

Vom traditionellen zum virtuellen Museum

Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets

Museum im Netz – Netz im Museum

14. April 2011

Stadtmuseum Ingolstadt

- Das Museum als Institution im Wandel
- Museum und virtuelles Museum
- Probleme und Potenziale/Trends
- Zusammenfassung
- Tendenzen

- Paradigmenwechsel vom Objekt zur Information
- Epistemologische Betrachtung des Museums
- Museumserfahrung und Konstruktivismus
- Museumskompetenz und -kommunikation
- Medialisierung der Vermittlung im Museum
- Das Museum als (Massen-)Medium
- Museotainment
- Konkurrenz auf dem Freizeitmarkt
- Die McDonaldisierung deutscher Museen

- Das Problem der Definition des Museums
- Die traditionellen Eckpfeiler des Museums
 - Materialität des Museumsobjekts
 - Originalität des Museumsobjekts
 - Authentizität des Museumsobjekts
 - Kommunikations- und Deutungshoheit

- Die Entwicklung zur Informationsgesellschaft
- Virtualisierung des Museums
 - Tendenz zur Virtualisierung in der Informationsgesellschaft
 - Einflüsse von Digitalisierung und Internet
 - Einflüsse der konstruktivistischen Lerntheorie
 - Einflüsse aktueller Auseinandersetzungen in der Museologie

- Stellenwert der Museumsdokumentation
- Digitalisierung von Museumsinformation
- Immaterielles Kulturerbe
- Metadatenstandards und digitale Museumsinformation
- Urheberrecht und digitale Museumsinformation
- Langzeitverfügbarkeit und –archivierung digitaler Museumsinformation

- Barrierefreiheit von virtuellen Museen
- Benutzungsfreundlichkeit von virtuellen Museen
- Zielgruppenoptimierung für virtuelle Museen
- Qualitätskriterien für virtuelle Museen
- Kommunikation und Vermittlung im virtuellen Museum
- Web 2.0 und Nutzerpartizipation
- Web 3.0 alias semantisches Web

Probleme:

- Bedenklicher Ist-Zustand
- Unzulängliche Ausbildung
- Fehlende Akzeptanz
- Uneinheitliche Regelwerke
- Keine Museumsinformatik in Deutschland

Trends / Potenziale:

- Zunehmende Präsenz im Internet
- Voraussetzung dafür sind elektronische Dokumentation und Digitalisierung
- Diskussion um Regelwerke

Probleme:

- Auswahl von Museumsgut
- Fehlende Dokumentation
- Technische Unzulänglichkeiten
- Fehlende Standards bzw. Kenntnisse derselben

Trends / Potenziale:

- Studie Bestandsaufnahme zur Digitalisierung von Kulturgut und Handlungsfelder
- Studie zur Digitalisierung im Museumsbereich in der Schweiz
- EU-Projekt MINERVA

Probleme:

- Verlust der Materialität
- Darstellung einer Fähigkeit, Fertigkeit, Tradition ...
- Erhaltung des Kontextes
- Festlegung von Authentizität

Trends / Potenziale:

- Einsatz audiovisueller Medien zur Dokumentation
- Einbindung von „Zeugen“
- Verwendung von Erzählstrategien (digital storytelling)

Probleme:

- Vielfalt der Metadatenstandards
- Mangel an Standardisierung und Schnittstellen
- Fehlender „Stein von Rosetta“ für das Mapping

Trends / Potenziale:

- museum.dat und LIDO als Standards
- prometheus - Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre
- BAM – gemeinsames Portal zu Bibliotheken, Archiven, Museen

Probleme:

- Mögliche Einschränkungen durch die Urheberrechtsanpassung
- Medien- und Kundenwandel
- Urheberrecht vs. Nutzungs- und Verwertungsrecht

Trends / Potenziale:

- Digitalisierungs- und Verwertungsgemeinschaften wie AMICO
- Intellectual Property Conservancies
- Digitale Nationalbibliotheken

Probleme:

- Das Paradoxon der Digitalisierung
- Schnelle technische Entwicklung
- Keine langfristigen Erfahrungswerte
- Keine techn. Partner
- Methodenstreit:
Migration vs. Emulation

Trends / Potenziale:

- Nationale Initiativen wie kopal und nestor
- Herausbildung von Dokumentenstandards
- Initiativen zur Web-Archivierung wie das Internet Archive

Probleme:

- Schnelle technische Entwicklung
- Technikverliebtheit („cutting edge“ und „bleeding edge“)
- Langsame Entwicklung der Richtlinien
- Angst vor zusätzlichen Kosten

Trends / Potenziale:

- Gestiegene öffentliche Wahrnehmung
- Erkennen der Vorteile
- Bereitstellung von Informationen für unterschiedliche Endgeräte (Web, mobile Endgeräte, etc.)

Probleme:

- Orientierung am technisch Möglichen
- Orientierung am Grafik-Design
- Orientierung an den Voraussetzungen der Web-Designer
- Orientierung an vorhandenen (Organisations-) Strukturen

Trends / Potenziale:

- Entwicklung von Evaluationswerkzeugen und -methoden
- Das Web als Medium der Außenrepräsentanz
- Ziel der Benutzerbindung (wiederholte Besuche)
- joy of use (Ästhetik und Freude an der Benutzung)

Probleme:

- Heterogenität des Museumspublikums
- Im Web existiert die Mentalität des „build it and they will come“
- Die Konkurrenz ist einen Mausklick weit entfernt

Trends / Potenziale:

- Zielgruppenoptimierung erhöht die Reichweite und verstärkt die Benutzerbindung
- Vermehrt Studien zu Benutzerinteressen
- Etablierung des Personas-Verfahrens

Probleme:

- Fehlende Konventionen fürs Web
- Fehlende Qualitätsregeln für Benchmarking
- Fehlende Zertifizierungssiegel und -einrichtungen

Trends / Potenziale:

- Entwicklung von Evaluationsverfahren und -methoden
- EU-Projekt MINERVA zu Qualitätskriterien
- Tendenz zur Bindung von Förderung an Qualitätskriterien

Probleme:

- Klassisches Modell der Museumskommunikation (Einweg-Kommunikation)
- Inkompatibilität mit dem Interaktionsmodell von Hypermedien
- Internet-Dogmen: Datenbankmodell und Interaktivitätsmythos

Trends / Potenziale:

- Übernahme des Zielgruppenkonzepts aus dem Marketing
- narrowcasting statt broadcasting
- Personalisierte Informationsvermittlung
- Narrative Formen der Vermittlung (digitales Storytelling)

Probleme:

- Künstlich geschaffene Erwartungshaltung
- Mitwirkungswünsche (noch) unbestimmt
- Zu wenig Studien
- Autorität(sdenken) des Museums als Institution

Trends / Potenziale:

- Bereitschaft zur Benutzerbeteiligung seitens der Museen?
- Bereitschaft zur Beteiligung seitens der Benutzer?
- Stand der Technik zur Unterstