfristig – deshalb ist die Chance, dass zu einem beliebigen Zeitpunkt X ein Artikel fehlerhaft ist, dann doch relativ hoch.

⁹ Zum System der Sichtungen https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Gesichtete_Versione (27.10.2023).

¹⁰ Zur Beobachtungsliste <https://de.wikipedia.org/wiki/Hilfe:Beobachtungsliste> (27.10.2023).

Die bisherigen Punkte beziehen sich zudem nur auf die grundsätzliche Korrektheit von Fakten. Weitaus größere Defizite zeigt Wikipedia, wenn es um die Ausgewogenheit und Aktualität der Artikel oder ganzer Artikelgruppen geht. Ein wissenschaftliches Thema in seiner Gesamtheit und Komplexität auf einem aktuellen Forschungsstand zu erfassen, übersteigt meist die Möglichkeiten ehrenamtlicher Autoren ohne wissenschaftliche Ausbildung und ohne Zugang zu einer wissenschaftlichen Bibliothek. So zeigt die Literaturlauswertung bei vielen Einträgen – sofern überhaupt auf Fachpublikationen zurückgegriffen wurde – zum Beispiel deutliche Schwerpunkte auf online einsehbarer Literatur, die also entweder gemeinfrei (und damit in der Regel vor 1940 erschienen) ist oder die von den Verfassern auf einschlägigen Online-Plattformen hochgeladen wurde (und damit vielfach aus den letzten 20 Jahren stammt). Werke, die aus dem dazwischenliegenden Zeitraum stammen oder aus verschiedensten Gründen nicht online verfügbar sind, stehen vielfach allenfalls im Literaturverzeichnis, ohne für den Artikeltext genutzt worden zu sein. Eingehendere quantitative Studien zu diesem Phänomen sind bislang noch ein Forschungsdesiderat. Für solche oft nicht auf den ersten Blick erkennbaren Verzerrungen und Auslassungen fehlen bei Wikipedia verlässliche Korrektive und Kontrollmechanismen.

3. Archäologische Wissenschaftskommunikation bei Wikipedia: Allgemeine Beobachtungen

Wie für die gesamte Wikipedia eingangs schon betont, existiert auch im Fachgebiet Archäologie keine Redaktion im herkömmlichen Sinne. Es gibt zwar interne Organisations- und Diskussionsseiten dieses Namens, etwa die „Redaktion Altertum“, dabei handelt es sich aber lediglich um informelle Zusammenschlüsse einiger aktiver Autoren in den jeweiligen Themengebieten ohne Weisungsbefugnis.

Schon allein diese Dezentralität erschwert generelle Feststellungen darüber, wer die archäologischen Inhalte bei Wikipedia erstellt und pflegt. Hinzu kommt noch ein weiteres traditionelles Charakteristikum des Projekts, nämlich die Möglichkeit zur anonymen oder pseudonymen Mitwirkung, die auch von einer Mehrheit der aktiven ‚Wikipedianer‘ wahrgenommen wird. Die persönliche Benutzerseite, die jeder angemeldete Wikipedia-Autor anlegen kann und auf der vielfach auch Informationen über Biographie, Motivation und/oder fachliche Schwerpunkte zu finden sind, erlaubt auf der individuellen Ebene vielfach zwar eine gewisse Annäherung an die Person eines Mitautors, doch ist diese Möglichkeit der Selbstvorstellung weder verpflichtend

noch sind die Inhalte überprüfbar. Hinzu kommt die Möglichkeit, Wikipedia-Artikel ohne Anlage eines Benutzerkontos zu bearbeiten – solche unangemeldeten Bearbeitungen sind jedoch insgesamt die Ausnahme, vor allem bei den umfangreicheren inhaltlichen Artikelbearbeitungen.

Obwohl oder gerade weil allgemeine Aussagen über die ehrenamtlichen Wissenschaftskommunikatoren auf Wikipedia so schwer zu treffen sind, gibt es mittlerweile diverse soziologische Studien über das Funktionieren und den Autorenstamm des Enzyklopädieprojektes.¹¹ Trotz vieler interessanter Einsichten sind diese Studien für die hier verfolgte Fragestellung allerdings von geringem Aussagewert: Der Autorenstamm im Bereich Archäologie ist schlicht so klein, dass keine ‚statistisch belastbare‘ Gruppengröße entsteht. Die ehrenamtlichen Mitarbeiter, die sich regelmäßig in diesem Fachgebiet beteiligen, sind also kein repräsentativer Ausschnitt, auch wenn sich einige allgemeine Ergebnisse der ‚Wikipedianer-Forschung‘, etwa der relativ geringe Frauenanteil,¹² bei ihnen bestätigen.

Eine systematische Analyse der um die 20.000 deutschsprachigen Wikipedia-Artikel, die dem Themenfeld Archäologie zuzurechnen sind, steht zwar noch aus, doch dürfte die Schätzung plausibel sein, dass über die gut 20 Jahre seit Entstehung der Wikipedia ungefähr 30 bis 40 Autoren regelmäßiger zu diesem Themenfeld beigetragen haben.¹³ Davon sind momentan vielleicht zehn bis fünfzehn regelmäßig aktiv. Diese geringe Zahl erschwert den Aufbau und die Pflege eines so breiten Themenbereichs, erleichtert aber die persönlichen Bekanntschaften und die kollegiale Zusammenarbeit. Zu nennen ist hier etwa die oben bereits erwähnte Redaktion Altertum inklusive einiger ihr angegliederter Arbeitsprojekte zur gezielten Verbesserung der Artikel eines enger gefassten Themengebietes („Portal Archäologie“, „WikiProjekt Römischer Limes“, „Projekt Griechische Vasenmalerei und Töpferei“ etc.).¹⁴ Im Rahmen solcher Plattformen findet ein intensiver Online-

¹¹ Ein Klassiker der ‚soziologischen Wikipedistik‘ ist Stegbauer 2009; weitere Aspekte bietet Möllenkamp 2015.

¹² Die Zahl der Vermutungen und Diskussionen zum Frauenanteil unter den Wikipedianern ist mittlerweile unüberschaubar, stellvertretend sei auf https://de.wikipedia.org/wiki/Geschlechterverteilung_in_der_Wikipedia (28.10.2023) hingewiesen. Durch die oben angesprochenen Aspekte der Anonymität und Pseudonymität sind der Präzision solcher Aussagen jedoch enge Grenzen gesetzt. Die Auswahl eines Geschlechtes beim Anlegen eines neuen Benutzerkontos ist bis heute nicht verpflichtend und lange Zeit wurde auch nicht gezielt dazu eingeladen, sodass ältere Accounts mangels expliziter Angabe massenhaft als ‚männlich‘ gezählt werden.

¹³ Die aktuellste und seriöseste Schätzung zu dieser Frage bietet Cyron 2017, 96–97, an dessen Angaben sich meine hier genannten Zahlen anlehnen. Eine genauere Analyse, die auch den Stand in den unterschiedlichen archäologischen Wissenschaften vergleicht, bietet Cyron 2015, 103–108.

¹⁴ Siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Redaktion_Altertum (30.10.2023) mit den dort angeführten weiteren Links.

Austausch zu fachlichen und Wikipedia-bezogenen Themen statt, aber auch persönliche Arbeitstreffen ließen sich auf diese Weise – teilweise ermöglicht durch Wikipedia-Spendengelder – realisieren. Aus diesen subjektiven und möglicherweise nicht völlig repräsentativen Eindrücken aus erster Hand ergibt sich folgendes Bild:

Das Spektrum der im Archäologie-Bereich aktiven Wikipedianer reicht von Schülern, die maximal ihre Schulbibliothek zur Verfügung haben, bis hin zu promovierten oder gar habilitierten, im Fach berufstätigen Archäologen. Die meisten Autoren von Archäologieartikeln sind zwar nicht beruflich in dem Feld tätig, haben aber ein solides Grundwissen, etwa durch ein früheres Studium, durch eine Ausbildung als Grabungstechniker oder durch jahrzehntelange Bildungsreisen und die Beschäftigung mit Fachliteratur.

Dieser Gesamteindruck zur Autorenschaft spiegelt sich letztlich auch in der Qualität der Artikel wider: Artikel, die den aktuellsten Forschungsstand reflektieren und wissenschaftlich komplett auf der Höhe sind, sind die Ausnahme, auch wenn die Liste der von der Wikipedia-Community als besonders qualitativ ausgezeichneten Artikel zu Archäologiethemen mittlerweile einige herausragende Einträge umfasst.¹⁵ Umgekehrt befindet sich am anderen Ende der Qualitätsskala zwar eine nennenswerte Zahl schwacher und dringend überarbeitungsbedürftiger Artikel,¹⁶ die aber letztlich im Vergleich zu der Zahl brauchbarer Einträge doch eine deutliche Minderheit bildet. Ausschlaggebend für die Verlässlichkeit und Qualität der Wikipedia sind letztlich weder die hervorragenden noch die mangelhaften Lemmata, sondern die breite Masse der dazwischen einzuordnenden Einträge. Hier macht sich das recht solide Grundwissen der meisten besonders aktiven Autoren bemerkbar: Zumindest der Neue Pauly oder das Reallexikon der Germanischen Altertumskunde sind in der Regel bekannt und werden genutzt, aber auch darüber hinaus wird vielfach auf Basis seriöser Sekundärliteratur gearbeitet. Dies ist nicht zuletzt dank des Entgegenkommens einer zunehmenden Anzahl an Verlagen möglich, die aktiven Wikipedia-Autoren kostenlosen Zugang zu ihren Online-Datenbanken gewährt.¹⁷ Das bereits angesprochene Verhältnis von Artikelanzahl und Zahl der aktiven Mitarbeiter dürfte aber klar machen, dass Wikipedia (nicht nur) im Bereich der archäologischen Wissenschaften stark abhängig von einzelnen ‚Power-Autoren‘ ist. Das führt zu einigen Gefahren und Problemen, die im Folgenden zusammenfassend skizziert werden sollen.

¹⁵ https://de.wikipedia.org/wiki/Portal:Arch%C3%A4ologie/Ausgezeichnete_Artikel (01.11.2023).

¹⁶ <https://de.wikipedia.org/wiki/Portal:Arch%C3%A4ologie/Vorlagen/%C3%9Cberarbeiten> (01.11.2023).

¹⁷ https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:F%C3%B6rderung/The_Wikipedia_Library (01.11.2023).

4. Archäologische Wissenschaftskommunikation bei Wikipedia: Probleme

Zunächst einmal bedingt die geringe Zahl regelmäßig aktiver Mitarbeiter, dass das Artikel-Corpus stark von deren persönlichen Schwerpunktsetzungen und Interessen abhängig ist. So ist das Feld der hethitischen Archäologie mit zahlreichen sehr hochwertigen Artikeln vertreten, wohingegen viele andere frühe Hochkulturen wie das Achämenidenreich – mit wenigen Ausnahmen – bisher deutlich schlechter abgedeckt sind. Im Bereich der griechischen Archäologie fällt beispielsweise die Vasenmalerei als gut ausgebauter Teilbereich auf, während die Artikel zu Poleis oder Skulpturen noch weit von diesem Niveau entfernt sind. Im Fall der Provinzialrömischen Archäologie sind es vor allem die Limeskastelle, zu denen umfassende und sauber belegte Einträge vorhanden sind – andere Fundstellen vor allem aus dem zivilen Hinterland sind demgegenüber, wenn überhaupt, nur rudimentär berücksichtigt. Bei allen drei genannten Positivbeispielen ist es jeweils ein einzelner Autor oder eine kleine Gruppe von Autoren, die so gut wie alle Artikel des Themengebietes erstellt oder grundlegend überarbeitet haben. Bei den anderen aufgeführten Bereichen fehlen solche einzelnen Ehrenamtlichen.

Zu dieser quantitativen Schiefelage kommt das bereits angeführte Problem, dass die meisten Wikipedia-Autoren deutlich begrenzteren Zugriff auf die einschlägige Literatur haben als Personen, die beruflich in der Archäologie tätig sind. Daher gehen auch die altertumswissenschaftlichen Artikel überdurchschnittlich stark auf Werke zurück, die online frei verfügbar und damit, wie oben erwähnt, meist sehr alt oder sehr jung sind. Bei gedruckter Literatur sind die Autoren – in Ermangelung einer Universitäts- oder Institutsbibliothek – in der Regel auf ihre persönlichen Bücherbestände angewiesen, deren Zusammensetzung sich aus diversen (auch finanziellen) Faktoren ergibt, aber oft auch schlicht durch Zufälle bedingt ist.

Gravierender als solche Ungleichgewichte bei den Artikelthemen oder Literaturangaben sind inhaltliche oder strukturelle Mängel, die sich trotz der qualifizierten Autoren weiterhin – und zwar gerade in den besonders wichtigen Lemmata – häufen. Denn während die große Masse der grundsoliden Artikel ohne große Leserzahlen oft langfristig in dem ordentlichen Zustand verbleibt, indem sie die jeweiligen Hauptautoren – in der Regel die oben erwähnten erfahrenen und qualifizierten Wikipedianer – im Laufe der letzten 20 Jahre angelegt haben, stammen die viel gelesenen Artikel zu besonders zentralen Themen in der Regel von einer großen Zahl von Gelegenheitsauto-

ren, von denen sich keiner für eine dauerhafte Kontrolle zuständig fühlt.¹⁸ Ein Grund hierfür könnte sein, dass die sehr aktiven Wikipedia-Autoren, die für die Masse der guten Artikel zuständig sind, sich nicht zutrauen, einen Artikel über ein riesiges Thema wie „Römisches Reich“, „Bronzezeit“ oder „Mumie“ auf ihrem gewohnten Qualitätsstandard zu erstellen – oder es zumindest im Rahmen ihrer begrenzten Freizeit nicht umsetzen können – und dann lieber ganz darauf verzichten. Angesichts der Schatzsucher, N24-Konsumenten und Verschwörungstheoretiker, die ihre Weisheiten in solchen Wikipedia-Einträgen unterbringen wollen, sind die wenigen Ehrenamtlichen zudem oft überfordert, wenn es um eine konsequente Qualitätskontrolle geht. Diese besonders häufig gelesenen Artikel gar regelmäßig an den aktuellen Forschungsstand anzupassen, ist in dieser Gemengelage erst recht illusorisch.

Genauso gefährlich ist es aber auch, wenn Themenbereiche durch einzelne sehr aktive, aber unwillige oder nicht ausreichend fähige Autoren blockiert werden. Der drastischste Fall war ein Hobbyarchäologe, der nahezu alle Befunde der Megalithkulturen als Kultanlagen deuten wollte und tausende Artikel mit seinen persönlichen Theorien verfasste. Da er stets auch Literatur angab und es keinen fachkundigen anderen Autor in diesem Bereich gab, hat es Jahre gedauert, bis das Problem in seinem vollen Ausmaß erkannt war und ihm strenge Auflagen gemacht wurden (er arbeitet aber, nach einem längeren Ausschluss aus der deutschsprachigen Wikipedia, heute wieder mit). Weder ist klar, welche Fehler und Privattheorien bis heute in seinen älteren Artikeln stehen, noch lässt sich abschätzen, welche große Leserschaft dieser Autor durch seine Monopolstellung bei den Wikipedia-Artikeln zu weiten Teilen der Vorgeschichte erreicht hat.¹⁹

Mit den Megalithkulturen ist auch eines der archäologischen Themenfelder angesprochen, zu denen im öffentlichen Raum viel an Pseudowissen und Falschinformationen verbreitet wird. Diese externen Kontroversen werden selbstverständlich auch in die betreffenden Wikipedia-Artikel hineingetragen. Das Spektrum reicht hierbei von lokalpatriotischen Anwendungen (z. B. Lokalisierungsvorschläge zur Varusschlacht, vermeintliche Sensationsfunde zu keltischen Zentralorten oder zu Menschenopfern) über ‚revolutionäre‘ Lösungen für vermeintlich oder tatsächlich ungelöste Forschungsfragen (Bautechnik der Pyramiden, Antikythera-Mechanismus, Himmelscheibe von Nebra etc.) bis hin zu kompletten Neuinterpretationen der Weltgeschichte, bei denen teilweise die Grenze zur Verschwörungstheorie überschritten wird (Atlantis-Hypothesen, Präastronautik, nationalistische und ethnische

¹⁸ Vgl. die ähnliche Einschätzung für den Bereich der römischen Geschichte bei Matijević 2020.

¹⁹ Zu diesem Fall auch Cyron 2017, 97.

Deutungen). Die Übergänge zwischen diesen Varianten sind natürlich fließend und die konkreten Ausprägungen zum Teil so subtil, dass sie sich manchmal erst bei der genauen Lektüre eines scheinbar seriösen Textes zeigen. Selbstverständlich sind nicht nur die archäologischen Artikel im engeren Sinne betroffen, sondern beispielsweise auch die Geschichtskapitel in Wikipedia-Einträgen zu Ortschaften oder anderen Sachthemen. Bei allen genannten Beispielen und diversen weiteren finden sich zum Teil sehr eifrige Personen, die ihre Privattheorien mit viel Nachdruck in die entsprechenden Wikipedia-Artikel zu bringen versuchen – oft gerade weil sie mit ihren Thesen im sonstigen wissenschaftlichen Diskurs keinen Erfolg haben.

Mittelfristig wird sich angesichts der geschilderten Probleme die Frage stellen, ob eine angemessene Abdeckung der archäologischen Disziplinen in der Wikipedia einzig durch freiwillige Zufallsautoren gewährleistet werden kann. Ein stärkeres Engagement der professionellen Archäologie und ihrer Nachbarwissenschaften in der Wikipedia erscheint daher sinnvoll. Diese Feststellung führt zum letzten Abschnitt dieses Beitrags, in dem zunächst auch einige Hürden angesprochen werden sollen, die sich bei der Wikipedia-Mitarbeit gerade für Fachkollegen ergeben können.

5. Möglichkeiten für professionelle Archäologen: Hürden und Chancen

Die banalste, aber dadurch nicht minder relevante Hürde hierbei ist die Tatsache, dass man sich als Wissenschaftler in der Wikipedia an eine neue Arbeitsumgebung gewöhnen muss, und das gleich in zweierlei Hinsicht. Der erste wesentliche Unterschied ist schlicht, dass es sich um ein Lexikon handelt. Anders als bei Konferenzbeiträgen, Aufsätzen oder akademischen Qualifikationsschriften, aber auch Pressemitteilungen und journalistischen Texten ist bei Wikipedia gerade nicht das Ziel, neue Erkenntnisse bekannt zu machen, eigene Sichtweisen zu entwickeln oder Emotionen in der Leserschaft anzusprechen. Wikipedia-Artikel sollen einen sachlichen Überblick über den aktuellen Wissensstand geben, und anders als etwa in Paulys Realencyclopädie ist es auch nicht erwünscht, wenn die Grenze zum wissenschaftlichen Forschungsbeitrag überschritten wird. Die Wikipedia-Community hat befunden, dass in einem Projekt, das grundsätzlich jedem die aktive Mitwirkung ermöglichen will, nur so eine Möglichkeit besteht, die Qualität und Korrektheit der Einträge einzuschätzen und zu prüfen.

Ebenfalls eine Umgewöhnung erfordert die Tatsache, dass Wikipedia als Online-Community organisiert ist, in der anders diskutiert und kommuniziert wird als in Universität, Museumsarbeit oder anderen archäologischen Berufsfeldern. Prinzipiell agieren alle Wikipedia-Mitwirkenden theoretisch erst einmal auf Augenhöhe, unabhängig von ihrem Fachwissen, akademischen Abschlüssen oder sonstigem Hintergrund. Daher werden im Zweifelsfall auch fachlich selbstverständliche Aussagen erst dann als valide akzeptiert, wenn sie durch externe Literatur untermauert werden. (Wenn sich zu dieser grundsätzlichen Egalität in der Praxis häufig Ausnahmen ergeben, dann durch projektinterne Verdienste als langjähriger Mitarbeiter, nicht durch Qualifikationen außerhalb der Wikipedia.) Auch dies ist aus akademischer Perspektive anfangs irritierend, wenn man sonst das wissenschaftliche Publizieren und Debattieren unter Fachleuten gewohnt ist. Manchmal ist gerade diese Umgewöhnung durchaus inspirierend, weil man gezwungen ist, sich seinem Fachgebiet auf eine neue Weise zu nähern – dennoch erfordert es im Berufsalltag sicherlich einen zusätzlichen Aufwand, seine Arbeitsroutine zu verlassen.

Hinzu kommt noch, dass die für Wikipedia erforderliche Art der Textproduktion im wissenschaftlichen Alltag generell einen schweren Stand hat und selten praktiziert wird – gerade auch weil der Wissensvermittlung an eine breitere Öffentlichkeit oft ein geringerer Wert für Lebensläufe und Publikationslisten beigemessen wird. Ein interessanter Ansatz diesbezüglich kommt von dem Bamberger Lehrstuhlinhaber für Islamwissenschaft, Patrick Franke, der sich zur Aufgabe gemacht hat, die deutschsprachige Öffentlichkeit mit seriösen Informationen zum Thema Islam zu versorgen – nicht zuletzt deshalb, weil er sich als steuerfinanzierter Angestellter mit Beamtenstatus in einer Rechenschaftspflicht sieht.²⁰ Daher hat er um die 300 teils sehr umfangreiche Artikel zur Wikipedia beigetragen und sieht dies als wesentlichen Bestandteil seiner Publikationstätigkeit. Um trotzdem die Qualität und Zitierbarkeit dieser Einträge sichtbar zu machen und im akademischen Umfeld verlässlich darauf verweisen zu können, hat Franke seine Wikipedia-Artikel und die einiger anderer qualifizierter Autoren in der „Bamberger Islam-Enzyklopädie“ zusammengefasst.²¹ Im Grunde handelt es sich dabei einfach um eine Liste der Wikipedia-Artikel, für die qualifizierte Islamwissenschaftler als Hauptautoren einstehen und deren Qualität sie zu einem Zeitpunkt X sichergestellt haben.

²⁰ Siehe hierzu Frankes sehr lesenswerte Zusammenfassung seiner „Zwölf Gründe, warum ich mich als Wissenschaftler für Wikipedia engagiere“: https://de.wikipedia.org/wiki/Benutzer:PaFra/Mission_Statement (22.10.2023).

²¹ Vgl. <https://www.uni-bamberg.de/islamwissenschaft/bie> (22.10.2023).

Natürlich kann und muss man nicht gleich wie Franke ein eigenes Enzyklopädie-Projekt begründen, wenn man als Akademiker gelegentlich bei Wikipedia mitarbeitet. Aber sein Beispiel zeigt, dass es auch Wege gibt, als Wissenschaftler die Mitarbeit bei Wikipedia bewusst in seinen Beruf einzubinden und als Teil der eigenen Publikationstätigkeit zu begreifen. Durch die permanente Abrufbarkeit aller älteren Versionen jedes Artikels kann man immer auf die Version verweisen, deren Richtigkeit man sichergestellt hat.²²

Eine letzte potenzielle Hürde für akademische Wissenschaftskommunikation per Wikipedia sind die Wikipedia-internen Richtlinien, durch die die Neutralität der Artikel sichergestellt werden soll. Leider gab es in den letzten Jahren viele Vorfälle, bei denen Artikel zum Beispiel über Unternehmen von Unternehmensmitarbeitern manipuliert und geschönt wurden oder bei denen PR-Agenturen im Auftrag eines Künstlers oder Wissenschaftlers sehr unkritische Artikel über die betreffende Person bei Wikipedia eingestellt haben. Deshalb sind die ehrenamtlichen Wikipedianer sehr vorsichtig (und teilweise überkritisch), was sogenanntes ‚bezahltes Schreiben‘ angeht – also Wikipedia-Bearbeitungen, für die der Urheber Geld erhält, sei es als Angestellter oder Beamter, sei es als Freiberufler. Die entsprechenden Richtlinien sehen daher vor, dass jede Bearbeitung, die vergütet wird, als solche gekennzeichnet und erläutert wird, beispielsweise im Bearbeitungskommentar. Diese Regelung zielt nicht direkt auf Wissenschaftler ab, betrifft sie aber im Zweifelsfall dennoch. So könnte es als problematisch wahrgenommen werden, wenn man zum Beispiel als Museumsmitarbeiter zu einem Thema schreibt, zu dem es im eigenen Haus gerade eine Sonderausstellung gibt, sodass die Wikipedia-Mitarbeit wie Werbung wirken kann. Die Lösung dafür ist, auf der eigenen Benutzerseite klar zu kommunizieren, wenn man im Namen oder im Auftrag einer Institution oder Person schreibt, und dabei deutlich zu machen, dass allein man selbst für die Neutralität und Korrektheit der Bearbeitungen verantwortlich ist. Bearbeitungen, die als Teil der eigenen Berufstätigkeit oder sogar im expliziten Auftrag des Arbeitgebers erfolgen, sollten zudem in Bearbeitungskommentar entsprechend deklariert werden.²³

Abschließend seien aber noch einmal die Gründe zusammengefasst, die eine Mitarbeit bei Wikipedia gerade für wissenschaftlich Tätige zu einer sinnvollen und sogar wichtigen Angelegenheit machen. Der offensichtlichste ist, dass es der wirksamste Weg ist, so gut wie alle Menschen zu erreichen, die sich für ein Thema interessieren, und sie mit seriösem Sachwissen zu versorgen.

²² Dies funktioniert am einfachsten durch den Aufruf der Versionsgeschichte des Artikels und dort durch einen Klick auf das Datum der gewünschten Version. Zu weiteren Möglichkeiten Wozniak 2015, 46–51.

²³ Siehe die Hinweise unter https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bezahltes_Schreiben (03.11.2023).

Der Google-Suchalgorithmus stuft Wikipedia mittlerweile als derart relevant ein, dass andere Websites trotz noch so guter Suchmaschinenoptimierung letztlich nicht dagegen ankommen. Gerade weil der durchschnittliche Wikipedia-Artikel mittlerweile über zutreffende Kerninformationen und Literaturverweise verfügt, werden leicht sämtliche Inhalte der Website für verlässliche oder gar aktuelle Angaben gehalten. Verfälschungen und Fehlinformationen in den Einträgen werden also breit gestreut und meist unkritisch rezipiert. Hier einzugreifen und die Qualität der Informationen zu erhöhen, wäre ein wirkmächtiger und nachhaltiger Bestandteil seriöser Wissenschaftskommunikation. Die traurige Tatsache, dass die Archäologien wie viele ‚kleine Fächer‘ immer wieder vor Politik und Öffentlichkeit ihren Mehrwert begründen müssen, macht leicht zugängliche, fundierte Informationen über aktuelle Forschungen nur noch wünschenswerter.²⁴

Bereits angedeutet wurde auch der Aspekt, dass man als Archäologe immer auch der Öffentlichkeit verpflichtet ist, gerade wenn man staatlich finanziert wird (sei es an einer Hochschule, sei es im Museum oder Denkmalamt) – und letztlich auch, wenn man an einer staatlichen Universität ein fast kostenloses Studium genossen hat.

Immer wieder arbeitet man bei Wikipedia auch mit Menschen zusammen, die die eigenen Texte mit großem Interesse kritisch lesen, konstruktive Rückmeldungen geben und neue Perspektiven aus anderen Fachrichtungen einbringen. Dafür ist es natürlich nötig, sich auf Wikipedia und seine Community einzulassen. Dies wird allerdings dadurch erleichtert, dass die Mitarbeit zeitlich und räumlich, aber auch thematisch sehr flexibel gestaltet werden kann.

Nicht zuletzt ist die Mitarbeit bei Wikipedia das Paradebeispiel für citizen science und trägt so zu einer Demokratisierung der Wissenschaftskommunikation bei. Dadurch, dass bei Wikipedia zu jedem Thema nur genau ein Artikel existiert, lässt sich dieser demokratische Diskurs trotzdem recht einfach überblicken, kontrollieren und in wissenschaftlichen Bahnen halten. Sobald man sich die Mühe macht, argumentativ und literaturgestützt zu dem (einzigen) Wikipedia-Eintrag über ein Thema beizutragen, kann ein Wissensrepositorium entstehen, das sich nicht erst gegen eine Vielzahl alternativer – seriöser oder weniger seriöser – Textressourcen durchsetzen muss. Das Einbringen der eigenen Fachkenntnis mindert also zugleich die Sichtbarkeit veralteter oder sogar inhaltlich problematischer Aussagen – ein Vorteil gegenüber vielen anderen Wegen der Wissenschaftskommunikation.²⁵

²⁴ Zum letztgenannten Punkt auch Cyron 2009, 297–298.

²⁵ Die Argumente in diesem und dem vorangehenden Absatz greifen Gedanken von Patrick Franke (siehe Fußnote 20) auf.

Beiträge zur Wikipedia können aber durchaus auch im gewohnten akademischen bzw. beruflichen Rahmen geleistet werden. An einigen Universitäten werden bisweilen Seminare angeboten, in deren Rahmen die Teilnehmer Wikipedia-Artikel verfassen. Neben dem Mehrwert für die Öffentlichkeit fördert dies auch die Schreibfähigkeiten der Studierenden und fordert sie, ihre Studieninhalte auf eine neue Weise zu reflektieren.²⁶ Eine weitere Textform wird in die Lehre mit einbezogen und in manchen Fällen kann Wikipedia auch der erste Weg sein, ein eigenes Werk zu publizieren.²⁷ Für Museen oder archäologische Parks sind gemeinsame Veranstaltungen mit ehrenamtlichen Wikipedianern eine gute Möglichkeit, das eigene Fachwissen für die Online-Enzyklopädie nutzbar zu machen. Solche Veranstaltungen werden von Wikimedia Deutschland und den anderen nationalen Wikipedia-Fördervereinen finanziell gefördert und können von einem digitalen Vortrag vor interessierten Wikipedia-Autoren über Führungen vor Ort bis hin zu intensiven Wochenendveranstaltungen in der eigenen Institution reichen.²⁸

Welcher konkrete Ansatz auch gewählt wird – in jedem Fall ist die Mitarbeit bei Wikipedia nicht nur eine niedrighschwellige, sondern auch eine sehr effektive Möglichkeit der Wissenschaftskommunikation. Für zentrale archäologische Wikipedia-Artikel sind über Jahre hinweg stabile Leserzahlen von mehreren hundert bis einigen tausend Aufrufen pro Tag nicht ungewöhnlich; Einträge, die auf der Startseite des Projektes vorgestellt und verlinkt werden, erreichen an den betreffenden Tagen themenunabhängig in der Regel deutlich fünfstellige Leserzahlen. Die geleistete Arbeit bleibt langfristig verfügbar und sichtbar, gerade auch außerhalb des akademischen ‚Elfenbeinturms‘. In Anbetracht der geschilderten Potenziale und der weiterhin wachsenden Bedeutung der Website ist es schade, dass die oben genannten Hürden so viele qualifizierte und engagierte Altertumswissenschaftler abschrecken und diese sich deshalb eine sehr effektive und nachhaltige Möglichkeit, Forschungsergebnisse an die Öffentlichkeit zu vermitteln, entgehen lassen.

²⁶ Siehe hierzu die Untersuchung Miller 2014.

²⁷ Zu Lehrveranstaltungen mit Wikipedia-Anteil auch Nemitz 2015.

²⁸ Siehe den Überblick bei <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:GLAM> (23.10.2023).

6. Ein Nachtrag zum praktischen Vorgehen

Obwohl die praktische Beratung für die Wikipedia-Mitarbeit nicht im Zentrum dieses Beitrags stehen soll, seien abschließend einige Ratschläge für den Einstieg zusammengefasst:

- Lieber einen Beleg zu viel als zu wenig angeben – entweder direkt im Artikel über die Fußnoten-Funktion oder vor dem Abspeichern in der Bearbeitungszusammenfassung.
- Bei Unklarheiten oder Frustrationen mit einer fremden Bearbeitung den entsprechenden Wikipedia-Autor über die Versionsgeschichte ermitteln und auf dessen Benutzer-Diskussionsseite freundlich nach einer Erklärung fragen. Dies gilt auch und gerade dann, wenn die eigene Änderung an einem Artikel rückgängig gemacht wurde. Häufig liegt auf mindestens einer der beiden Seiten ein Missverständnis vor, das sich klären lässt.
- Viele Wikipedia-Autoren eines Themengebietes kennen sich untereinander, zumindest durch Online-Kommunikation. Als vertrauensbildende Maßnahme empfiehlt es sich, sich eine eigene Benutzerseite mit grundlegenden Angaben zum beruflichen Hintergrund und der persönlichen Motivation anzulegen.
- Ein äußerst hilfreiches Angebot ist das Mentorenprogramm, bei dem man sich als Wikipedia-Einsteiger einen persönlichen Ansprechpartner suchen und mit ihm Fragen und Probleme zum konkreten Vorgehen besprechen kann.²⁹
- Im Zweifelsfall bietet es sich an, Probleme (seien sie technischer, seien sie kommunikativer Natur) auf den Diskussionsseiten der archäologischen und altertumswissenschaftlichen Autorengruppen³⁰ vorzubringen. Die dort aktiven Wikipedianer wissen fachkundige Unterstützung sehr zu schätzen und unterstützen ihrerseits gerne bei offenen Fragen.

Literaturverzeichnis

Cyron 2009

M. Cyron, Eine Archäolopedia? Archäologie in der Wikipedia, ANachr 14, 2009, 293–299

Cyron 2015

M. Cyron, Wikipedia-Archäologie. Zwischen Anspruch und Wirklichkeit, in: Wozniak et al. 2015, 103–112

²⁹ <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mentorenprogramm> (03.11.2023).

³⁰ https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Redaktion_Altertum und https://de.wikipedia.org/wiki/Portal_Diskussion:Arch%C3%A4ologie (beide 05.11.2023).

Cyron 2017

M. Cyron, Wikipedia. Macht. Archäologie, *Alnf* 40, 2017, 95–100

van Dijk 2021

Z. van Dijk, Wikis und die Wikipedia verstehen. Eine Einführung (Bielefeld 2021),
<https://doi.org/10.14361/9783839456453>

Duchhardt 2020

H. Duchhardt, Abgebrochene Forschung. Zur Geschichte unvollendeter Wissenschaftsprojekte (Tübingen 2020)

Hübner 2015

H.-J. Hübner, Qualität in der Wikipedia. Binnenperspektive eines Historikers, in: Wozniak et al. 2015, 185–204

Matijević 2020

K. Matijević, Caesar, Augustus und die Römische Republik in Wikipedia. Zur Konstruktion von Geschichte in der Online-Enzyklopädie, in: K. Matijević (Hrsg.), Funktion und Aufgabe digitaler Medien in Geschichtswissenschaft und Geschichtsunterricht (= Abhandlungen der Arbeitsgemeinschaft Geschichte und EDV 3) (Gutenberg 2020) 155–176

Miller 2014

J. Miller, Building academic literacy and research skills by contributing to Wikipedia: A case study at an Australian university, *Journal of Academic Language and Learning* 8.2, 2014, A72–A86, <https://journal.aall.org.au/index.php/jall/article/view/319> (05.03.2024)

Möllenkamp 2015

A. Möllenkamp, Wikipedianer in der Wissensgesellschaft. Die Ureinwohner einer digitalen Agora, in: Wozniak et al. 2015, 205–226

Nemitz 2015

J. Nemitz, Wikipedia in der historischen Lehre. Ein Erfahrungsbericht aus drei Semestern, in: Wozniak et al. 2015, 53–79

Poe 2006

M. Poe, The Hive, *The Atlantic Monthly* 298, 2006, 86–96

Stegbauer 2009

C. Stegbauer, Wikipedia. Das Rätsel der Kooperation (Wiesbaden 2009)

Wozniak 2015

T. Wozniak, Wikipedia in Forschung und Lehre – eine Übersicht, in: Wozniak et al. 2015, 33–52

Wozniak et al. 2015

T. Wozniak – J. Nemitz – U. Rohwedder (Hrsg.), Wikipedia und Geschichtswissenschaft (Berlin/Boston 2015)

Saving Antiquities*

Kulturgutschutz spielerisch vermitteln und verstehen

Henrike Simon

1. Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten – verkauft an XY

In Zeiten, in denen die Zerstörung von Kulturgütern zum Mittel psychologischer Kriegsführung geworden ist und in denen Plünderungen, Raubgrabungen und auch der illegale Handel mit Antiken weltweit ein großes Ausmaß angenommen haben, kann die Bedeutung des Kulturgutschutzes nicht hoch genug eingeschätzt werden. Die Zerstörung der antiken Oasenstadt Palmyra in Syrien im Jahre 2015 ist nur ein Beispiel dafür, wie fragil kulturelles Erbe in seinem Bestand sein kann. Der verheerende Brand des Nationalmuseums von Rio de Janeiro im September 2018 und der der Kathedrale Notre-Dame de Paris im April 2019 sind weitere. Diese Fälle haben weltweit große Aufmerksamkeit erfahren und zur Stärkung des allgemeinen Bewusstseins für die Notwendigkeit des Erhalts kulturellen Erbes beigetragen.

Weit weniger Aufmerksamkeit erfuhr ein anderer Fall: Im Jahr 2019 versteigerte das renommierte Auktionshaus Christie's ein 3000 Jahre altes Kopffragment einer Statue des ägyptischen Königs Tutanchamun für 5,3 Millionen Euro – und das, obwohl unklar war, wie das Fragment nach Europa gelangte. Wer das antike Objekt bei der Auktion ersteigerte, ist unbekannt, der oder die Käufer*in blieb anonym. Ohne Folgen blieb die Versteigerung jedoch nicht: Die internationale Polizeiorganisation INTERPOL schaltete sich ein und eine britische Anwaltskanzlei bereitet nach Einspruch der ägyptischen Regierung eine Zivilrechtsklage gegen das Auktionshaus vor.¹

Fälle wie dieser machen deutlich, dass unter Kulturgutschutz weit mehr zu verstehen ist als der Schutz des Welterbes vor (mutwilliger) Zerstörung. Er zeigt auch, welche Tragweite der Handel mit Antiken auf internationale Beziehungen haben kann und wie wichtig eine lückenlose Dokumentation der Geschichte eines Objekts ist. Unbemerkt von der Gesellschaft bleibt dabei meist, wie umfassend der Beitrag ist, den die Altertumswis-

* Der Vortrag von Henrike Simon im Rahmen der DARV-Jahrestagung 2023 ist online abrufbar unter: https://youtu.be/CAfq_UadOnM?si=E0fxoaQdtajHaWi4 (10.12.2023).

¹ <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/tutanchamun-streit-um-bueste-aegypten-schaltet-interpol-ein-a-1276484.html> (22.11.2023).

senschaften für den Kulturgutschutz leisten. Tatsächlich ist ihr Wissen unverzichtbar, wenn es um die Bewahrung archäologischer Stätten oder um die korrekte Einordnung illegal verhandelter Objekte geht. Mit ihren Kompetenzen können in der transdisziplinären Zusammenarbeit² effektive Maßnahmen entwickelt werden, die den Bestand archäologischer Kulturgüter für folgende Generationen sichern und deren Zugänglichkeit dauerhaft gewährleisten.³

2. *Saving Antiquities* – Ziele des Wissenschaftskommunikationsprojekts

Vor diesem Hintergrund entstand die Idee zu dem Wissenschaftskommunikationsprojekt *Saving Antiquities*. Auf Initiative des Berliner Antike-Kollegs haben sich Altertumswissenschaftler*innen mit Game-Designer*innen in dem Projekt zusammengefunden, um ein Bewusstsein für die gesellschaftliche Relevanz und die Funktionsweisen des Kulturgutschutzes zu schaffen. Gleichzeitig wollten sie die Bedeutung der Altertumswissenschaften für den Erhalt des kulturellen Erbes betonen und deren Anschlussfähigkeit an Wissensbereiche aufzeigen, die außerhalb des akademischen Bereichs liegen. Nicht zuletzt sollte auf die Eigenverantwortung im Umgang mit Kulturgut aufmerksam gemacht werden.

Im Projekt kooperierten das Berliner Antike-Kolleg und das Ägyptische Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin mit dem Zentrum für Spiel, Kunst und Technik (DE:HIVE) an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Bei der Projektarbeit wurden sie vom Bundeskriminalamt Wiesbaden, von den Landeskriminalämtern Baden-Württemberg und Hessen sowie der Polizeiakademie Hamburg unterstützt.⁴

² Transdisziplinarität versteht sich hier als eine über das Wissenschaftssystem hinausgehende Kooperation zwischen verschiedenen Akteur*innen mit unterschiedlicher Expertise. Diese Form der Zusammenarbeit wird gemeinhin vor allem dann als sinnvoll erachtet, wenn Antworten auf Fragen zum Gemeinwohl oder Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen unserer Zeit erarbeitet werden sollen, vgl. dazu beispielsweise Schwan 2021, 424.

³ Ein Überblick über das Ausmaß des Antikenhandels findet sich in Kuhn – Katzy 2021.

⁴ Das Projekt wurde von der VolkswagenStiftung im Programm „Weltwissen. Strukturelle Stärkung kleinerer Fächer“ in der Förderlinie 2 „Wissenschaftskommunikation“ gefördert. Zu den weiteren Förderern gehörten die Humboldt-Universität zu Berlin, die Kulturstiftung der Länder und die Deutsche Gesellschaft für Kulturgutschutz e. V.

3. Maßnahmen der Wissenschaftskommunikation und Ergebnisse

Zur Umsetzung der Ziele wurden verschiedene analoge wie digitale Formate der Wissenschaftskommunikationen umgesetzt. Im Zentrum des Vorhabens standen die Entwicklung des Brettspiels *Taskforce: Saving Antiquities* und der Aufbau der Website www.saving-antiquities.org. Spiel und Website wurden mit ihren Inhalten und weiteren Angeboten so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen, aber auch unabhängig voneinander genutzt werden können. Sie richten sich an alle Personen ab 14 Jahren, die sich für die spielerische und kooperative Auseinandersetzung mit komplexen Zusammenhängen und Abläufen begeistern.

3.1 *Taskforce: Saving Antiquities* – das Brettspiel zum Kulturgutschutz

Mit *Taskforce: Saving Antiquities* wurde vom Projektteam ein Deduktionsspiel entwickelt, das einen möglichst niedrigschwelligen Einstieg in das Thema Kulturgutschutz erlaubt (**Abb. 1**). Neben der Bedeutung des Kulturgutschutzes und der Gefahren von Raubgrabungen, illegalem Antikenhandel und Terrorfinanzierung für das Weltkulturerbe sollte mit dem Spiel das Zusammenwirken unterschiedlichster Expertisen mit besonderem Fokus auf die Rolle der Altertumswissenschaften veranschaulicht werden. Außerdem sollte es folgende Voraussetzungen erfüllen: Das Spiel sollte mit spannenden Geschichten, die an echte Fälle angelehnt sind, zuallererst Spaß machen; als Hybridspiel sollte es Recherchen über das Internet einbinden und das Gameplay sollte unbedingt kooperativ sein. Aufgrund der Komplexität des Themas wurde das Mindestalter auf 14 Jahre festgelegt. Eine Altersbeschränkung nach oben gab es nicht. Außerdem sollten die Zielgruppen, der Nutzungskontext und Teilnehmer*innenzahl so flexibel wie möglich gehalten werden. Mit Blick auf die alltägliche Arbeit von Kulturgutschützer*innen sollte nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt werden.

An die Realität angelehnt wurden für die *Taskforce* sieben Charaktere erdacht: Die Archäologin, der Museumskurator, der Professor, die Polizistin, die Hackerin, der Anwalt und die Agentin forschen der Herkunft von antiken Objekten entsprechend ihren jeweiligen Kompetenzen und speziellen Aufgaben im Spielverlauf an fünf Orten – an der Universität, im Labor, im Kommissariat, im Archiv oder von extern – nach.



▲ Abb. 1 Cover des Brettspiels. @BAK | Illustration: Carolin Müller.

Auf Grundlage des erarbeiteten Spielkonzepts wurden vier Fallgeschichten zu verschiedenen Objekten aus unterschiedlichen Kulturen und Epochen der Alten Welt entwickelt: Die Spieler*innen müssen als Team und mit Hilfe der Taskforce die wahre Herkunft eines Halbreliefs und einer Krone aufdecken, die in der ganzen Welt verstreuten Fragmente einer Statue ausfindig machen oder Alter und Echtheit eines Schmuckstücks bestimmen. So wird transparent, wer wann, warum und wie mit wem zusammenarbeitet, um unser kulturelles Erbe zu schützen. Bei der Lösung der Fälle und der Beantwortung von Leitfragen helfen den Spielenden im Spiel enthaltene Hinweise und – das Internet. Die Nutzung von Online-Ressourcen sollte nicht nur den Spielspaß erhöhen. Analoge Rechercheaufgaben wurden vor allem deshalb mit digitalen verknüpft, weil sich dadurch bei der Konstruktion der Fallgeschichten ein wesentlich größerer Gestaltungsspielraum bot.

3.1.1 Nutzer*innen und Nutzungskontexte

Wesentliche Stärke des Spiels ist, dass es flexibel einsetzbar ist. Abgesehen davon, dass ein Internetzugang benötigt wird, kann *Taskforce: Saving Antiquities* sowohl bei privaten Spieleabenden gespielt als auch in unterschied-

lichen Lern- und Lehrkontexten – an Schulen, an Universitäten, in Museen oder anderen Kultur- und Bildungseinrichtungen – eingebunden werden. Da die Spieler*innen nicht in die Rolle der Archäologin oder der Polizistin schlüpfen, sondern gemeinsam gezielt und taktisch klug über den Einsatz der Taskforce und ihrer Mitglieder entscheiden, ist die Teilnehmer*innenzahl variabel. Sie reicht von einer Person bis zu größeren Gruppen. Wichtig ist und bleibt unabhängig vom Einsatzort und der Anzahl der Spieler*innen: Die Taskforce kann nur gemeinsam die Fälle lösen und die damit verbundenen Herausforderungen meistern, um die Antiken zu retten!

3.1.2 Gestaltung und Illustration

Zum Entwicklungsprozess gehörte auch die Gestaltung des Spiels mitsamt den Charakteren der Taskforce und den Spielmaterialien. Das Spielbrett und die Spielkarten wurden fachlich korrekt, aber mit dem notwendigen kreativen Freiraum und unter Bezugnahme bzw. in Anspielung auf reale Gegebenheiten aufwendig von den im Projekt beteiligten Game-Designer*innen illustriert. Das Spielbrett bildet beispielsweise den Plan der Berliner Museumsinsel ab.

3.1.3 Handreichungen

Zum Einstieg wurde für die Nutzer*innen eine Spielanleitung in analoger und digitaler Form produziert. Die Nutzer*innen können zwischen einem Handbuch und einem Erklärvideo wählen. Die Angebote sind auf der projekteigenen Programmwebsite zu finden. Das Video zum Spiel ist zudem auch bei YouTube abrufbar.⁵

3.1.4 Produkt, Produktion und Verfügbarkeit

Die Frage, wie und in welcher Form das Spiel dauerhaft verfügbar gemacht werden kann, hat den Entwicklungsprozess von *Taskforce: Saving Antiquities* begleitet. Seit dem Ende der Projektlaufzeit können drei Angebote genutzt werden: 1.) eine aufwendig produzierte Spielebox kann beim Print-on-demand-Service The Game Crafter⁶ käuflich erworben werden (**Abb. 2**).

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=a0EhsbTdlxA> (23.11.2023).

⁶ <https://www.thegamecrafter.com/games/taskforce:-saving-antiquities1> (15.11.2023).



▲ **Abb. 2** Taskforce: Saving Antiquities – Spielbox und Materialien. © DGKS e. V. | Foto: Mo Wüstenhagen.

Der Service kümmert sich um die Bewerbung des Spiels auf seiner Website, die hochwertige Produktion und den Vertrieb der Spielboxen. Dadurch ist eine langfristige Verfügbarkeit des Spiels garantiert, die mit den finanziellen und personellen Projektressourcen in dieser Form nicht hätte realisiert werden können. 2.) Interessierte können sich das Spiel durch den freien Download von Ausschneidebögen auf der Projektwebsite in deutscher oder englischer Sprache herunterladen.⁷ 3.) Man kann eine Printversion des Basissets inklusive Spielsteine in einem eigens produzierten Spielbeutel beim Berliner Antike-Kolleg bestellen.

3.2 Website – Hintergrundinformationen und interaktive Angebote

Als weiteres wesentliches Element des Projekts wurde die Webseite www.saving-antiquities.org aufgebaut, die Hintergrundinformationen zum Thema und weiterführende Hinweise für Spielende in deutscher und englischer Sprache liefert.

⁷ <https://www.saving-antiquities.org/taskforce/materialien> (20.11.2023).

3.2.1 Teste Dein Wissen

Bestandteil des Online-Angebots ist ein interaktives Quiz, das es den Nutzer*innen ermöglicht, sich spielerisch dem Thema zu nähern und ihren aktuellen Wissensstand zu prüfen. Das Quiz ist in zwei Schwierigkeitsstufen unterteilt und fordert Einsteiger*innen und Profis mit mehr als 100 Fragen heraus. Pro Durchgang werden jeweils zehn Fragen zu Daten und Fakten rund um den Kulturgutschutz gestellt. Die Nutzer*innen können zwischen mehreren Antworten wählen. Die Auflösung erfolgt unmittelbar. Für die konkrete Antwort wird jeweils eine kurze Erklärung geliefert. Nach Beendigung des Quiz erhalten die Spieler*innen eine individuelle Auswertung, auf deren Grundlage Wissenslücken geschlossen werden können. Bei der Fortsetzung des Quiz werden neue bzw. nicht oder falsch beantwortete Fragen vom System ausgewählt, um Spielspaß und Wissenszuwachs zu erhöhen.

3.2.2 Vertiefe Dein Wissen

Neben dem Quiz sind auf den Seiten weiterführende Angebote enthalten, über die die Nutzer*innen mehr über die vielfältigen Maßnahmen zu Schutz und Erhalt des kulturellen Erbes erfahren können. Mit bisher 24 Timelines können sie auf eine Entdeckungsreise um die Welt gehen und in die Geschichte der Kulturgutschutzgesetze in den Herkunftsländern antiker Objekte wie Italien, Griechenland und Mexiko, Syrien, Irak, Israel oder Ägypten eintauchen (**Abb. 3**).

Für diejenigen, die intensiver in das Thema einsteigen wollen, bietet die Seite zudem ein Glossar, das einschlägige Einrichtungen wie „UNESCO“ und „Blue Shield International“, aber auch wichtige Richtlinien und Konventionen wie „Haager Konvention“ und wesentliche Begriffe wie „Hehlerei“, „Objektbiographie“ oder „Provenienz“ erklärt. Mit Hilfe einer umfangreichen Linkliste, die mehr als 200 Einträge enthält, können die Nutzer*innen durch verschiedene Filter zudem gezielt nach Organisationen, Projekten und Gesetzen suchen.

Die Auswahl aller Beiträge erfolgte auf Basis eines weit gefassten Antike-Begriffs, um die große geographische und zeitliche Spannweite altertumswissenschaftlicher Forschung deutlich zu machen.

Länderinformation

Reise mit uns um die Welt und entdecke anhand von spannenden Hintergrundinformationen und Timelines die prägenden Ereignisse zum Thema Kulturgutschutz in verschiedenen Ländern. Im Fokus stehen dabei die Länder, die einen besonderen Bezug zu den Altertumswissenschaften aufweisen.



▲ Abb. 3 Länderinformationen auf www.saving-antiquities.org. © BAK | Graphik: Birgit Nennstiel.

3.2.3 Nutze Dein Wissen

Wer das Quiz absolviert und sein Wissen mithilfe der Länderübersicht oder dem Glossar vertieft hat, für den bietet die Website zudem Tipps und Tools, wie man die neuen Kenntnisse auch im Alltag einsetzen kann. Zusätzlich zu allgemeinen Verhaltenstipps gibt es Handreichungen für die Gesprächsführung in Form von Fragen, die auch für das Debriefing der Spielerfahrung genutzt werden können. Das in dieser Rubrik enthaltene Angebot soll dazu dienen, den eigenen Wissens- und Erkenntnisstand zu überprüfen, diesen eigenständig zu erweitern oder in Gesprächen mit dem näheren Umfeld zu reflektieren. Bei Bedarf ist ein Faktencheck über das Glossar und die weiterführenden Links möglich.

3.2.4 Handreichungen und Spielmaterialien

Auf der Website gibt es natürlich auch alles zum Spiel – ein Erklärvideo, das DIY-Basisset inklusive DIY-Video und eine Anleitung für die Entwicklung eigener Fälle (**Abb. 4**).

Basisset

Mit unseren Vorlagen für die Spielproduktion kannst Du Taskforce: Saving Antiquities selbst herstellen. In unserem DIY-Video zeigen wir Dir, wie es geht. Also, anschauen und loslegen!

Download Basisset gesamt ↓



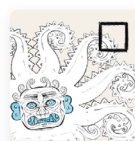
Spielplan und
Spielfiguren



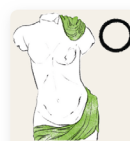
Helferkarten und
Strafkarten



Fall 1: Item- und
Hinweiskarten



Fall 2: Item- und
Hinweiskarten



Fall 3: Item- und
Hinweiskarten



Fall 4: Item- und
Hinweiskarten

▲ **Abb. 4** Spielmaterialien zum Download. © BAK | Illustrationen: Carolin Müller.

4. Projektphasen, Arbeitsschritte und Meilensteine

Das Projekt wurde während der Corona-Pandemie durchgeführt, die das Team vor unerwartete Herausforderungen stellte. Unter den besonderen Umständen konnte die Zusammenarbeit ausschließlich online und nur mit Hilfe digitaler Tools erfolgen. Alle Projektphasen von der gemeinsamen Konzeption der Formate über die Erstellung der Inhalte bis hin zu deren Prüfung wurden über Zoom und ein digitales Whiteboard koordiniert. Persönliche Treffen fanden nicht oder in sehr eingeschränktem Personenkreis statt.

4.1 Game-Design – Mechanik, kollaborative Fallentwicklung, Prototyping und Testing

Die besondere Situation beeinträchtigte vor allem die Spielentwicklung. Durch die Verlegung der Projektarbeit ins Digitale gestaltete sich die Entwicklung der Spielmechanik, die Konzeption der Fälle, deren Testing und auch die Gestaltung der Spielmaterialien aufwendiger als erwartet. Die Game-Designer*innen haben die Mechanik und das Regelwerk auf der Grundlage der gemeinschaftlich erarbeiteten Vorgaben entworfen und die Kolleg*innen aus den Altertumswissenschaften in die Methodik der Fallentwicklung eingeführt. Bei dem Brainstorming entstanden zahlreiche Ideen für Fallgeschichten, die das Projektteam gerne vollständig umgesetzt hätte, um die fachliche und disziplinäre Spannbreite der Altertumswissenschaften zu verdeutlichen und möglichst viele Facetten des Kulturgutschutzes abzubilden. Mit Blick auf die zur Verfügung stehende Zeit und die zu absolvierenden Arbeitsschritte wurde aber recht schnell klar, dass eine Auswahl getroffen werden musste. Daher haben sich die Projektbeteiligten dazu entschlossen, die Anzahl der Fälle auf die vorhandenen vier zu beschränken, um diese ausgiebig zu testen und dadurch den Spielspaß zu erhöhen und die gewünschten Inhalte bestmöglich transportieren zu können. Die Ergebnisse dieses Entwicklungsschrittes wurden nicht verworfen. Vielmehr gaben sie den Anstoß dafür, über mögliche Anschlussprojekte nachzudenken.⁸

Während die Nutzung der digitalen Dienste für die Fallentwicklung keine nennenswerte Beeinträchtigung mit sich brachte, musste für die Vorbereitung und Durchführung der Testphasen mehr Zeit als erwartet investiert werden. Für das Testing, das im Game-Design für gewöhnlich analog durchgeführt wird, musste zunächst ein Spielprototyp in ein digitales Format überführt werden, damit das Spielkonzept und die einzelnen Fälle überhaupt in

⁸ Zu den weiteren Planungen vgl. Kapitel 6.

Gruppen getestet werden konnten. Da sich die Proband*innen zu den Spiel-sessions nur online treffen konnten, musste das Testing anders als sonst üblich aufgebaut werden, um die tatsächliche Spieldauer zu ermitteln und die Befragung der Proband*innen durchzuführen. Die Spielmechanik wurde vor allem von und mit Game-Designer*innen getestet, die Fälle wurden iterativ und in immer neuen Konstellationen z. B. mit Schüler*innen und Studierenden unterschiedlicher Fächer und Disziplinen erprobt. Die Ergebnisse wurden nach jedem Durchlauf ausgewertet und falls nötig in Form von Änderungen im Regelwerk und den Fallgeschichten umgesetzt.

4.2 Web-Design – Systemarchitektur und technische Basis, Funktionalitäten und Gestaltung

Der Aufbau der Website verlief fristgerecht, obwohl zusätzliche Elemente bei der Konzeption neu erdacht und ausgestaltet wurden. Das Team entschied sich beispielsweise dazu, die einzelnen Beiträge der Timelines zu den nationalen Kulturgutschutzgesetzen zu bebildern und mit Zusatzinformationen zu versehen. Dies machte zwar weitere Recherchen notwendig, hatte aber den Vorteil, dass prägende Ereignisse zum Thema Kulturgutschutz anschaulicher und umfassender erklärt und Inhalte besser vermittelt werden konnten. Die Inhalte wurden von Altertumswissenschaftler*innen unterschiedlicher Fächerzugehörigkeit und Disziplinen erstellt.

Die Website selbst wurde in Zusammenarbeit mit einem externen Anbieter mittels JavaScript konzipiert und über GitLab bereitgestellt, um sie schnell, sicher und nachhaltig halten zu können. Die Nutzer*innenoberfläche und die gesamte Interaktion wurden unter Berücksichtigung des Corporate Designs zielgruppenkonform, funktional und visuell ansprechend gestaltet. Such- und Filterfunktionen erleichtern die Handhabung der Seite und das Auffinden von Informationen, interaktive Funktionalitäten wie die Bewegung verschiedener Elemente beim Mouseover verweisen ebenso wie die auf der Website enthaltenen Illustrationen auf das Brettspiel. Die Verbindung zwischen Spiel und Website wird zudem dadurch unterstrichen, dass Verständnihilfen bzw. Informationen zur Lösung der vier Fälle in den verschiedenen Angeboten auf der Website zu finden sind.

Die Website ist responsiv mit flexiblen Layouts, die sich stufenlos an unterschiedliche Displaygrößen anpassen. Die Website wurde am 30. September 2021 als erster Meilenstein des Projekts freigeschaltet.

5. Erkenntnisse aus der transdisziplinären Zusammenarbeit

Der besondere Reiz der transdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Altertumswissenschaftler*innen, Game-Designer*innen und Ermittlungsbehörden bestand darin, die verschiedenen Arbeitsbereiche, deren Inhalte und Methoden füreinander verständlich zu machen und sie mit Blick auf die Projektziele zu verbinden. Hierfür musste in einem gruppenspezifischen Prozess zunächst eine gemeinsame Vorgehensweise ausgehandelt werden. Diese wurde iterativ gestaltet und musste coronabedingt mit digitalen Tools durchgeführt werden. Der Umfang, in dem diese Hilfsmittel genutzt werden mussten, stellte für alle Beteiligten eine neue Erfahrung dar. Dennoch erwiesen sie sich schnell als überaus hilfreich, um Meetings ortsunabhängig durchzuführen, Informationen ohne Reibungsverluste auszutauschen und Methoden zu visualisieren.

Neben dieser unerwartet positiven Erfahrung ist eine der wichtigsten Erkenntnisse, dass eine solche Zusammenarbeit nur dann funktionieren kann, wenn alle gleichermaßen bereit sind, sich auf die Kompetenzen anderer zu verlassen und sich von ihnen in bestimmten Arbeitskontexten anleiten zu lassen. Wie grundlegend das gegenseitige Vertrauen für die Projektarbeit war, zeigte sich besonders deutlich während der Spiel- bzw. der Fallentwicklung. Die Game-Designer*innen übernahmen in dieser Projektphase, in der Szenarien entwickelt, Handlungsverläufe festgelegt und Hinweise konzipiert wurden, die Anleitung des Teams. Gleichzeitig haben sie sich auf die Kompetenzen und fachlich-inhaltlichen Vorgaben der Kolleg*innen aus den Altertumswissenschaften und der Behörden verlassen, die ihrerseits nicht nur zur Komplexitätsreduktion ihrer Inhalte, sondern auch zu einem spielerisch-kreativen Umgang mit selbigen angehalten waren. Überaus positiv für alle war es, dass sich die gewünschten Effekte bereits im Projektverlauf einstellten: Die Game-Designer*innen erhielten einen völlig neuen Einblick in das Thema und die Funktionsweisen des Kulturgutschutzes. Dass die Altertumswissenschaften mit ihren Fachkompetenzen und ihrem Erfahrungswissen ebenso wichtig wie anschlussfähig sind, ergab sich geradezu selbstverständlich durch die gemeinsame Arbeit. Die Altertumswissenschaftler*innen und auch die Vertreter*innen der Behörden gewannen umfassende Einblicke in die künstlerisch-kreativen Aspekte und technischen Methoden des Spielmachens und die sichere Gewissheit, dass ein spielerischer Umgang mit komplexen Sachverhalten Interesse wecken und zur Bewusstseinsbildung beitragen kann.

6. Weiterführende Perspektiven und nachhaltige Wirkungen

Die Entwicklung weiterführender Perspektiven und die Nachhaltigkeit des Projekts war den Verantwortlichen von Anfang an ein wichtiges Anliegen. Insofern wurde das Projekt so angelegt, dass dessen Ergebnisse nicht nur langfristig verwendet, sondern auch von unterschiedlichen Interessensgruppen nachgenutzt werden können.

6.1 Internetpräsenz, Projektvorstellungen und Support

Der uneingeschränkte Zugang zu den Projektergebnissen wird durch das Online-Angebot gewährleistet. Über die Website bleiben die Hintergrundinformationen zum Thema und die Spielmaterialien dauerhaft und kostenfrei in deutscher und englischer Sprache verfügbar. Die Website wird auch nach dem Auslaufen des Projekts aktuell gehalten. Außerdem wird das Angebot z. B. durch neue Glossareinträge, Quizfragen und Timelines beständig erweitert werden.

Die Internetpräsenz wird auch weiterhin durch die Präsentation des Projekts bei unterschiedlichen Veranstaltungen komplementiert. Neben der Beteiligung an Spieletagen in Museen oder anderen Kultur- und Bildungseinrichtungen wurde und wird das Projekt mit seinen Ergebnissen immer wieder auf verschiedenen Tagungen, an Universitäten und Schulen vorgestellt (**Abb. 5** und **6**).



▲ **Abb. 5** Projektpräsentation in der James-Simon-Galerie am 2. Mai 2022. © DGKS e. V. | Foto: Mo Wüstenhagen.



▲ **Abb. 6** Spieletag bei „Mall Anders – offenes Lernlabor für Wissenschaft & Gesellschaft“ der Berliner University Alliance im Wilmerdorfer Einkaufszentrum. © BAK | Foto: Henrike Simon.

Außerdem stehen Mitglieder des Teams auch nach Abschluss des Projekts für Anfragen zu unterschiedlichen Belangen zur Verfügung. Der Support reicht von der Beratung von Kolleg*innen aus den Altertumswissenschaften, der Wissenschaftskommunikation und Vermittlung über die Unterstützung bei der Spieldurchführung vor Ort bis zur Hilfestellung bei der Fallentwicklung.

6.2 Neue Kooperationen und Folgeprojekte

Die Partner haben beschlossen, dass die Arbeit am Projekt und den entwickelten Angeboten unter Ansprache neuer Interessengruppen und der Beteiligung weiterer Kooperationspartner fortgesetzt werden soll. Zwei Folgeprojekte wurden angestoßen⁹:

6.2.1 *Developing! Taskforce Saving Antiquities*

Im Rahmen des Projekts *Developing! Taskforce Saving Antiquities* soll das bestehende Spielkonzept weiterentwickelt werden. Ganz konkret soll die Fallentwicklung und deren Nachnutzbarkeit im multidirektionalen Austausch geprüft und optimiert werden. Zu diesem Zweck ist eine kollaborative Entwicklungsveranstaltung in Planung, die sich auf die Schwerpunkte ‚Kultur-

⁹ Beide Projekte sind Teil des Programms des Jahresthemas 2022/2023 „Mit!Reden – Transdisziplinarität und Partizipation in den Altertumswissenschaften“ des Berliner Antike-Kollegs.

gutschutz und Restitution', ‚Kulturgutschutz und Krieg‘ und ‚Kulturgutschutz und Klima‘ konzentrieren wird. Bei der Veranstaltungsreihe sollen die Teilnehmenden mit Unterstützung von Expert*innen aus den genannten Bereichen neue Fälle konzipieren.

Die Veranstaltung wird vom Berliner Antike-Kolleg in Kooperation mit dem Projekt *Boardgame Historian* an der Universität Münster organisiert. In einem ersten Schritt arbeiten die Partner gegenwärtig an einer Anleitung zur Fallentwicklung im Videoformat. Durch die Anleitung sollen sowohl Privatpersonen, Gamer*innen als auch Lehrende in die Lage versetzt werden, das Spielkonzept an ihre Interessen und Bedarfe, an ausgewählte Objektbestände, neue Schwerpunkte und Fragestellungen anzupassen, um eigene Fälle zu kreieren. Das Video, das die bereits auf der Website vorhandene Anleitung ersetzen soll, wird die Nachnutzung des Spielkonzepts für angehende Kulturgutschützer*innen erleichtern und einmal mehr für die Nachhaltigkeit des Projekts sorgen.

6.2.2 *Kultur-gut schützen!*

Kultur-gut schützen! ist das zweite Vorhaben, das sich aus *Saving Antiquities* entstanden ist. Mit dem Ziel der Bewusstseinsbildung und der Prävention von Kulturdelikten wurde ein Notizheft mit Hintergrundinformationen zum Thema Kulturgutschutz in Herkunftsländern antiker Objekte erstellt. Zusätzlich dazu beschreibt das Heft verschiedene Facetten und aktuelle Entwicklungen des illegalen Kunstmarkts und liefert allgemeine Verhaltenstipps. Das Projekt wurde von Dr. Robert Kuhn vom Ägyptischen Museum und Papyrussammlung der Staatlichen Museen zu Berlin und dem Leiter des Polizeimuseums Hamburg, Dr. Leon Ziemer, umgesetzt.

7. Fazit

Das Projekt konnte trotz der pandemiebedingten Einschränkungen erfolgreich durchgeführt werden. Dem Team ist es in der transdisziplinären Zusammenarbeit gelungen, mit *Saving Antiquities* einen Beitrag zum besseren Verständnis für die Notwendigkeit des Schutzes unseres kulturellen Erbes zu leisten. Mit der Projektwebsite, vor allem aber mit dem entwickelten Brettspiel haben sie aufgezeigt, wie Kulturgutschutz in der Praxis funktioniert und welchen Beitrag die Altertumswissenschaften zu aktuellen gesellschaftlich relevanten Themen leisten.

Dass sich die mit dem Projekt verbundenen Ziele und gewünschten Effekte tatsächlich einstellen, hat die positive Resonanz der Nutzer*innen auf die verschiedenen Angebote gezeigt. Spiel und Website haben Interesse bei Schüler*innen und Studierenden, bei Lehrenden an Schulen und Universitäten sowie bei Wissenschaftskommunikator*innen und Kulturvermittler*innen geweckt. Auch von behördlicher Seite wurden die Angebote gut aufgenommen und werden intern beworben. Aufgrund des Feedbacks zu Idee und Umsetzung kann *Saving Antiquities* als ein gelungenes Beispiel dafür betrachtet werden, wie die Bewusstseinsbildung im Allgemeinen und die Erweiterung von Studien-, Schul- und Weiterbildungscurricula im Besonderen durch innovative Vermittlungsformate und öffentlichkeitswirksame Kampagnen gefördert werden können.

Literaturverzeichnis

Kuhn – Katzy 2021

R. Kuhn – E. Katzy, „Wir würden ja, aber...“ Vom Kulturgutschutz, Handel mit Antiken fünf Jahre nach der Novellierung des Kulturgutschutzgesetzes, *Antike Welt* 2021/5, 59–64

Schwan 2021

G. Schwan, Was ist und wozu dient Transdisziplinarität, in: T. Schmohl – T. Philipp (Hrsg.), *Handbuch Transdisziplinäre Didaktik, Hochschulbildung: Lehre und Forschung 1* (Bielefeld 2021) 419–432

Links

The Game Crafter, <https://www.thegamecrafter.com/games/taskforce:-saving-antiquities1> (15.11.2023)

Saving Antiquities, <https://www.saving-antiquities.org/taskforce/materialien> (20.11.2023)

Streit um Tutanchamun – Ägypten schaltet Interpol ein (09.07.2019), <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/tutanchamun-streit-um-bueste-aegypten-schaltet-interpol-ein-a-1276484.html> (22.11.2023)

Taskforce: Saving Antiquities – Berliner Antike-Kolleg, <https://www.youtube.com/watch?v=a0EhsbTdlxA> (23.11.2023)

Frühe Archäologinnen und ihre Geschichte(n)

Das Forschungsprojekt *Akteurinnen archäologischer Forschung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften: Im Feld, im Labor, am Schreibtisch (AktArcha)* und seine Wanderausstellung „*Ein gut Theil Eigenheit*“ – *Lebenswege früher Archäologinnen*

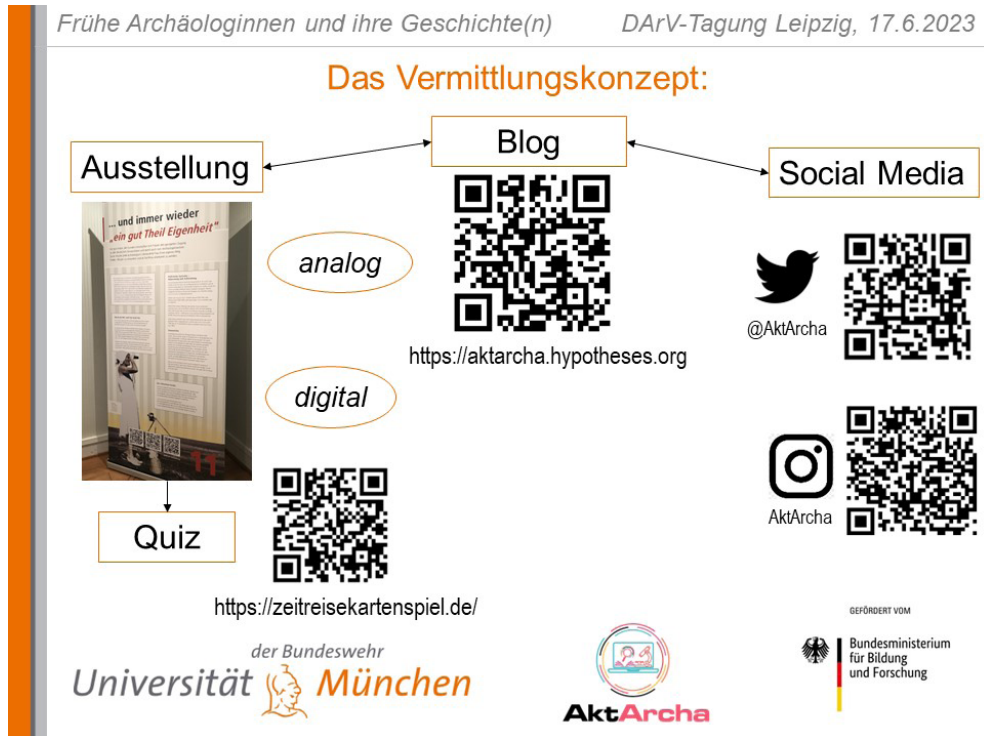
Doris Gutmiedl-Schumann – Elsbeth Bösl

In der öffentlichen Wahrnehmung der Archäologien begegnen regelmäßig Stereotype – sei es, dass „Archäologie“ auf die archäologische Ausgrabung reduziert wird, sei es, dass Forschende entweder romantisch-verklärend als Abenteurer und Schatzjäger dargestellt oder fortschrittsgläubig-überhöht als Archäo-Kriminalisten mit viel High-Tech in Laboren gezeigt werden. Vermittelt werden damit überwiegend männlich konnotierte Rollen(vor)bilder. Archäologinnen, ihre Leistungen und Potentiale werden deutlich seltener gezeigt. Noch unsichtbarer als heutige Archäologinnen sind ihre Vorgängerinnen – die archäologisch arbeitenden Frauen des 19. und 20. Jahrhunderts.

Dies ändern wir mit dem Projekt „Akteurinnen archäologischer Forschung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften: Im Feld, im Labor, am Schreibtisch“ – und zwar forschend und vermittelnd zugleich. Ansatzpunkt unserer Forschung ist die archäologische Arbeit und damit alle Tätigkeiten, die archäologische Fundstellen, Befunde und Funde von ihrer Entdeckung bis zur Publikation und musealen Präsentation begleiten. Diese Arbeiten werden von verschiedenen Menschen mit unterschiedlichen Qualifikationen durchgeführt: Manche Arbeiten sind prestigeträchtiger und öffentlichkeitswirksamer als andere, doch alle sind Bestandteil von „Archäologie“.

Um Frauen und ihre Forschungsleistungen in den Archäologien sichtbar zu machen, nutzen wir eine Ausstellung, einen eigens eingerichteten Blog, Twitter (X) und Instagram¹ – und damit analoge und digitale Wege. Wir verschränken auch beide Welten in unserer Vermittlungsarbeit miteinander. Keines der von uns genutzten Medien steht für sich allein: Es gibt immer wechselseitige Bezüge (**Abb. 1**).

¹ Der Blog findet sich unter folgendem Link: <https://aktarcha.hypotheses.org> (13.01.2024). Das Projekt besitzt zudem sowohl auf Instagram (<https://www.instagram.com/aktarcha>) als auch auf X (<https://twitter.com/AktArcha>) einen Account.



▲ **Abb. 1** Folie aus dem Elevator Pitch: das Vermittlungskonzept auf einen Blick.

Die Ausstellung „Ein gut Theil Eigenheit“ – Lebenswege früher Archäologinnen stellt neun ausgewählte Biografien vor. Inzwischen gibt es sie in drei Versionen: Zum einen als reine Posterausstellung, die besonders mobil ist und auch an öffentlichen Orten gezeigt werden kann (**Abb. 2**), zum anderen als museale Sonderausstellung, die die Besucher*innen optisch und haptisch anspricht.

Diese Sonderausstellung wurde vom Museum August Kestner erstellt und wird dort vom 19.5.2023 bis 14.1.2024 gezeigt (**Abb. 3**); die Ausstellungsorte der Posterausstellung sind unter <https://aktarcha.hypotheses.org/325> zu finden. QR-Codes in der Ausstellung führen die Besucher*innen zu Audioversionen der Poster, zu einem Quiz und zu weiterführenden Informationen der porträtierten Frauen auf dem AktArcha-Blog. Eine Booklet-Version in Leichter Sprache kann unter <https://aktarcha.hypotheses.org/716> heruntergeladen werden.

Drittens kann die Posterausstellung unter <https://archaeologinnen-lebenswege.de> nun auch digital besucht werden. Statt QR-Codes führen von dort Verlinkungen zu den weiterführenden Informationen.



▲ Abb. 2 Blick auf die mobile Posterausstellung. Foto: AktArcha.



▲ Abb. 3 Blick in die Sonderausstellung. Foto: Museum August Kestner, Hannover.

Auf dem Blog „AktArcha – Akteurinnen archäologischer Forschung und ihre Geschichte(n)“ stellen wir Archäologinnen vor, schreiben Sammelbiografien, etwa über mithelfende Familienangehörige, und publizieren interessante Quellen. Jeden Donnerstag sowie bei passenden Jahrestagen erscheint hier ein neuer Beitrag. Der Blog ist als digitale Veröffentlichungsform mit stabilen URLs und einer ISSN auf Beständigkeit angelegt. Um Barrieren zu reduzieren, hinterlegen wir Bilder mit ALT-Texten.

Deutlich schnelllebiger ist Social Media, wo wir Twitter (X) und seit August 2023 auch Mastodon als textbasiertes und Instagram als bildbasiertes Medium nutzen. Auf diesen Plattformen weisen wir zum einen auf unsere Ausstellung sowie auf neue Blogbeiträge hin; wir nutzen diese Kanäle zum anderen auch, um dort archäologisch arbeitende Frauen vorzustellen, etwa an ihren Geburts- oder Todestagen. Auch hier bemühen wir uns um möglichst wenig Barrieren.

Die Integration von Vermittlung in unseren Forschungsalltag war im Projekt AktArcha von Anfang an mit eingeplant. Dies war auch eine der Anforderungen der Förderlinie „Frauen in Wissenschaft, Forschung und Innovation: Leistungen und Potenziale sichtbar machen, Sichtbarkeit strukturell verankern“ („Innovative Frauen im Fokus“) des BMBF, in der das Projekt für drei Jahre finanziert wird (2021–2024).

An den Aufrufen unserer Blogbeiträge und den Follower*innenzahlen auf Social Media sehen wir, dass sich dies nun auszahlt.

Miss Jones – Ein Blog als Testfläche verbesserter Wissenschaftskommunikation

Geesche Wilts

www.miss-jones.de ist ein Blog¹, der sich seit 2016 mit verschiedensten Facetten der Archäologie befasst. Alles unter dem Motto: Reisen – Archäologie – Abenteuer. Der Blog ist an das Abenteuerimage von Indiana Jones angelehnt. Archäologie wird aus der Perspektive einer Studentin erzählt. Leser*innen, die dieses Studium selbst gerade erleben – aber auch diejenigen, die dies nie erleben konnten, begleiten diese Studentin. Mittlerweile wurde aus der Studentin eine Absolventin und aus Miss Jones eine Firma für Wissenschaftskommunikation. Was als Experimentierort begann, wurde eine immer professionellere Archäologie-Onlineplattform.

Wie alles begann

Die Idee für Miss Jones entstand bei einer Reise nach Lampedusa, wo sich zeigte, dass archäologische Methoden geeignet sind, journalistische Arbeit zu unterstützen². Doch das ist kaum bekannt. Es geht Miss Jones also darum zu zeigen, wie Archäologie funktioniert und ein Interesse dafür zu wecken. Die Idee: Das Abenteuernarrativ „Indiana Jones“ als Ausgangspunkt der Betrachtung nutzen und so echte archäologische Forschung thematisieren, in dem man quasi in Jones' Notizbuch blickt. Dabei wird ein Gegenpol zu einer oft männlichen Erzählstruktur erschaffen, denn hier berichtet eine Frau. Als Logo ist eine Frau im Scherenschnitt gewählt (**Abb. 1**) – das soll Frauen aller Hautfarben die Möglichkeit geben, sich mit der Erzählerin* zu identifizieren. Vor allem aber soll der Spaß an Geschichte und Archäologie - das Staunen im Mittelpunkt stehen. Ein Blog bietet dabei den Vorteil, dass das Bild-Text-Verhältnis veranschaulichend gestaltet werden kann. So können Studierende erste Materialien für ihr Referat-, und Laien einen Einstieg in Fachthemen finden. In Aktionswochen wiederum gibt es eine ganze Reihe Artikel, die ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, die in hoher Taktung

¹ Die im Folgenden geäußerten Aspekte beruhen auf den persönlichen Beobachtungen der Autorin.

² Siehe Wilts 2024.

veröffentlicht werden. Bspw. die Genderwochen³ haben ein größeres Publikum erreicht, denn die erhöhte Aktivität auf den Social Media Accounts, regt die Algorithmen dazu an Artikel breiter anzuzeigen.



Archäologie - Reisen - Abenteuer

▲ Abb. 1 Logo vom Blog „Miss Jones“. © Geesche Wilts.

Archäologie ist nie unpolitisch

Miss Jones erkennt an, dass Interpretationen der Vergangenheit immer mit dem Zeitgeist der Betrachter*innen in direktem Zusammenhang stehen. Besonders gefährlich: rechtsextremer Missbrauch archäologischer Zeitalter. Da sich Miss Jones als antirassistisches, antifaschistisches und feministisches Projekt sieht, hat die Idee, Menschheitsgeschichte, mit Spaß zu vermitteln einen politischen Hintergrund: Es soll Laien das Handwerkszeug vermittelt werden, das es ihnen ermöglicht, missbräuchlich verzerrte Geschichte zu erkennen⁴. Zudem wird über gefährlichen Ideen aufgeklärt⁵. In den Blogbeiträgen wird immer genau dargestellt, was ist der archäologische Befund, was lässt sich beweisen, wie geht man dabei vor und was ist Interpretation. Diese Art des Erzählens passt zu der Idee, dass der Blog ein wissenschaftliches Notizbuch ist, weil so Fakt und Meinung authentisch nebeneinanderstehen. Gleichzeitig wird die Fehlbarkeit von Archäologie thematisiert, in dem die

³ Vgl. Wilts 2020. Eine weitere Aktion, bezog sich auf das Berufsfeld Archäologie (<https://www.miss-jones.de/tag/beruf-archaeologie> [19.02.2024]).

⁴ Beispielsweise ist bei dem Artikel über Guldgubber immer zu erkennen, was Interpretation ist und warum: <https://www.miss-jones.de/2023/07/21/guldgubber-die-goldenen-goetter-skandinaviens> (19.02.2024).

⁵ Bspw. zu Verschwörungsnarrativen vgl. „Wandelnde Mumie steuert mit Nazis besetztes Ufo durch die Zeiten“, <https://www.miss-jones.de/2019/10/25/wandelnde-mumie-steuert-mit-nazis-besetztes-ufo-durch-die-zeiten> (19.02.2024), zu christlichen Eiferern „Das Rätsel um Ölspritzer in Museen“, <https://www.miss-jones.de/2021/11/05/das-raetsel-um-oelspritzer-in-museen> (19.02.2024), oder für Rechtsextreme vgl. den „Tagungsbericht: „Odin mit uns!“ – Fachtagung zu Wikingerkult und Rechtsextremismus“, <https://www.miss-jones.de/2017/10/15/tagungsbericht-odin-mit-uns-fachtagung-zu-wikingerkult-und-rechtsextremismus> (19.02.2024).

Grenzen der Möglichkeiten gezeigt werden. Der Vorteil eines Blogs ist, dass die Inhalte langfristig online einsehbar sind und man quasi im Notizbuch zurückblättern kann, um etwas noch einmal nachzulesen.

Wie finanziert sich dies?

Der Blog wurde von vornherein selbst finanziert. Seit 2021 ist er ein eigener Betrieb für Wissenschaftskommunikation. Hier können Forschungsprojekte ein Social-Media-Konzept, Museen Erklärungstexte, Audioguides etc. erwerben. Anders gesagt ist Miss Jones eine Schnittstelle zwischen Archäologie und Öffentlichkeitsarbeit und bietet damit in Zusammenhang stehende Dienstleistungen an. Das Problem: Viele Archäolog*innen sind sich der Relevanz einer guten Medienarbeit ebenso wenig bewusst, wie dem damit verbundenen Arbeitsaufwand. Deswegen wird oft spekuliert, dass die genannten Dienstleistungen kostenlos durchgeführt werden. Um die Kosten des Blogs zu decken, wird maßgeblich die von Leser*innen geschickten Trinkgelder zurückgegriffen.

Was sind die Hauptprobleme der Wissenschaftskommunikation?

Archäologische Öffentlichkeitsarbeit hat das Ziel ein breiteres Interesse an ihr zu wecken, damit diese finanziell zukünftig stärker gefördert wird. Es lässt sich an den Naturwissenschaften beobachten, dass sie im 19. Jahrhundert zunächst in populärwissenschaftlichen Magazinen erklärt wurden, so einen Weg über interessierte Lehrer an die Schulen fanden und dann zu eigenen Schulfächern wurden. Heute werden sie an Universitäten erheblich besser finanziert als die archäologischen Fächer, weil die Bevölkerung einen Sinn hinter der Finanzierung dieser Forschung sieht⁶. Die Relevanz einer guten Öffentlichkeitsarbeit ist in archäologischen Fachkreisen zu wenig bekannt. Es ist zu beobachten, dass es eine Blase gibt, in der sich die immer gleichen Kolleg*innen austauschen. Außerhalb dieser Blase haben Kommunikator*innen meiner Erfahrung nach eher Probleme beruflich Fuß zu fassen.

⁶ Gwozdz 2016, 166.

Archäologische Wissenschaftskommunikation im Wandel der Zeit

Digitale Medien sind noch nicht überall an den Universitäten angekommen. So musste Miss Jones in einem Falle einer Universität schriftlich zusichern, ein Social Media Konzept in handelsüblicher Verpackung auszuliefern. Das Problem ist ein Generationenunterschied: Das klassische TV-Programm wird heutzutage am häufigsten von der Altersgruppe 70+ konsumiert⁷. Dem gegenüber steht, dass 55% der Jugendlichen angeben, dass sie ohne Soziale Medien nicht wüssten, was in der Welt passiert⁸. Für sie ist diese Informationsquelle wichtig. Deswegen ist zu vermuten: kommt Archäologie dort nicht vor, verliert sie das Interesse einer ganzen Generation. Es steht auch zu befürchten, dass dieser Informationsweg genutzt wird, um missbräuchlich verzerrte archäologische Ideen zu verbreiten. Denn 41% der Jugendlichen geben an, dass sie sich auf den Sozialen Medien ihre politische Meinung bilden⁹. Archäologie dort seriös zu erklären ist also auch von politischer Relevanz.

Schlechte Pressearbeit seitens der Archäologie

Miss Jones zeigt regelmäßig aktuellere archäologische Forschungen. Dabei fällt auf, dass Presseerklärungen oft unbrauchbar sind: beigelegte Grafiken besitzen häufig eine minderwertige Qualität, die nicht einmal dem Minimum von 1000 Pixeln Breite entsprechen¹⁰. Inhaltlich sind Presstexte oft nur für Archäolog*innen zu verstehen bzw. werden einzelne Fundstücke (bzw. Befunde/Fundplätze) gezeigt, ohne sie in einen Rahmen einzubetten, mit dem ein journalistisches Format arbeiten kann. Miss Jones wird deswegen längerfristig auch Onlinekurse für Archäolog*innen zu diesem Thema anbieten.

⁷ Vom Orde – Durner 2024, 20.

⁸ Vom Orde – Durner 2024, 41.

⁹ Vom Orde – Durner 2024, 41

¹⁰ 1000 Pixel Breite ist die Minimalanforderung, die Social Media Plattformen stellen, damit beim Verlinken der Artikel auf der Plattform eine Card entsteht. Das ist eine Bild-Link-Kombination, die die Leser*innen anklicken können. Ohne die Card werden Artikel meist überblättert und es lohnt sich nicht sie überhaupt zu verfassen. Deswegen ist es wichtig bei dem Bereitstellen von Pressebildern darauf geachtet wird, dass diese für eine journalistische Verwendung groß genug sind. Journalist*innen, die die Wahl zwischen mehreren Themen haben, werden sich eher für eines entscheiden, bei dem sie Bildern nicht zusätzlich hinterherrecherchieren müssen.

Fazit: Archäologische Öffentlichkeitsarbeit braucht Geld

Wissenschaftskommunikation hat einen Mehrwert für alle archäologischen Fächer. Deswegen lassen sich auch Fördermittel für Wissenschaftskommunikation bei Forschungsanträgen stellen¹¹. Dies wird bislang wenig genutzt. Presseseiten oder Social-Media-Accounts gibt es zwar, doch werden sie oft von Angestellten nebenbei betrieben. Der Arbeitsaufwand, den gute Öffentlichkeitsarbeit braucht wird dabei unterschätzt und unterfinanziert. Mein Blog ist an genau dieser Schnittstelle eine Ansprechpartnerin. Er ist Experimentierfläche für ganz unterschiedliche Formen der Wissenschaftskommunikation. Dies soll eine zukunftsfähige Archäologie unterstützen.

Literaturverzeichnis

AktArcha 2023

AktArcha, Kategorie Biographien: <https://aktarcha.hypotheses.org/category/biografien> (27.10.2023)

DFG 2023

DFG – Öffentlichkeitsarbeit und Wissenschaftskommunikation in Sonderforschungsbereichen: https://www.dfg.de/foerderung/programme/koordinierte_programme/sfb/ansragsteller/oeffentlichkeitsarbeit/index.html (27.10.2023)

Gwozdz 2016

P. A. Gwozdz, Homo Academicus goes Pop – Zur Kritik der Life Sciences in Populärwissenschaft und Literatur (Weilerswist 2016)

vom Orde – Durner 2024

H. vom Orde – A. Durner, Grunddaten Jugend und Medien 2024 – Aktuelle Ergebnisse zur Mediennutzung von Jugendlichen in Deutschland. Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (München 2024), https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten_Jugend_Medien.pdf (02.04.2024)

Wilts 2020

G. Wilts, Kategorie Gender, <https://www.miss-jones.de/tag/gender> (27.10.2023)

Wilts 2024

G. Wilts, Wenn Boote Geschichten erzählen, <https://www.iz3w.org/artikel/archaeologie-fluchtboote-lampedusa> (19.02.2024)

¹¹ DFG 2023.

Craveler – Ein altertumswissenschaftliches Serious Game

Stefan Krmnicek – Kevin Körner – Sebastian Hanstein – Sven Günther

In diesem Beitrag wird das durch eine Kooperation von Wissenschaftlern der Universität Tübingen (Antike Numismatik/Klassische Archäologie; Islamische Numismatik; Digital Humanities) und dem Institute for the History of Ancient Civilizations (IHAC), Northeast Normal University (China) entwickelte Serious Game „Craveler“ vorgestellt, das Jugendlichen das Thema antike und islamische Münzen näherbringen soll. Dabei handelt es sich um eine Smartphone-/Tablet-Anwendung, die – basierend auf einer Zeitreisegeschichte – die Userinnen und User historische Orte auf der Suche nach kulturell relevanten Münzen besuchen lässt. Sie ist in zwei Ebenen unterteilt: Ein aktionsbasiertes Laufspiel, welches der Wissensvermittlung dient, und ein Tycoon-Spiel, das Wissen vertieft. Beide Komponenten werden durch eine Geschichte verbunden, die amüsant ist und die Aufmerksamkeit des Publikums fesselt. Verschiedene Studien haben festgestellt, dass insbesondere in einem Serious Game ansprechende und immersive Geschichten eine wichtige Rolle spielen.¹ Daher wurde für Craveler eine Story entwickelt, die es den Nutzerinnen und Nutzern ermöglicht, eine emotionale Bindung zu den Protagonisten des Spiels aufzubauen.

Die Geschichte spielt in der fernen Zukunft im Jahr 3542. Die junge Archäologin Anna Alaska und ihr Roboter BIB3000 sind auf der Suche nach Schätzen aus vergangenen Zeiten und entdecken dabei zufällig ein verschollenes Museum. In diesem Museum entdeckt Anna eine Zeitreisemaschine, die es ihr und ihrem Robotergefährten ermöglicht, in der Zeit zurückzureisen. Während einer solchen Reise in das Alte Ägypten findet Anna eine griechische Tetradrachme, bevor sie wieder in ihre eigene Zeit teleportiert wird. Zurück in der Zukunft weiß Anna nicht, wie sie diese kleine glitzernde Metallscheibe (die Tetradrachme) deuten soll, da physisches Geld zu ihrer Zeit seit Hunderten von Jahren durch Kryptowährungen ersetzt wird. Sie nutzt die globale Datenbank BrainDB, um dieses Objekt zu recherchieren, und ist fasziniert von der Fülle an historischem und kulturellem Wissen, das mit der Münze verbunden ist und ihr bisher nicht bekannt war. Daraufhin be-

¹ Jenkins 2004; Kampa u.a. 2016.

schließt Anna, in die Vergangenheit zu reisen, um neue Münzen zu suchen und daheim ein Museum aufzubauen, das ihre futuristische Gesellschaft in die faszinierende Welt der Numismatik einführt.

Das Runner Game

Die zentrale Spielmechanik ist ein sogenanntes „Runner Game“. Das Spielprinzip ist von dem bekannten Spiel „Temple Run“ inspiriert. Die Userinnen und User müssen eine laufende Figur durch einen mit Hindernissen versperrten Weg navigieren, um schließlich eine historische Münze einzusammeln. Die Figur läuft automatisch geradeaus und die Userinnen und User können sie durch Wischen am Display zum Springen, Ducken oder Ausweichen nach links und rechts bringen. Dieses Interaktionsschema wurde ausgewählt, da die Interaktionstechnologie für die Zielgruppe geeignet ist, eine intuitive Nutzung der Spielsteuerung bietet und bei jungen respektive technisch unerfahrenen Spielerinnen und Spielern einen leichten Einstieg in das Spielgeschehen von Craveler ermöglicht. Darüber hinaus erleichtert dieser Zugang die Interaktion mit der Spielwelt, so dass die Userinnen und User die didaktischen Elemente gut rezipieren können.²

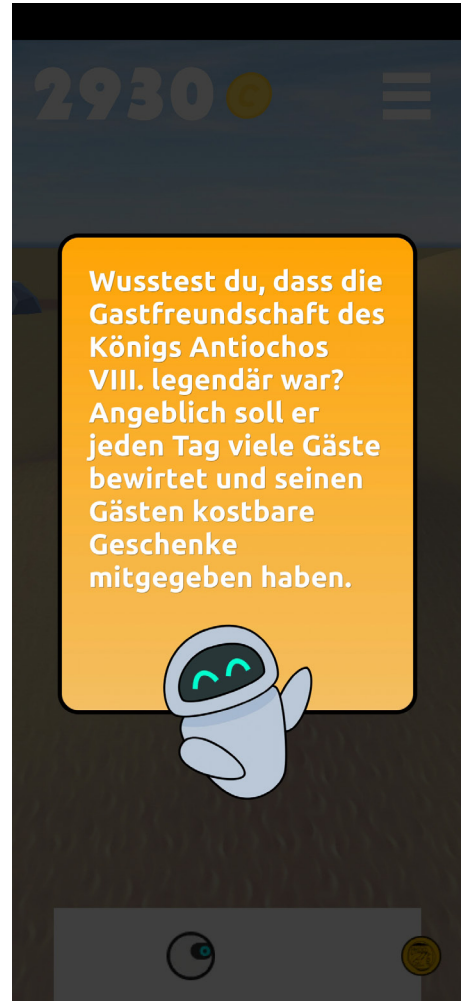
Ein Ziel des Spiels ist es, Jugendlichen einen faszinierenden Eindruck davon zu vermitteln, wie die antike und mittelalterliche islamische Welt ausgesehen haben könnte. In jedem Level wird eine übergroße Münze als Ziel vorgegeben. Zusätzlich werden Bonusmünzen in der Landschaft hinzugefügt, um die Bewegungen der Userinnen und User während des Laufs zu lenken. Die historischen Hintergründe werden durch entsprechende Landschaften, Flora, Fauna, zeitabhängige Objekte und Gebäude umgesetzt. Ein Beispiel dafür ist das Level, das unmittelbar vor dem Untergang von Pompeji spielt, bei dem der Ausbruch des Vesuvs live miterlebt werden kann (**Abb. 1**). Das Beispiel veranschaulicht auch, wie die reale Welt aus didaktischen sowie aus technischen und finanziellen Gründen abstrahiert wurde. Jede virtuelle Welt hebt Elemente hervor, die tatsächlich existierten oder noch in archäologischen Resten vorhanden sind.

Die Levels enthalten spezielle Elemente, welche der Wissensvermittlung dienen: sogenannte „Wissensboxen“. Diese sind auf spielerische Art und Weise in die Szenerie integriert. Die Userinnen und User müssen dabei den „schwierigeren“ Weg wählen, um sie einzusammeln. Sobald Anna mit einer Wissensbox kollidiert, wird das Spiel kurz angehalten und den Nutzerinnen

² Caserman u.a. 2020.



▲ **Abb. 1** Level Pompeji. © App Craveler, Universität Tübingen.



▲ **Abb. 2** Level Seleukiden. © App Craveler, Universität Tübingen.

und Nutzern ein Dialog angezeigt. Jeder Dialog enthält einen kleinen Text, der sich auf das jeweilige Level bezieht (**Abb. 2**). Außerdem erhalten die Userinnen und User für jedes gesammelte Kästchen Punkte als Belohnung. Um eine positive Erfahrung während des Spielens zu gewährleisten und ein Gleichgewicht zwischen den Fähigkeiten der Userinnen und User und der Herausforderung zu halten, sind in diese Dialoge jugendgerecht aufbereitete „Fun Facts“ über die antike und islamische Welt anstelle von langatmigen wissenschaftlichen Analysen oder Forschungsergebnissen eingebaut. Da es sich bei der Zielgruppe um Jugendliche handelt, die (vermutlich) noch nicht mit Numismatik in Berührung gekommen sind, soll ihnen damit ein altersgerechter Einstieg in das Thema geboten werden.

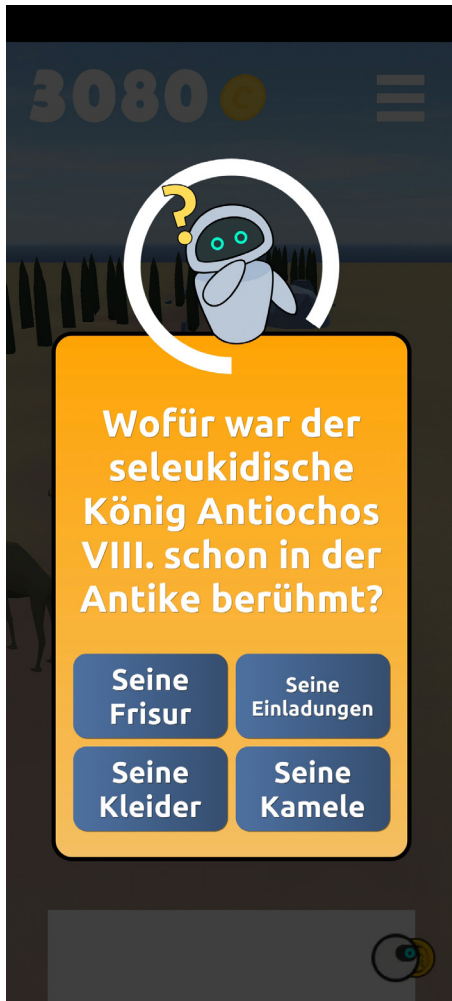
Um eine Wissensverdichtung zu gewährleisten, wurden sogenannte „Fragenboxen“ erstellt und auf die gleiche Weise wie die Wissensboxen ins Spiel integriert. Sobald Anna mit einer Fragenbox kollidiert, wird das Spiel angehalten und den Userinnen und Usern ein Fragendialog angezeigt. Der Dialog enthält eine Frage und vier mögliche Antworten, von denen nur eine richtig ist. Die Spielerinnen und Spieler haben eine begrenzte Zeit, um die richtige Antwort anzuklicken. Wenn die richtige Antwort gewählt wird, erhalten sie wieder zusätzliche Punkte als Belohnung. Die Fragenboxen sind so gestaltet, dass mit den Antwortmöglichkeiten auf das zuvor in den Wissensboxen vermittelte Wissen rekuriert wird (**Abb. 3**).

Der Museums-Tycoon

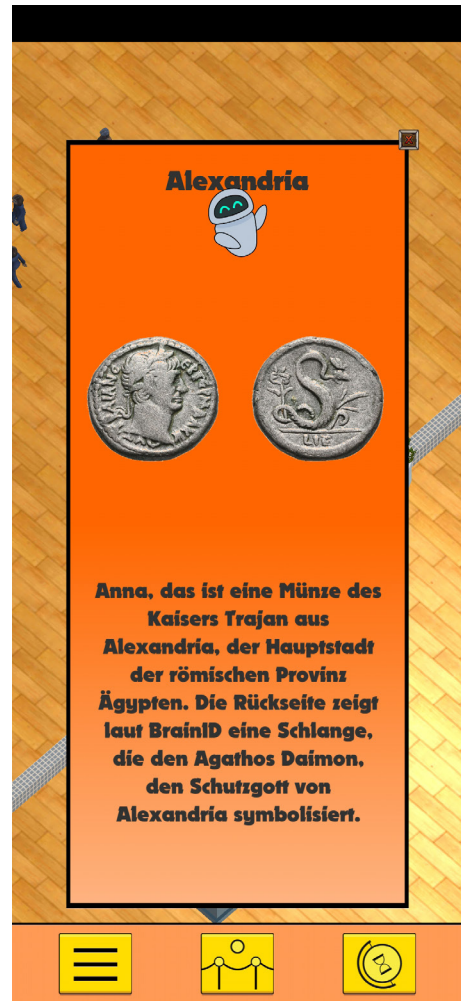
Im zweiten Teil des Spiels haben die Userinnen und User die Aufgabe, Annas zunächst leere Münzausstellung in einem futuristischen Museum aufzubauen. Nach erfolgreichem Lauf und Einsammeln der für das Level relevanten Münzen wechseln die Spielerinnen und Spieler automatisch in den Museummodus. Hier finden sie nochmals ausführliche Informationen zu den gefundenen Münzen. Zusätzlich zu den Abbildungen der Vorder- und Rückseite jeder Münze werden die dargestellten Bilder historisch erklärt und eingeordnet. Auf diese Weise erhalten die Spielerinnen und Spieler einen Eindruck von der politischen und sozialen Bedeutung der Münze in der Vergangenheit (**Abb. 4**). Durch das Bestehen eines Levels werden neue Exponate – nämlich die in den Levels gesammelten Münzen – für das Museum freigeschaltet. Um den Userinnen und Usern ein Feedback zu ihrer Leistung zu geben und zu zeigen, dass dieses Feedback sichtbare und erkennbare Auswirkungen hat, ist ein visueller Rückmeldungsmodus eingebaut. Mit jedem neuen Exponat erscheinen mehr Besucherinnen und Besucher im Museum. Außerdem bewerten diese die Museumsausstellung über ein Emoji-System: Zufriedene Besucherinnen und Besucher zeigen glückliche Smiley-Gesichter. Auf diese Weise werden die Spielerinnen und Spieler zusätzlich motiviert, neue Münzen für das Museum im Laufspiel zu finden.

Didaktische Prinzipien und Lernergebnisse

Das Spiel folgt dem Prinzip des Wissenserwerbs in einer didaktisch aufbereiteten, aber niedrigschwelligen, ansprechenden und ermutigenden Umgebung. Während des Spielentwicklungsprozesses von Craveler wurde dieses didaktische Umfeld in Lehrveranstaltungen mit studentischen Beiträgen ent-



▲ Abb. 3 Level Seleukiden. © App Craveler, Universität Tübingen.



▲ Abb. 4 Level römisches Ägypten. © App Craveler, Universität Tübingen.

wickelt. Diese Kurse ermöglichten es den Studierenden, bestimmte Teile des Spiels – z. B. die Erzählung, das Wissen, die Fun Facts und das eigentliche Layout der Levels – entsprechend den didaktisch-pädagogischen Prinzipien, die sie in ihren jeweiligen Studiengängen (Alte Geschichte, Archäologie, Klassische Philologie, Digital Humanities usw.) gelernt haben, zu gestalten.

Besonderes Augenmerk wurde auf die Integration ansprechender Anknüpfungspunkte gelegt. So regt das Laufspiel die Spielerinnen und Spieler dazu an, verschiedene antike Stätten (z. B. Rhodos oder den Obergermanisch-Rätischen Limes) mit ihren unterschiedlichen Topographien, Gebäuden und Umgebungen zu „entdecken“. Zwar konnten aus Kostengründen nicht alle Besonderheiten eines jeden Ortes simuliert werden; trotzdem bietet jedes Level

spezifische Highlights wie Tempel, Säulen oder Moscheen, die mit der jeweiligen Kultur des Ortes und der Zeit verbunden sind. Die visuellen Informationen zu den einzelnen Levels sind über die Einführungstexte, Wissensboxen, Fun Facts und die gesammelten Münzen mit den dazugehörigen Beschreibungen in ein umfassendes Wissensnetz eingeflochten. Insgesamt sollen diese Aspekte es den Nutzerinnen und Nutzern ermöglichen, Informationen über jede Region und jeden Zeitabschnitt mit ihren politischen, sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen bzw. religiösen Besonderheiten zu verknüpfen.³ Innerhalb des allgemeinen Handlungsstrangs des Spiels können die Spielerinnen und Spieler so ihre eigene Geschichte erleben, indem sie Anna Alaska und ihren Roboterbegleiter BIB3000 auf ihren Zeitreisen und Abenteuern begleiten.

Das Projekt wurde durch die VolkswagenStiftung finanziert. Seit dem 21.07.2023 kann die erste Version 1.0 des kostenlosen mobilen App-Spiels über den Google Play Store heruntergeladen werden.⁴ Über jegliches Feedback freuen wir uns sehr, schreiben Sie uns gerne an Stefan.krmnicek@uni-tuebingen.de!

Literaturverzeichnis

Caserman u.a. 2020

P. Caserman – K. Hoffmann – P. Muller – M. Schaub – K. Straßburg – J. Wiemeyer – R.Bruder – S. Gobel, Quality Criteria for Serious Games: Serious Part, Game Part, and Balance, *Journal of Medical Internet Research Serious Games* 8.3, 2020, e19037. <https://doi.org/10.2196/19037>

Jenkins 2004

H. Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, *Computer* 44, 2004, 1–16

Kampa u.a. 2016

A. Kampa – S. Haake – P. Burelli, Storytelling in Serious Games, in: R. Dörner – S. Göbel – M. Kickmeier-Rust – M. Masuch – K. Zweig (Hrsg.), *Entertainment Computing and Serious Games. Lecture Notes in Computer Science* (Cham 2016), 521–539. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6_19

Mortara u.a. 2014

M. Mortara – C. E. Catalano – F. Bellotti – G. Fiucci – M. Houry-Panchetti – P. Petridis, Learning Cultural Heritage by Serious Games, *Journal of Cultural Heritage* 15.3, 2014, 318–325. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>

³ Mortara u.a. 2014.

⁴ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thikkgames.Craveler&gl=DE> (24.07.2023).

Von Athen sprechen, ohne „Eulen nach Athen zu tragen“: Der Podcast *Mare Nostrum*

Moritz Fischer – Jule Meyer – Florian Murati – Jaqueline Stock
– Henrike Wachsmuth

Das Format Podcast lässt sich im Jahr 2023 längst nicht mehr als neu oder innovativ betiteln.¹ Auch die Altertumswissenschaften haben dieses Medium bereits für sich entdeckt: Unzählbar sind mittlerweile die Podcasts in diesem Bereich, die von Studierenden, wissenschaftlichen Mitarbeiter*innen und Redakteur*innen privat oder im Namen von Institutionen produziert werden.² Diese Anzahl verwundert nicht, denn um wissenschaftliche Inhalte zu erläutern, ist ein Podcast das ideale Online-Medium. Anders als bei Videos oder Texten auf Plattformen wie Instagram, YouTube usw., deren zentrale Eigenschaft es sein soll, möglichst schnell konsumiert werden zu können, sind Podcasts ein Format, das in aller Ausführlichkeit komplexe Themen besprechen und einordnen kann.³ Den Betreibenden bietet sich dadurch die Chance, nicht nur knapp Forschungsergebnisse wiederzugeben, sondern auch die jeweiligen Prozesse dahinter zu kommunizieren und zu erklären. Dabei treffen die sogenannten Hosts oder Moderator*innen nicht auf „taube Ohren“ – im Gegenteil. Wissensformate, die ausführlich Themen diskutieren, sind erwünscht, wie Studien zum Hörverhalten von Podcastnutzer*innen belegen.⁴ Die grundlegende Problematik von allen Anfänger*innen beim Produzieren von Podcasts ist vielmehr, wie sie in dem oben beschriebenen Überangebot von Audiomedien ihre Nische und somit ihr Publikum finden. Mit dieser Frage sah sich auch unser Podcastprojekt im Jahre 2021 konfrontiert. Zwar waren zu dieser Zeit weit weniger Podcasts zu den Altertumswissenschaften im Umlauf, als es nun zwei Jahre später der Fall ist, aber dennoch gab es bereits verschiedene Angebote. Unter diesen fehlte uns

¹ Dies belegt beispielsweise eine Studie, die von den ARD-Medienforschern Dennis Reichow und Christian Schröter bereits 2020 durchgeführt wurde. Mithilfe dieser Studie konnte ermittelt werden, dass ca. 19 Millionen Deutsche Podcasts konsumieren (Reichow – Schröter 2020, 502). Aufgegriffen haben diese Studie auch die Kommunikationswissenschaftler*innen Lutz Frühbrodt und Ronja Auerbacher, welche im Auftrag der Otto Brenner-Stiftung das Phänomen des Podcasts und dessen Beliebtheit untersucht haben (Auerbacher – Frühbrodt 2021, 43).

² Bekannte Beispiele sind „Ausgesprochen Alt. Der Antike Podcast“ von Max Resch und Fabiola Heynen, „Artefakte erzählen“ von Dr. Susanne Lamm und Natascha Ramic oder „Auf die Ohren – Der Museums-Podcast“ des Staatlichen Museums Ägyptischer Kunst in München.

³ Eins 2022, 2.

⁴ Auerbacher – Frühbrodt 2021, 50; Eins 2022, 3; Reichow – Schröter 2020, 509.

jedoch ein Format, welches altertumswissenschaftliche Themen aus den verschiedenen Fächern tiefergehend behandelt und sich auch mit kleineren Projekten innerhalb dieser auseinandersetzt. Statt Grundwissen über Parthenon, Pyramiden, Himmelsscheibe von Nebra und Co. wollten wir Arbeiten von jungen Forschenden und aktuelle Forschungsprojekte in unseren Folgen besprechen – Inhalte, an die vielleicht nicht sofort gedacht wird, wenn von Disziplinen wie Klassischer Archäologie, Ägyptologie oder Ur- und Frühgeschichte die Rede ist.



◀ **Abb. 1** Cover des Podcasts Mare Nostrum. Design: Thede Friis Ballandis

Als Name wählten wir schlussendlich *Mare Nostrum*, da dieser auch gleichzeitig Programm sein sollte: Grundsätzlich wollten wir uns bei der Themenwahl auf die antiken Kulturräume rund um das Mittelmeer konzentrieren. Mit geplanten Inhalten in den Folgen, die ein gewisses Grundwissen hierzu voraussetzen, ist weiterhin auch direkt deutlich, welche Zielgruppe wir erreichen wollen. Der Podcast richtet sich an Personen, die sich im Studium, in der Ausbildung, beruflich oder privat bereits mit den Grundzügen der Fächer beschäftigt haben und sich mit dem Hören unserer Folgen ein tiefergehendes Wissen aneignen möchten. Ein Definieren der Zielgruppe half uns zudem, unsere Kommunikationsform zu konkretisieren. Nur so kann das von uns dargelegte Wissen angemessen vermittelt werden. Als Format haben wir hierfür das Expert*inneninterview ausgewählt. In diesem spricht jeweils einer unserer Hosts mit einem/einer Expert*in zu einem vorher ausgewählten Thema. Nebstdem sollte zusätzlich auch immer der Werdegang der jeweiligen Person eine Rolle spielen, um es den Hörenden einerseits zu ermöglichen, die Antworten des/der Expert*in einordnen zu können und um andererseits zugleich die unterschiedlichen Perspektiven aufzuzeigen, die das Berufsfeld des/der Altertumswissenschaftler*in bietet.

Bisher haben wir Folgen mit Expert*innen aus den Bereichen Koptologie, Klassische Archäologie, Ägyptologie, Byzantinische Archäologie und Kunstgeschichte sowie der Ur- und Frühgeschichte produziert. So sprachen wir beispielsweise mit Prof. Dr. Camilla Di Biase-Dyson über figurative Sprache in altägyptischen Texten, mit Dr. Daniel Graepler über Kulturgüterschutz oder mit PD Dr. Stefanie Samida über die Ägäische Bronzezeit und Heinrich Schliemanns Rolle in der Archäologie. Bisher gaben uns diese Interviews die Möglichkeit, unseren Zuhörenden immer wieder neue Charaktere, eine breite Varianz an Themen und vertiefende Diskussionen zu präsentieren. Mit der Teilnahme an der DARV-Tagung wurde uns ein erster Einstieg in weitere Formateideen ermöglicht, da wir mit unserem Podcast die Versammlung begleiten konnten. Hieraus sind zwei Folgen in einem neuen Format entstanden, in denen wir einerseits Interviews mit Vortragenden der Tagung präsentieren und andererseits die Inhalte der Tagung diskutieren und einordnen. Durch die Table Session und das daraus resultierende Feedback werden wir weiter an unserem Podcast arbeiten und uns ausprobieren. Denn um zu enden, wie anzufangen – mit einem Sprichwort: Ebenso wie Rom wird ein Podcast nicht an einem Tag erbaut.

Literaturverzeichnis

Auerbacher – Frühbrodt 2021

R. Auerbacher – L. Frühbrodt, Den richtigen Ton treffen. Der Podcast-Boom in Deutschland, OBS-Arbeitsheft 106 (Frankfurt am Main 2021)

Eins 2022

P. Eins, Podcasts im Journalismus. Eine Einführung für die Praxis, Journalistische Praxis (Wiesbaden 2022)

Reichow – Schröter 2020

D. Reichow – C. Schröter, Audioangebote und ihre Nutzungsrepertoires erweitern sich. Ergebnisse der ARD/ZDF-Online-Studie 2020, Media Perspektiven 9, 2020, 501–515

Aspekte zum Thema Wissenschaftskommunikation, die auch in der Jahrestagung des DARV e.V. 2023 in Leipzig aufgegriffen wurden, wurden im Podcast selbst zusammen mit Gino Caspari, Christiane Lindner und Henrike Simon besprochen und können sowohl bei youtube⁵ als auch bei Spotify⁶ angehört werden.

⁵ https://youtu.be/plL8Bczrafk?si=9DMvBgfC3-x__tnG (13.01.2024).

⁶ <https://open.spotify.com/episode/6yGKUqWcvYtYtdwpM11NFF?si=40a1eff6b3c445d1> (13.01.2024).

II. Verbandsmitteilungen

Offene Briefe und Stellungnahmen

Brief an Prof. Eva Inés Obergfell zur Nichtnachbesetzung der Juniorprofessur „Archäologie des Mittelmeerraumes“ an der Universität Leipzig

Frau Rektorin
Prof. Dr. Eva Inés Obergfell
rektorin@uni-leipzig.de

Prof. Dr. Katja Lembke
Vorsitzende

c/o Landesmuseum Hannover
Das WeltenMuseum
Willy-Brandt-Allee 5
D-30169 Hannover
vorsitz@darv.de
Homepage:
www.darv.de

Hannover, den 25. September 2023

Sehr geehrte Frau Rektorin Professorin Obergfell!

Der Deutsche Archäologen-Verband (DArV) ist mit über 1100 Mitgliedern aus allen archäologischen Disziplinen der größte deutsche Berufsverband im Bereich der Archäologie. Im Namen unserer Mitglieder ist es uns daher ein wichtiges Anliegen, zu den jüngsten Entwicklungen in den archäologischen Fächern an der Universität Leipzig Stellung zu beziehen.

Uns erfüllt es mit großer Sorge, dass die Juniorprofessur »Archäologie des Mittelmeerraumes« nicht nachbesetzt werden soll und die Professur »Ur- und Frühgeschichte« durch eine Professur »Digitale Archäologie mit Schwerpunkt Mitteleuropa« abgelöst wird. Damit kann das in Deutschland einmalige Studienangebot des Bachelor »Archäologie und Geschichte des Alten Europa« nicht fortgeführt werden.

Wir begrüßen ausdrücklich das Engagement der Universität Leipzig für die archäologischen Wissenschaften durch die Einrichtung der neuen Tenure-Track-Juniorprofessur für Digitale Archäologie mit Schwerpunkt Mitteleuropa. Diese Professur stellt eine wertvolle Ergänzung dar, wie ursprünglich von Prof. Antonio Loprieno in seinem Konzept für einen altertumswissenschaftlichen Studiengang an der Universität Leipzig vorgeschlagen. Wenn sie aber die Professur für Ur- und Frühgeschichte ablöst und zudem die Juniorprofessur »Archäologie des Mittelmeerraumes« nach Ausscheiden der derzeitigen Lehrstuhlinhaberin nicht fortgeführt wird, wäre dies die einzige an der Universität Leipzig verbliebene Professur in den archäologischen Wissenschaften. Um digitale Methoden

<https://doi.org/10.60536/mdarv.2023.1.104656>

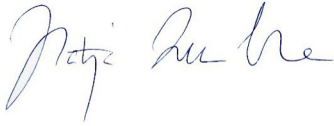
© Open Access. © 2024 bei den Autor*innen. Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.

gewinnbringend in der Archäologie einzusetzen und weiterzuentwickeln, müssen Studierende und Absolvent:innen jedoch archäologische Arbeitsweisen kennen, archäologische Methoden beherrschen und in der Lage sein, archäologische Fragestellungen zu entwickeln. Ohne eine solide Vermittlung der archäologischen Grundlagen, von bild- und objektwissenschaftlichen Fachkenntnissen zur Ur- und Frühgeschichte Mitteleuropas und zur Archäologie des Mittelmeerraums, die die Materialgrundlage für die Weiterentwicklung innovativer digitaler Methoden schafft, erscheint eine solche Verengung allein auf digitale Methoden daher wenig zielführend, insbesondere in Hinblick auf die Employability der Absolvent:innen.

Der bestehende archäologische BA-Verbundstudiengang »Archäologie und Geschichte des Alten Europa«, an dem mit der Ur- und Frühgeschichte, der Klassischen Archäologie und der Alten Geschichte drei altertumswissenschaftliche Fächer der Universität Leipzig beteiligt sind, wurde 2018/ 2019 auf Wunsch des Rektorats eingerichtet. In Sachsen stellt er den einzigen archäologischen Studiengang dar, hat sich positiv entwickelt und gehört zu den besonders nachgefragten archäologischen Studiengängen in Deutschland. Er verfügte im Juli 2023 über knapp 120 eingeschriebene Studierende. Seit seiner Einrichtung im Wintersemester 2018/19 haben sich im Jahresdurchschnitt 57 Studierende zum ersten Studiensemester in den Studiengang immatrikuliert. Im Herbst 2022 hat im Zuge des Akkreditierungsverfahrens eine externe Kommission das hohe Potential des Studiengangs positiv hervorgehoben. Einziger Kritikpunkt war die unzureichende Personalausstattung der beteiligten Fächer, insbesondere das Fehlen einer Perspektive für die Professur in der Klassischen Archäologie.

Wir waren im Juni dieses Jahres mit der Jahrestagung des Deutschen Archäologenverbands (DARv) in Leipzig zu Gast und hatten Gelegenheit, die Klassische Archäologie und das Antikenmuseum als vitalen Lehrbereich mit engagierten Studierenden kennenzulernen. Das Antikenmuseum gehört mit seinen für eine Universitätssammlung ungewöhnlich reichen Originalbeständen und seiner umfangreichen Sammlung historischer Gipsabgüsse zu den bedeutendsten archäologischen Universitätsmuseen Deutschlands und bietet einzigartige Möglichkeiten für die akademische Lehre. Insbesondere die Transferaktivitäten und die Wissenschaftskommunikation des Museums werden von Studierenden aus dem Bereich der Archäologie des Mittelmeerraums getragen. Uns stellt sich die Frage, wie dieses Museum auch in Zukunft mit reduzierten Personalressourcen und ohne Studierende mit entsprechendem fachlichem Hintergrund wissenschaftlich erschlossen und der Dialog mit der Gesellschaft aufrechterhalten werden kann. Wir bitten Sie um ein Bekenntnis zu Leipzig als Studienstandort archäologischer Wissenschaften und sind gern bereit, Prozesse der Weiterentwicklung zu unterstützen.

Mit besten Grüßen

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Katja Lembke'. The signature is written in a cursive, flowing style.

Prof. Dr. Katja Lembke
Vorsitzende des DArV

Statement des DARV zur aktuellen Lage



DARV-Geschäftsstelle | Tasdorfer Str. 6 | 15566 Schöneiche

Die Mitglieder des DARV e. V.

01.12.2023

Statement des DARV zur aktuellen Lage

Liebe DARV-Mitglieder,

angesichts der aktuellen Ereignisse im Nahen Osten, die auch Folgen für unsere Gesellschaft haben, möchten wir uns mit diesem Schreiben klar positionieren und nochmals die Werte in Erinnerung rufen, die wir in unserem Verhaltenskodex formuliert haben.

Wir verurteilen auf Schärfste den terroristischen Überfall der Hamas auf Israel am 7. Oktober, aus dem Krieg und großes Leid der Zivilbevölkerung in Israel und im Gazastreifen erwachsen sind. Wir stehen ein für das Existenz- und Selbstverteidigungsrecht Israels, das wie die Ukraine und jeder andere souveräne Staat die Aufgabe hat, seine Bevölkerung und sein Territorium zu schützen. Wir trauern um alle zivilen Opfer und fühlen mit denjenigen, deren Familienangehörige und Freunde noch immer in Geiselhaft sind.

Gleichzeitig positionieren wir uns eindeutig gegen jede Form antisemitischer und antimuslimischer Tendenzen weltweit und auch in unserem Land, mit denen manche Gruppierungen aktuell versuchen, Hass zu schüren und die Gesellschaft zu spalten. Als DARV stehen wir aus tiefster Überzeugung für die Werte von Aufrichtigkeit, Gleichbehandlung, Respekt, Toleranz und Vielfalt ein.

Wir sind gegen jede Unterdrückung der Meinungsfreiheit, gegen Krieg und Terror - sei es in Europa, im Nahen Osten, in Nordafrika oder irgend sonst in der Welt - und solidarisieren uns mit allen Archäolog*innen, die unter solchen Repressalien zu leiden haben. Als Verband setzen wir uns dafür ein, diesen Personen die größtmögliche Hilfe und Unterstützung zukommen zu lassen.

Ebenso sehen wir mit großer Bestürzung, wie durch kriegerische Akte archäologische Kulturgüter unwiederbringlich zerstört werden. Als DARV ist es uns ein wichtiges Anliegen, das kulturelle Erbe zu schützen. Wir hoffen daher, dass die Konfliktparteien sich dieser Situation bewusst sind und, neben dem unbedingten Schutz der zivilen Bevölkerung, auch kulturell bedeutsame Bereiche als Schutzgebiete ausweisen.

Der Vorstand und Hauptausschuss

Geschäftsstelle
Deutscher Archäologen-Verband e. V.
Franziska Lehmann, M.A.
Tasdorfer Str. 6
15566 Schöneiche bei Berlin

E-Mail: geschaeftsstelle@darv.de
Webseite: <https://www.darv.de>

<https://doi.org/10.1515/darv-2023-0001>

® Open Access. © 2024 bei den Autor*innen. Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.

Berichte und Beiträge der Arbeitsgemeinschaften

In diesem Jahr gab es einige Veränderungen hinsichtlich der verschiedenen Arbeitsgemeinschaften des DARV e.V. Den Berichten der Sprecher*innen können Sie im Einzelnen entnehmen, welche Aktivitäten im vergangenen Jahr stattfanden. An dieser Stelle wollen wir Sie auf Veränderungen der Arbeitsgemeinschaften im Allgemeinen aufmerksam machen: Neben Neugründungen gibt es leider zwei inaktiv gewordene AGs innerhalb des Verbandes.

Wir freuen uns, dass im Rahmen der Jahrestagung in Leipzig 2023 es zur Gründung der AG „Klimakrise und Archäologie“ kam und wünschen den Sprecher*innen einen guten Start und viele interessierte Teilnehmer*innen.

Daneben haben sich die ehemaligen Sprecher*innen der AGs „Asien“ und „Orient“ entschlossen, die Arbeitsgemeinschaften nicht weiter fortzuführen. Die AG „Asien“ bleibt bis auf Weiteres inaktiv. Für die AG „Orient“ können Sie Kontakt mit Jennifer Zimni-Gitler (orient@darv.de) aufnehmen, die die AG fortführen wird.

Grundsätzlich ist es dem Vorstand und Hauptausschuss des DARV e.V. daran gelegen, die Arbeit der AGs zu fördern und bestmöglich zu unterstützen. Wir betrachten diese als ein wichtiges Instrumentarium der Beschäftigung mit den Verbandsthemen, aber auch als Plattform zur Vernetzung spezialisierter Interessensgruppen. Auf den Jahrestagungen finden in der Regel die AG-Treffen statt, wo interne Vorträge und Diskussionsrunden das Programm der jeweiligen Jahrestagung ergänzen. Darüber hinaus sind weitere Treffen sowie Tagungen möglich und können vom Verband finanziell unterstützt werden. Melden Sie sich auch hier gern beim Vorstand bzw. in der Geschäftsstelle.

Kontaktadressen der Sprecher*innen der Arbeitsgemeinschaften

AG „Antikenmuseen“

Patrick Schollmeyer

E-Mail: schollme@uni-mainz.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/antikenmuseen.html>

AG „Archäologie und Fotografie“

Norbert Franken

E-Mail: norbert.franken@gmx.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/fotografie.html>

AG „Archäologisches Publizieren“

Holger Kieburg

E-Mail: holger.kieburg@ymail.com

Jessica Bartz

E-Mail: schriftfuehrung@darv.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/publizieren.html>

AG „Etrusker & Italiker“

Raffaella Da Vela

E-Mail: velasnas@gmail.com

Robinson Peter Krämer

E-Mail: kraemer.antiquity@gmail.com

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/etrusker-und-italiker.html>

AG „Klimakrise und Archäologie“

Stefan Feuser

E-Mail: sfeuser@uni-bonn.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/klimakrise-und-archaeologie.html>

AG „Orient“

Jennifer Zimni-Gitler

E-Mail: orient@darv.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/orient.html>

AG „Wissen schafft Karriere“

Anke Bohne und Doris Gutmiedl-Schümann

E-Mail: wissenschaftskarriere@web.de

<https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/wissen-schafft-karriere.html>

Bericht über das 12. Treffen der AG „Archäologie und Fotografie“

Norbert Franken

Im Rahmen der Jahrestagung des Deutschen Archäologen-Vereins e.V. (DARV e.V.) kam die AG „Archäologie & Fotografie“ am 17. Juni 2023 in Leipzig zu ihrem 12. Treffen zusammen. Zuerst hielt der Berichterstatter eine Präsentation über Stereoskopien mit Innenansichten der Münchener Glyptothek von Christian König (1834–1867) aus Nürnberg und anderer früherer Fotografen. Danach zeigte Katharina Meinecke eine Auswahl aus dem vor allem auf Johannes Overbeck (1826–1895), Franz Studniczka (1860–1929) und Herbert Koch (1880–1962) zurückgehenden Bestand historischer Fotografien der Klassischen Archäologie in Leipzig. Ein Kreis von etwa einem Dutzend Zuhörerinnen und Zuhörern folgte den Vorträgen mit großem Interesse. Allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern möchte ich für ihr Kommen und ihre Beiträge sehr herzlich danken.

Mit der Aufnahme von sechs neuen Mitgliedern, die ich ebenso herzlich begrüßen möchte, ist die Mitgliederzahl unserer seit 2012 bestehenden Arbeitsgemeinschaft jetzt auf 143 Personen angestiegen.

Ort und Zeitpunkt des nächsten AG-Treffens stehen noch nicht fest. Sie werden sobald wie möglich bekannt gegeben.

Gehaltene Vorträge

Dr. Norbert Franken (Berlin): *Die Münchener Glyptothek in Stereofotografien des 19. Jahrhunderts*

Jun.-Prof. Dr. Katharina Meinecke (Leipzig): *Führung zu den historischen Beständen der Fotothek der Klassischen Archäologie*

Bericht der AG „Archäologisches Publizieren“

Holger Kieburg

Die AG „Archäologisches Publizieren“ hat sich auf der Jahrestagung 2023 in Leipzig zu einem Austausch zum Thema Pressemeldungen getroffen. Die Rolle von Pressemeldungen wissenschaftlicher Einrichtungen zur Wissenschaftskommunikation wurde noch vor einigen Jahren als altmodisch und uneffektiv in Frage gestellt. Die Etablierung als essenzielles Mittel, Projekte, Publikationen, Personalien und andere Neuigkeiten publik zu machen, ist nicht zuletzt auf die Professionalisierung der Öffentlichkeitsarbeit in den MINT-Fächern zurückzuführen. Journalistinnen und Journalisten, aber auch Blogger*innen, Social Media und unterschiedliche Onlinemedien sorgen zum Teil für eine globale Verbreitung von Nachrichten. Dies sollten sich auch die archäologischen Disziplinen verstärkt zu Nutze machen, was in den letzten Jahren auch vermehrt geschieht.

In unserer Runde konnten die Teilnehmenden nach einer kurzen Einführung in das Thema Erfahrungen austauschen und Best Practice-Beispiele diskutieren. Dadurch, dass sich Vertreterinnen und Vertreter von Universitäten, Museen und Forschungseinrichtungen wie dem DAI beteiligten, konnte ein breites Spektrum an Wissen eingebracht werden. Es wurde aber auch deutlich, dass in vielen Instituten und Einrichtungen die Öffentlichkeitsarbeit nach wie vor stark von dem Engagement Einzelner abhängt oder von Zufallsfaktoren beeinflusst wird. Sich mit dem Thema intensiver auseinanderzusetzen, wurde einhellig begrüßt, und wir hoffen, das Thema bei anderen Veranstaltungen der AG wieder aufgreifen zu können.

Jessica Bartz wird Holger Kieburg im Rahmen der AG-Aktivitäten als zweite Sprecherin fortan unterstützen.

Bericht der AG „Etrusker & Italiker“

Raffaella Da Vela – Robinson Peter Krämer

Im Jahr 2023 traten vier neue Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft „Etrusker & Italiker“ bei, es gab keine Austritte. Damit weist die AG zurzeit 113 Mitglieder auf.

Das 21. AG-Treffen fand auf Einladung von Agata Guirard und Aleksandra Mistireki am 3.–4. Februar 2023 im Departement Altertumswissenschaften der Universität Basel statt. Das Thema lautete „Von der Olla zur Kylix. Keramik in etruskischen und italischen Kontexten“, das Ziel war eine befund- und kontextbasierte Diskussion von Gefäßfunden. Die acht Vorträge der beiden Tage zerfielen auf die drei Blöcke Sakral-, Sepulkral- und Siedlungskontexte. Zum Abschluss des ersten Tags des AG-Treffens hielt Andrea Gaucci online den Abendvortrag „Pottery in context. Open issues and perspectives studying the Etruscan world between Arno and Po Valley“. Das AG-Treffen wurde durch eine gemeinsame Besichtigung und Führung durch den Kurator Esaù Dozio im Antikenmuseum und in der Sammlung Ludwig abgeschlossen.

Anlässlich der Jahrestagung des DARV e.V. am 16.–18. Juni 2023 in Leipzig fand auch ein kurzes AG-Treffen statt. Hier wurde das letzte Treffen in Basel zusammengefasst und auf die nächsten Treffen in Eichstätt (2024) und Tübingen (2025) sowie auf Publikationen im AG-Kontext hingewiesen. Außerdem wurden mögliche Online-Vorträge und Workshops diskutiert, die zusätzlich zu den regulären, jährlichen AG-Treffen angeboten werden könnten.

Die AG „Etrusker & Italiker“ kooperiert nun mit dem Verein Orbis Ferrorum¹ für die Vortragsreihe „The Etrusconnection“, in der Kulturkontakte und Austauschbeziehungen zwischen Etruskern, Italikern und anderen Gesellschaften in Mitteleuropa und im Mittelmeer vorgestellt werden.

Das 22. AG-Treffen wird auf Einladung von Nadin Burkhardt und Aura Piccioni vom 8.–10. März 2024 in Eichstätt stattfinden. Das Thema lautet „Aktuelle Forschungen zum vorrömischen Italien“².

¹ <https://orbisferrorum.com> (13.01.2024).

² Das Programm ist hier einzusehen: <https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/etrusker-und-italiker.html> (13.01.2024).

Das 23. AG-Treffen ist für das Frühjahr 2025 in Tübingen vorgesehen. Die Einladung erfolgt durch Raffaella Da Vela und Beat Schweizer für den SFB 1070 – RessourcenKulturen³, das AG-Treffen wird sich folgerichtig mit Konzepten von (materiellen und immateriellen) Ressourcen beschäftigen.

Im Winter 2022 sind zwei Publikationen online mit Open Access erschienen, die im Zusammenhang mit der AG „Etrusker & Italiker“ stehen:

- Anlässlich des ‚19th International Congress of Classical Archaeology, Cologne/Bonn 2018‘ der AIAC fand ein Panel (3.7) der AG ‚Etrusker & Italiker‘ mit dem Thema ‚Organizations of Production and Crafts in Pre-Roman Italy‘ statt, welches als Band veröffentlicht wurde:

Burkhardt – Krämer 2022

N. Burkhardt – R. P. Krämer (Hrsg.), Organizations of Production and Crafts in Pre-Roman Italy. Panel 3.7, Archaeology and Economy in the Ancient World – Proceedings of the 19th International Congress of Classical Archaeology, Cologne/Bonn 2018, Band 11 (Heidelberg 2022); <https://doi.org/10.11588/propylaeum.873>

- Zum zehnjährigen Jubiläum fand das 18. AG-Treffen am 6.–7. März 2020 im Institut für Alte Geschichte und Altertumskunde der Universität Wien zum Thema „Gesellschaft und Familie bei Etruskern und Italikern“ statt. Die Akten des Treffens wurden publiziert und sind ebenfalls online zugänglich:

Amann – Da Vela – Krämer 2022

P. Amann – R. Da Vela – R. P. Krämer (Hrsg.), Gesellschaft und Familie bei Etruskern und Italikern. Akten des 18. Treffens der Arbeitsgemeinschaft Etrusker & Italiker (Wien, Institut für Alte Geschichte und Altertumskunde, Papyrologie und Epigraphik, 6.–7. März 2020), Wiener Beiträge zur Alten Geschichte online 4 (Wien 2022), <https://doi.org/10.25365/wbagon-2022-4-0>

Die Facebook-Seite AG „Etrusker & Italiker“⁴ hat derzeit 825 Abonnenten und informiert regelmäßig über aktuelle Veranstaltungen und Neuigkeiten. Interessierte DARV-Mitglieder können sich jederzeit per Mail an uns wenden.

³ <https://uni-tuebingen.de/forschung/forschungsschwerpunkte/sonderforschungsbereiche/sfb-1070> (13.01.2024).

⁴ www.facebook.com/etruskerunditaliker (13.01.2024).

Bericht der AG „Klimakrise und Archäologie“

Stefan Feuser

Der menschengemachte Klimawandel führt aktuell zu tiefgreifenden naturräumlichen und gesellschaftlichen Veränderungen. Dies betrifft auf unterschiedlichen Ebenen auch die archäologischen Fächer. Es überrascht daher nicht, dass sich der Begriff des Anthropozäns in den Geisteswissenschaften etabliert hat und Mensch-Umwelt-Beziehungen in den Mittelpunkt archäologischer Forschungsfragen gerückt sind. Aktuell stehen zwei Bereiche im Fokus: Auf der einen Seite möchte archäologische Forschung dazu beitragen, Klimaveränderungen in historischer Perspektive zu rekonstruieren und ihren Einfluss auf vergangene Gesellschaften zu verstehen.¹ Das Ziel ist dabei, Ansätze zu liefern, wie notwendige Klimaanpassungen heute und in der näheren Zukunft gelingen können. Auf der anderen Seite wird der negative Einfluss der Klimaveränderungen auf das (archäologische) Kulturerbe in den Blick genommen, z. B. durch den Anstieg des Meeresspiegels oder durch Wetterextreme wie Starkregenereignisse oder extreme Hitze.²

Bislang unklar und nicht Gegenstand weitergehender Diskussionen ist dagegen die Frage, was die Klimakrise für die Zukunft der archäologischen Fächer bedeutet und wie archäologisches Arbeiten, Forschen und Lehren in 20 Jahren unter veränderten klimatischen und gesellschaftlichen Bedingungen aussehen könnten. Grundsätzlich stehen dabei auch die archäologischen Fächer und Institutionen vor der dringend notwendigen Aufgabe und Herausforderung, ihren Treibhausgas-Ausstoß umfassend und rasch zu reduzieren, um bis spätestens 2045 treibhausgasneutral zu arbeiten.

¹ Exemplarisch sind dafür das Statement Social Archaeology of Climate Change (<https://www.jma.uni-kiel.de/en/research-projects/sacc/sacc-statement-2021.pdf> [20.12.2023]) und die Erklärung der EAA (<https://www.e-a-a.org/2021Statement> [20.12.2023]) aus dem Jahr 2021. Es muss allerdings betont werden, dass die aktuellen menschengemachten Klimaveränderungen um ein Vielfaches schneller voranschreiten als bisherige, natürliche Klimaveränderungen.

² Zuletzt hat dies die Konferenz Groundcheck. Klima – Krise – Archäologie (<https://live.dainst.org/groundcheck> [20.12.2023]) oder das Sonderheft Groundcheck – Kulturerbe und Klimawandel (https://www.dainst.org/fileadmin/Media/Publikationen__PDFs_/Archaeologie_Weltweit_Sonderheft_2021.pdf [20.12.2023]) – beides initiiert vom DAI – thematisiert.

Vor diesem Hintergrund möchte sich die AG „Klimakrise und Archäologie“ in einer möglichst breiten Zusammenarbeit unterschiedlicher Statusgruppen und Berufsfelder mit folgenden Fragen beschäftigen:

- Wie können emissionsfreies Arbeiten, Forschen und Lehren in den Archäologien möglich werden und was müsste sich in unseren Fächern dafür ändern? Welche Schritte müssten dafür gegangen werden?
- Wie können Themen wie Nachhaltigkeit und Klimawandel in die Lehre an Universitäten und in die Vermittlungsarbeit von Museen integriert werden?
- Wie können wir archäologische Daten und Forschungsergebnisse zur Auswirkung historischer Klimaveränderungen in aktuelle Debatten zur Klimakrise wirkungsvoll einbringen?
- Welche Bedeutung haben die vom IPCC prognostizierten Klimaveränderungen und die damit einhergehenden Extremwetter für unsere Arbeitsweise, für unser Selbstverständnis als Archäolog*innen und für den Erhalt und die Vermittlung des archäologischen Kulturerbes?
- Die Transformation zu einer treibhausgasneutralen Lebensweise ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Welchen Beitrag kann die Fachrichtung Archäologie dazu leisten?

Nach einem Gründungstreffen während der Jahresversammlung des DARV e.V. in Leipzig haben sich die Mitglieder der AG am 20.10.2023 online getroffen, um Arbeitsfelder und mögliche Projekte zu diskutieren und abzusprechen. Als eine Aufgabe hat sich die AG gesetzt, einen Leitfaden für Nachhaltigkeit und ressourcenschonendes Arbeiten, Forschen und Lehren in der Archäologie zu entwickeln und innerhalb des DARV e.V. zur Diskussion zu stellen. Bei dieser Arbeit kann auf bestehende Leitfäden von Museen und Universitäten zurückgegriffen und diese weiterentwickelt und auf die Bedürfnisse der unterschiedlichen archäologischen Berufsfelder zugeschnitten werden.

Für die nächste Jahresversammlung 2024 in Bochum ist geplant, dass die AG „Klimakrise und Archäologie“ einzelne Abschnitte des Programms gestaltet, die die Auswirkungen der Klimakrise auf die archäologische Feldforschung in den Mittelpunkt stellen werden. Um geeignete Gesprächsformen zu entwickeln und Vortragende zu identifizieren, hat sich innerhalb der AG eine Arbeitsgruppe zusammengefunden.

Mitglieder des DARV e.V., die an einer Mitarbeit in der AG interessiert sind, sind jederzeit herzlich willkommen. Die AG trifft sich regelmäßig zu virtuellen Treffen, zu denen jeweils über den Verteiler des DARV e.V. eingeladen wird. Für Rückfragen steht Stefan Feuser (sfeuser@uni-bonn.de) zur Verfügung.

Bericht der AG „Wissen schafft Karriere“

Doris Gutmiedl-Schümann – Anke Bohne

Zur AG – Ziele und Mitglieder

Die AG „Wissen schafft Karriere“ besteht seit 2017. Sie hat zum Ziel, sowohl bei Studierenden und Absolvent*innen als auch bei Lehrenden und in der Studienberatung Tätigen ein Bewusstsein für die unterschiedlichen beruflichen Möglichkeiten und Karriereoptionen zu schaffen, die der Abschluss eines archäologischen Bachelor- oder Masterstudiengangs oder eine archäologische Promotion in unterschiedlichen Berufsfeldern bietet.

Auf der Mailingliste der AG stehen ca. 20 Mitglieder, die in sehr verschiedenen Berufsfeldern aktiv sind und damit die Vielseitigkeit beruflicher Karrieren für Absolvent*innen archäologischer Fächer verdeutlichen. Ungefähr die Hälfte der Personen auf der Mailingliste ist regelmäßig im Rahmen der AG aktiv.

Aktuell hat die AG zwei Sprecherinnen: Doris Gutmiedl-Schümann (seit 2020) und Anke Bohne (seit 2022). Martin Streicher war von 2017 bis 2022, Thoralf Schröder von 2020 bis 2023 Sprecher der AG.

Die AG „Wissen schafft Karriere“ lädt zu zwei digitalen Treffen pro Jahr (ein Frühjahrs- und ein Herbsttreffen) ein. Die Möglichkeit zum persönlichen Austausch besteht bei einer weiteren AG-Sitzung in Präsenz im Rahmen der DARV-Tagungen.

Seit dem letzten Bericht zur AG-Arbeit¹ hat die AG „Wissen schafft Karriere“ verschiedene Aktivitäten verfolgt, die hier kurz vorgestellt werden sollen.

Webauftritt der AG auf der DARV-Webseite

Auf dem Webauftritt der AG finden Interessierte Informationen zu den Aktivitäten und Mitgliedern der AG². Unter der Rubrik „Infothek“ sind zahlreiche Informationen gesammelt, die Studierenden und Absolvent*innen archäolo-

¹ Vgl. Mitteilungen des Deutschen Archäologen-Verbandes e. V. 52, 2021, 94–98.

² <https://www.darv.de/arbeitsgemeinschaften/wissen-schafft-karriere.html> (13.01.2024).

<https://doi.org/10.60536/mdarv.2023.1.104663>

© Open Access. © 2024 bei den Autor*innen. Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.

gischer Fächer bei der individuellen beruflichen Orientierung helfen können, wie Hinweise auf Karriereveranstaltungen mit dem Fokus Altertumswissenschaften, eine Literaturliste zur Berufsorientierung sowie Porträts von Absolvent*innen.

Literaturliste

Die Literaturliste mit Literaturhinweisen zur Berufsorientierung für Studierende und Absolvent*innen archäologischer Fächer wird jeweils zu Beginn des Wintersemesters überarbeitet und aktualisiert. Sie ist als PDF auf der Webseite der AG zum Download verfügbar³.

Wir freuen uns, wenn auch Lehrende diese Literaturliste im Rahmen Ihrer Seminare nutzen und / oder Studierende auf die Literaturliste hinweisen.

Absolvent*innenporträts

Die AG „Wissen schafft Karriere“ hat die Sammlung von Absolvent*innenporträts fortgeführt, die auf der Webseite der AG zu finden ist. Absolvent*innen archäologischer Fächer werden dort in schriftlichen Interviews nach ihrem Studium, ihren Berufserfahrungen und ihren Erfahrungen beim Berufseinstieg gefragt.

Die Idee hinter den Absolvent*innenporträts ist es, Studierenden und Absolvent*innen anhand von konkreten Lebensläufen die Bandbreite der beruflichen Möglichkeiten mit einem Abschluss in einem archäologischen Fach aufzuzeigen.

Der Fragebogen ist überarbeitet worden und kann auf der AG-Homepage eingesehen werden. Sollten Absolvent*innen archäologischer Fächer Interesse haben, den Fragebogen auszufüllen, freut sich die AG auf Zusendungen ausgefüllter Interview-Fragebögen, die auf der Seite der AG publiziert werden. Wir freuen uns besonders über Stimmen von BA-Absolvent*innen, die direkt nach dem Abschluss in den Beruf eingestiegen sind.

³ https://www.darv.de/fileadmin/user_upload/Verwaltung/01_DArV/05_AGs/Wissen_schafft_Karriere/Literatur_Berufsorientierung_DArV_WsK.pdf (13.01.2024).

Karriere-Beratung

Die AG „Wissen schafft Karriere“ bietet weiterhin eine kostenfreie Karriereberatung an, die sich als Angebot von AG-Mitgliedern an Studierende und Promovierende richtet. An dieser Karriereberatung können Mitglieder des DARV, aber auch Nicht-Mitglieder teilnehmen.

Die Gespräche werden telefonisch oder über Videochat nach vorheriger Anmeldung geführt. Sie sind vertraulich. Es werden keine Daten und Informationen an Dritte weitergegeben.

Die Anmeldung erfolgt über ein Anmeldeformular, das auf der AG-Homepage zu finden ist. Die Ratsuchenden senden das Formular entweder an die E-Mailadresse der AG oder direkt an die Mitglieder des Beratungsteams. Die Kontaktdaten und Informationen zum Beratungsfokus der AG-Mitglieder sind auf der AG-Homepage einsehbar. Damit sich die Beratenden optimal auf das Gespräch vorbereiten können, wird zusammen mit dem Anmeldeformular die Zusendung eines Lebenslaufes erbeten.

Tool-Box für Lehrende zur Berufsorientierung

Um an verschiedenen archäologischen Instituten, Fachbereichen und verschiedenen Studiengängen bereits existierende Angebote zu den Themen Berufsorientierung und Karriereplanung bekannter zu machen, stellt die AG „Wissen schafft Karriere“ Angebote, die bereits länger existieren, in den Mitteilungsheften des DARV in Interviewform vor.

Ziel ist zu zeigen, wie solche Angebote, die curricular oder extracurricular das Studienangebot bereichern können, durchgeführt wurden, um zur Nachahmung einzuladen und den Aufwand einschätzen zu können.

In dieser Reihe wurden in den Mitteilungen des Deutschen Archäologenverbandes 53, 2022, 33–39 das archäologische Bewerbungstraining und der Career Day an der Universität Heidelberg vorgestellt. Das Interview mit Polly Lohmann ist auch als PDF auf der AG-Homepage abrufbar⁴.

In diesen Mitteilungen wird ein Format zur beruflichen Orientierung während der Promotion aus der Berlin Graduate School of Ancient Studies vor-

⁴ https://www.darv.de/fileadmin/user_upload/Verwaltung/01_DARV/05_AGs/Wissen_schafft_Karriere/DARV_Mitteilungen_2022_Lohmann-1.pdf (13.01.2024).

gestellt⁵. Auch dieses Interview wird nach der Publikation in den Mitteilungen des DARV auf der Homepage der AG abrufbar sein.

Die AG freut sich auf Kontaktaufnahme von Interessierten, die im Rahmen eines Interviews Tools zur Berufsorientierung und Karriereplanung für Studierende archäologischer Fächer vorstellen möchten.

Präsentation der AG im Rahmen von Konferenzen

Am 19. Mai 2023 beteiligte sich die AG „Wissen schafft Karriere“ mit einem Vortrag zu „Berufsorientierung im Studium“ an der Tagung „Archäologischer Bildungskanon – wie gelingt ein zukunftsfähiges Kern-Curriculum UFG?“ in Frankfurt am Main. Der Beitrag wird in Kürze auch im Tagungsband der Veranstaltung publiziert werden.

Weitere Mitglieder für die AG gesucht

Wenn Sie sich für die Arbeit der AG „Wissen schafft Karriere“ interessieren, sind Sie herzlich dazu eingeladen, der AG beizutreten. Wir freuen uns über neue Mitglieder, gerade aus dem Bereich Bodendenkmalpflege und archäologische Grabungsfirmen. Schreiben Sie uns gerne eine Email an wissenschafftkarriere@web.de.

⁵ Siehe S. 133–140.

Berufliche Orientierung während der Promotion – Beispiele aus der Berlin Graduate School of Ancient Studies

Regina Attula im Interview mit Anke Bohne und Holger Kieburg

Ein Beitrag der AG „Wissen schafft Karriere“

Promotionsstudierende altertumswissenschaftlicher Fächer sind in der Regel sehr fokussiert auf die Erstellung ihrer Dissertation. Die Frage, welcher Schritt nach der Fertigstellung der Dissertation kommt, wird in dieser Phase der akademischen Aus- und Weiterbildung häufig nach hinten gestellt. Dabei ist gerade während der Promotion das Kontakteknüpfen, das Hineinschnuppern in den Arbeitsalltag auch jenseits des universitären akademischen Lebens wichtig, um den Einstieg in den Arbeitsmarkt, egal in welchem Berufsfeld, gut vorbereiten zu können, z. B. durch den Erwerb eventuell benötigter Zusatzqualifikationen.

Hier setzt das Angebot der Berlin Graduate School of Ancient Studies (BerGSAS) an, das den Promovierenden ermöglicht, z. B. durch Kursangebote, Praktikumsmöglichkeiten und Forschungsaufenthalte Praxiserfahrungen zu sammeln sowie ein persönliches Netzwerk aufzubauen. Anke Bohne und Holger Kieburg haben Regina Attula dazu im August 2023 interviewt.

Regina Attula hat nach ihrer Promotion im Fach Klassische Archäologie u. a. am Deutschen Archäologischen Institut und an der Bayerischen Akademie der Wissenschaften (Corpus Vasorum Antiquorum) gearbeitet. Seit 2008 ist sie im Wissenschaftsmanagement tätig, zuerst als Koordinatorin im Exzellenzcluster Topoi, seit 2011 als Leiterin der Geschäftsstelle der Berlin Graduate School of Ancient Studies an der Freien Universität Berlin.

Was war Anlass dafür, dass die BerGSAS Praxisformate für Promotionsstudierende stärker berücksichtigt?

In der BerGSAS sind alle archäologischen Fächer sowie verwandte Fächer wie Alte Geschichte, Philologie, Kunstgeschichte etc. vertreten. Die Promovierenden haben entweder ein Stipendium oder eine Teilzeitstelle.

Die Modularisierung der Studiengänge hat es mit sich gebracht, dass während des Studiums tendenziell weniger Praktika stattfinden, oft sogar nur die Pflichtformate. Damit verlagerten sich berufliche Orientierung und Berufsberatung tendenziell in die Universitäten und an das Ende des Studiums, d. h. in die Institute und in die Graduate School sowie in Beratungsstellen. Berufsberatung gehört somit zu unseren Aufgaben.

Es gibt etliche Promovierende mit einer konkreten beruflichen Zielvorstellung in der Archäologie plus hoher Motivation und Leistungsbereitschaft, die oft schon seit dem ersten Semester des Grundstudiums aktiv den Bezug zur archäologischen Praxis gesucht haben. Sie wissen schon früh, was sie beruflich (werden) wollen, sind gut informiert und setzen ihre Ziele um. Inzwischen streben aber viele Studierende die Promotion als Ausbildungsziel an, weil die Promotion ein Türöffner für verschiedene Karrierewege ist. Und allgemein ist die Gruppe der Promovierenden heterogener geworden, u. a. durch vielfältigere Studiengänge und durch mehr Internationalisierung. Die Promovierenden kommen daher mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Erfahrungen zu uns und so kann der Wechsel zwischen den unterschiedlichen akademischen Systemen fachlich wie administrativ zunächst auch eine Herausforderung sein.

Manche Promovierende kommen erstmals in der Graduate School mit anderen Fächern wirklich in Kontakt. Viele denken erst in der zweiten Hälfte des Promotionsstudiums konkret über ihre berufliche Zukunft nach. Einige unterschätzen anfangs die Anforderungen einer Promotion. Sie würden gern vieles nachholen, was sie bisher nicht gemacht haben, z. B. bestimmte Kurse oder Praktika absolvieren, Lehrerfahrung sammeln und Aufsätze veröffentlichen, was aber dem Dissertationsprojekt durchaus in die Quere kommen kann. Da die Promotionsphase und die Finanzierung (über drei- bis vierjährige Stipendien oder auch Stellen) gewöhnlich zeitlich begrenzt sind, sind Entscheidungen zu treffen. Dafür braucht es Orientierung und Unterstützung. Dies alles bietet eine strukturierte Promotion. In der BerGSAS sind derzeit Promovierende aus 20 Ländern, weshalb ich Entwicklungen an anderen Standorten mit großem Interesse verfolge.

Habt Ihr Kooperationspartner in Berlin?

Bezogen auf die archäologischen Fächer sind es vor allem die Stiftung Preußischer Kulturbesitz (SPK) und das Deutsche Archäologische Institut (DAI), aber auch die Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (BBAW), denen ich für die Zusammenarbeit sehr herzlich danken möchte. Unsere bisherigen Methodenkurse wurden gemeinsam mit Kollegen der SPK und des DAI konzipiert und werden auch gemeinsam weiterentwickelt, beispielsweise indem zuletzt die Themen Provenienzforschung und Restitution von Kulturgut integriert wurden. Für die Promovierenden ist es ein Glücksfall, weil hier gezielt Expert*innenwissen vermittelt wird und sie gleichzeitig über Strukturen und aktuelle Arbeitsfelder der Einrichtung informiert werden. An diesen Kursen sind u. a. Kurator*innen und Restaurator*innen der Staatlichen Museen zu Berlin beteiligt sowie neuerdings auch einige Volontär*innen, was sehr gute Praxiseinblicke bietet.

Gerade verstärken wir den Bereich der Digital Humanities, weil wir digitale Forschungsmethoden und -instrumente sowie digitales Publizieren unverzichtbar für eine erfolgreiche berufliche Zukunft halten. Im Bereich Forschungsdatenmanagement und Digital Humanities entwickeln wir Ausbildungsformate und wollen Standards etablieren, die dauerhaft Eingang in das BerGSAS-Curriculum finden.

Das tun wir gemeinsam mit dem DAI und der BBAW, denn die BerGSAS ist am bundesweiten Verbundformat NFDI4Objects beteiligt¹. Wir haben für unser Konzept von der Einstein Stiftung Berlin eine Förderung für exzellente Doktorandenprogramme erhalten². Das ist eine Bestätigung.

Um welche Praxisformate geht es? Welche Formate bietet Ihr an? Und kannst Du uns ein paar Best Practice-Beispiele nennen?

Derzeit überarbeiten wir das Curriculum, u. a. wollen wir Praxisformate und Methodenkurse noch kompatibler machen. Ich nenne einige Beispiele.

Mehrere Promovierende üben ganz offiziell eine temporäre Nebentätigkeit aus, was an sich ja nichts Neues ist. Uns kommt es auf Maß und Ziel an. Zudem soll der Inhalt in hohem Maße berufsqualifizierend, mit dem Curriculum vereinbar und im Idealfall auch anrechenbar sein. So war jemand temporär für eine Wissenschaftsorganisation tätig, die einen internationalen

¹ <https://www.nfdi4objects.net> (08.04.2024).

² <https://www.einsteinfoundation.de/medien/pressemitteilungen/2023/03082023-0823> (08.04.2024).

Fachkongress vorbereitet hat. Nach anfänglicher Skepsis hat es sich in der Rückschau als Gewinn erwiesen, da es dem Doktoranden letztlich eine sehr gute Anstellung im Fach ermöglichte – Stichwort Vernetzung. Andere Doktorand*innen führen regelmäßig Besuchergruppen durch Ausstellungen, zum Teil mit selbst entwickelten Konzepten und in mehreren Sprachen, und erarbeiten sich dadurch Expertise in den Bereichen Museumsdidaktik und Wissensvermittlung. Dies kann konkret zum Schlüssel für ein Volontariat oder für eine andere Tätigkeit im Museumsbereich werden, wofür es inzwischen mehrere Erfolgsbeispiele gibt.

Auch Kurzzeitpraktika lassen sich in das sechssemestriges Promotionsstudium einbauen, z. B. die Bearbeitung einer klar definierten Materialgruppe oder die temporäre Mitarbeit in einer Ausstellung, wie es derzeit eine Doktorandin tut. Der Wunsch nach einer Tätigkeit im Museum ist allgemein groß und oft sogar der Auslöser für die Bewerbung bei der BerGSAS, wie wir immer wieder hören. Er ist inzwischen sogar ein Faktor für die Gäste aus den USA, die über ein Austauschprogramm zu uns kommen. Zusammen mit Kolleg*innen in den Staatlichen Museen zu Berlin wurde für sie ein Modus für ein offizielles Praktikumsformat gefunden. Vergleichbares gibt es beim DAI für Studierende des englischsprachigen Masterstudiengangs Archaeology of the Ancient World an der FU Berlin. Solche Praktikumsmöglichkeiten sind ein Erfolg, der das Ergebnis jahrelanger Kooperation ist. Aus Kapazitätsgründen ist dies aber nur für eine sehr kleine Anzahl von Promovierenden möglich. So hat in diesem Jahr der zweite Gastdoktorand ein solches Praktikum auf der Museumsinsel absolviert, dank seiner Spezialkenntnisse in der Keramikforschung. Ein anderes Beispiel: Einer unserer Doktoranden hatte die Option der Mitarbeit bei einem renommierten internationalen Datenbank-Projekt. Dies wurde zum Vorteil für alle Seiten, denn der Doktorand konnte seine Fähigkeiten gezielt anwenden bzw. testen und die Datenbank bekam passgenau-aktuellen Input in hoher Qualität. Es war keine zusätzliche Belastung für ihn, denn die Arbeitsschritte wären für sein Projekt ohnehin fällig gewesen. Außerdem wurde diese Tätigkeit bezahlt, ist ein Bonus im akademischen Lebenslauf und hat ihn letztlich zur Entscheidung für ein Gastsemester an der University of Oxford bewegt.

Zudem gibt es in der BerGSAS thematische Arbeitsgruppen und Netzwerke wie das Theory Network, Digital Archaeology Network oder Pottery Network, die von Promovierenden organisiert und durchgeführt werden. Sie machen das mit großem Engagement und bilden dadurch Fähigkeiten in den Bereichen Veranstaltungsorganisation, Wissenschaftskommunikation und auch Lehre aus, was äußerst nützliche Bausteine für die berufliche Zukunft sind.

Wir führen auch Career Days für Promovierende und Masterstudierende durch und zwar zusammen mit unseren Promovierenden und Alumni. Unser Anspruch ist, dass solche Angebote auf die altertums-wissenschaftlichen Fächer zugeschnitten werden, damit sie möglichst effektiv sind. Der letzte Career Day war auch deshalb so erfolgreich, weil mehrere Alumni von ihren Erfahrungen berichteten. Das war sehr authentisch und konstruktiv und insgesamt eine positive Erfahrung. Einige Studierende sagten, dass sie dadurch einen regelrechten Motivationsschub und mehr Selbstvertrauen bekommen haben, und ich war von unseren Alumni, die jetzt in ganz unterschiedlichen Bereichen arbeiten, sehr beeindruckt.

Sind die Angebote curricular eingebunden und damit verpflichtend für die Promovierenden?

Ja, und da wir mehrere Profildbereiche haben, gibt es unterschiedliche Anforderungen und mehrere Möglichkeiten der Anerkennung. Einige Methodenkurse sind verpflichtend, was wir im Bereich Forschungsdatenmanagement gerade ausbauen, wie ich vorhin ausgeführt habe.

Werden solche Angebote von den Promovierenden als Belastung oder als Bereicherung empfunden?

Es mag zunächst paradox erscheinen, dass Wert auf Wahlfreiheit und Individualität gelegt wird und zugleich der Wunsch nach Anleitung, Feedback und Support besteht. Es geht auch hier um einen Mittelweg. Niemand sollte an etwas teilnehmen, was als von der Dissertation ablenkend empfunden wird. Aber wenn man sich für die strukturierte Promotion in einer Graduate School entscheidet, gehört dazu auch etwas mehr als ‚nur‘ der Besuch des Doktorandenkolloquiums im Fachinstitut, nämlich ein Curriculum (30 ECTS). Es soll die Arbeit an der Dissertation bereichern und ergänzen. Viele Impulse gehen ja von den Promovierenden selbst aus. Sie haben den Wunsch nach Vernetzung, Weiterbildung, Austausch, Gruppendynamik. Und sie wollen sich ausprobieren, wofür es in einer Graduate School viele gute Möglichkeiten gibt.

Wie sehen die Lehrenden, vor allem die Professor*innen, diesen Baustein des Promotionsstudiums?

Sie unterstützen dies und wir stimmen uns stets mit dem Betreuungsteam bzw. der Projektleitung ab. Entscheidend ist, dass für die Promovierenden die Arbeit an der Dissertation im Zentrum steht und dass der für drei oder vier Jahre vereinbarte Arbeits- und Zeitplan (der dem Finanzierungsplan entspricht) prinzipiell eingehalten wird. Das heißt, Flexibilitäten sind möglich, wenn es einen klaren Rahmen gibt. Manchmal sind dafür auch verwaltungstechnische Aspekte zu klären, z. B. für die Genehmigung einer Nebentätigkeit oder für die temporäre Unterbrechung eines Stipendiums.

Welchen Tipp gibst Du den BerGSAS-Studierenden für den Einstieg in den Beruf nach der Promotion?

Es sind drei Tipps, primär bezogen auf das Berufsfeld Wissenschaft.

Erstens, die Fokussierung. Das Arbeitsprogramm der Dissertation immer im Blick behalten und anderes wie Austauschsemester, Weiterbildungen, Publikationen, Fakultatives darum herum organisieren. Nicht zu viele (Publikations-)Verpflichtungen eingehen, die die Fertigstellung der Dissertation verzögern, denn in Bewerbungsverfahren kann es sehr wohl eine Rolle spielen, ob und wann die Promotion abgeschlossen ist. Mit den Betreuer*innen der Dissertation über berufliche Perspektiven und Ziele sprechen.

Zweitens, frühzeitig Mitglied in Fachgesellschaften, Berufsverbänden oder Arbeitsgemeinschaften werden. Für geringe oder ganz ohne Mitgliedsbeiträge bekommt man immense Veranstaltungs-, Informations- und Vernetzungsangebote und oft gibt es auch konkrete Förderformate wie Preise, Stipendien oder Publikationsmöglichkeiten.

Drittens, gut vorbereitete Anfragen oder Bewerbungen verschicken und bei Bedarf gezielte Beratung suchen (Jobmesse, Mentoringprogramm, Bewerbungstraining).

Hast Du das Gefühl, dass die Angebote Promotionsstudierenden helfen, die Zeit ihrer Promotion zielorientierter zu gestalten?

Ja, und nicht nur bei konkreten Bausteinen wie einem Methodenkurs oder einem Praktikum, sondern durchaus auch allgemeiner. Eine Promotion beinhaltet Entwicklungs- und Lernprozesse, in denen auch Timing und Kom-

munikation eine Rolle spielen. In welchem Jahr man das Auslandssemester oder eine Forschungsreise plant, kann sich auf die gesamte Promotionszeit auswirken. Aus einem Kurzzeitpraktikum kann sich ein Anschlussprojekt ergeben. Wann und wie man jemanden fragt, kann entscheidend für eine Zu- oder Absage sein. Wann und wo man eigene Ergebnisse erstmalig öffentlich vorstellt und wie man danach positives/negatives Feedback verarbeitet, kann sich auf das weitere Vorgehen (Methoden, Arbeitsprogramm) auswirken. Alle hier besprochenen Praxisformate und -module unterliegen der Qualitätssicherung des Promotionsstudiums. Bei Bedarf beraten wir die Promovierenden und zwar nicht erst im Konfliktfall.

Welchen Tipp würdest Du Kolleg*innen geben, die planen, ein ähnliches Programm an ihrer Universität für Promotionsstudierende altertumswissenschaftlicher Fächer ins Leben zu rufen?

Sich gut informieren, aber nichts kopieren, also realistisch bleiben und sich fragen: Was passt zur Einrichtung? Was ist am Standort möglich? Welche Rolle haben die Partner? Die Zielgruppe aktiv einbeziehen. Eigene Angebote entwickeln statt Ketten externer Formate anbieten. Der Negativannahme entgegenzutreten, dass die sogenannten Kleinen Fächer bzw. die Altertumswissenschaften nicht konkurrenzfähig sind, sondern vielmehr die klare Haltung vermitteln, dass es sich lohnt, die Promotion in der dafür vorgesehenen Zeit abzuschließen.

Kontakt

Dr. Regina Attula
Berlin Graduate School of Ancient Studies
Koordinatorin für die Freie Universität Berlin
Hittorfstraße 18, 14195 Berlin
Telefon: +49 30 838 52238
E-Mail: regina.attula@berliner-antike-kolleg.org
<https://www.berliner-antike-kolleg.org/bergsas/index.html>

Für Studierende (Bachelor-, Master- und Promotionsstudierende) spannende und hilfreiche Angebote zu den Themen Berufsorientierung und Karriereplanung gibt es in verschiedenen archäologischen Instituten, Fachbereichen und in verschiedenen Studiengängen, so z. B. der Career Day für Studierende der Altertumswissenschaften an der Universität Heidelberg³.

Die AG „Wissen schafft Karriere“ des DARV möchte in Zukunft gerne weitere Veranstaltungsformate, die an archäologischen Instituten zu den Themen Berufsorientierung und Karriereplanung ins Leben gerufen werden oder auch bereits länger existieren, in den Mitteilungsheften des DARV in Interviewform vorstellen.

Wir möchten auf diesem Weg zeigen, wie viele Angebote es bereits gibt, in wie unterschiedlicher Anbindung (curricular, aber auch extra-curricular) sie angeboten werden und wie wichtig solche Angebote für Studierende archäologischer Fächer sind.

Kolleg*innen, die ihre Projekte vorstellen möchten, können sich gerne an Anke Bohne (wissenschaftskarriere@web.de) wenden.

³ Vgl. Interview mit Polly Lohmann, Mitteilungsheft des DARV 53, 2022, 33–40. Das Interview kann hier heruntergeladen werden: https://www.darv.de/fileadmin/user_upload/Verwaltung/01_DARV/05_AGs/Wissen_schafft_Karriere/DARV_Mitteilungen_2022_Lohmann-1.pdf (13.01.2024).

Autor*innenverzeichnis

Regina Attula ist Koordinatorin der Geschäftsstelle der Berlin Graduate School of Ancient Studies (BerGSAS) an der Freien Universität Berlin.

Jessica Bartz ist Schriftführerin des DARV e.V., Doktorandin an der Humboldt-Universität zu Berlin und Mitarbeiterin im Wissenschaftsverlag Walter de Gruyter | Brill.

Anke Bohne leitet den Career Service der Universität Bonn und unterstützt Studierende und Absolvent*innen beim Berufseinstieg.

Elsbeth Bösl ist Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität der Bundeswehr München und Redakteurin des Projektes „Akteurinnen archäologischer Forschung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften: Im Feld, im Labor, am Schreibtisch (AktArcha)“.

Heiko Fischer ist Masterstudent der Archäologie und Geschichte der römischen Provinzen an der Goethe-Universität Frankfurt a.M. und ehrenamtlicher Mitarbeiter bei Wikipedia.

Moritz Fischer studiert Archäologie an der Georg-August-Universität Göttingen und ist als studentischer Vertreter im erweiterten Vorstand des DVA e.V.

Anja Fries ist Textredakteurin im Team von *GEOEPOCHE*.

Annine Fuchs arbeitet als Redakteurin für das Verlagsbüro Wais & Partner.

Sven Günther ist Althistoriker und Professor sowie Vizedirektor des Institute for the History of Ancient Civilizations in Changchun (China).

Doris Gutmiedl-Schumann ist Privatdozentin an der FU Berlin und Wissenschaftliche Mitarbeiterin der Universität der Bundeswehr München sowie Redakteurin des Projektes *Akteurinnen archäologischer Forschung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften: Im Feld, im Labor, am Schreibtisch (AktArcha)*.

Sebastian Hanstein ist Leiter Forschungsstelle für Islamische Numismatik Tübingen (FINT) und leitet ein Forschungsprojekt zur Münzprägung der Būyiden-Dynastie.

Leoni Hellmayr ist Chefredakteurin der Zeitschriften *Antike Welt* und *Archäologie in Deutschland*, ursprünglich bei der wbg, jetzt beim Verlag Herder GmbH.

Holger Kieburg ist für die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des Archäologischen Museums Frankfurt zuständig und war zuvor Chefredakteur der Zeitschriften *Antike Welt* und *Archäologie in Deutschland*. Ferner war er viele Jahre Schriftführer des DARV e.V.

Kevin Körner ist Dozent und Game Developer bei der Eberhard Karls Universität Tübingen.

Jonas Jakob Krasel ist Masterstudent der Altertumswissenschaften an der Universität Freiburg.

Stefan Krmnicek ist Professor an der Eberhard Karls Universität Tübingen und Leiter der dortigen Numismatischen Arbeitsstelle und Sammlung.

Franziska Lehmann leitet seit 2023 die Geschäftsstelle des DARV e.V., ist Wissenschaftliche Assistenz beim Deutschen Archäologische Institut (Abteilung Athen) und Doktorandin an der Universität Bonn.

Katja Lembke ist Vorsitzende des DARV e.V. und Direktorin des Niedersächsischen Landesmuseums Hannover.

Jule Meyer ist Mitarbeiterin bei Hessen Kassel Heritage und dort für das digitale Sammlungsmanagement zuständig.

Florian Murati ist Student der Antiken Kulturen an der Georg-August-Universität Göttingen.

Jens Notroff ist Prähistoriker, Wissenschaftskommunikator und Illustrator sowie Referent für Wissenschaftskommunikation an der Zentrale des Deutschen Archäologischen Instituts in Berlin.

Kristin Oswald ist Mitorganisatorin der Jahrestagung 2023 in Leipzig, gewähltes Mitglied des Vorstands des DARV e. V. – dabei verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit – und leitet die Online-Redaktion von *Kultur Management Network*.

Philipp Schrögel forscht zu Partizipation und Wissenschaftskommunikation an der TU Chemnitz und engagiert sich in der #FactoryWisSkomm u.a. in der Taskforce *Wissenschaftskommunikation Diverser Denken*.

Berthold Seewald war als Leitender Redakteur für Kulturgeschichte und Archäologie bis 2023 Co-Chef des Online-Geschichtskanals der WELT und arbeitet seitdem als freier Autor.

Henrike Simon ist Geschäftsführerin des Berliner Antike-Kollegs.

Jaqueline Stock ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin an der Universität Leipzig.

Joachim Telgenbüscher ist Ressortleiter Geschichte bei GEO und Redaktionsleiter von *GEOEPOCHE*.

Henrike Wachsmuth ist Masterabsolventin der Klassischen Archäologie der Universität Heidelberg.

Geesche Wilts ist freie Promovierende am Institut für Ur- und Frühgeschichte der CAU Kiel und Betreiberin von www.miss-jones.de.

Michael Wogens ist Projektleiter des Online-Portals Wissenschaftskommunikation.de sowie des Multimedia-Wettbewerbs Fast Forward Science bei Wissenschaft im Dialog in Berlin.

Herausgegeben vom Deutschen Archäologen-Verband e.V.

Vorsitzende:

Katja Lembke
Landesmuseum Hannover
Das WeltenMuseum
Willy-Brandt-Allee 5
D-30169 Hannover
E-Mail: katja.lembke@landesmuseum-hannover.de

Schriftführerin:

Jessica Bartz
Walter de Gruyter GmbH
Genthiner Straße 13
10785 Berlin
E-Mail: schriftfuehrung@darv.de

Schatzmeisterin:

Ulrike Wolf
Goethe-Universität Frankfurt
Campus Westend
Institut für Archäologische Wissenschaften
IG-Farben-Haus / Raum 5.511
Norbert-Wollheim-Platz 1
60629 Frankfurt am Main
E-Mail: darv-schatzmeister@web.de

Bankverbindung:

Postbank Frankfurt/Main, BLZ: 500 100 60
Konto: 33547-600
IBAN: DE61 5001 0060 0033 5476 00
BIC: PBNKDEFF

Geschäftsstelle:

Deutscher Archäologen-Verband e.V. (DArV e.V.)
Franziska Lehmann
Tasdorfer Str. 6
15566 Schöneiche bei Berlin
Mail: darv-geschaefsstelle@darv.de

Die Mitteilungen des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V. erscheinen einmal jährlich. Manuskripte können an die Schriftführerin eingereicht werden.

ISSN 2511-6037
eISSN 2510-9510

© DArV e.V., April 2024

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Informationen zum DARV finden Sie auf
unserer Homepage
www.darv.de

ISSN 2511-6037
eISSN 2510-9510

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.

Deutscher
Archäologen-
Verband e.V.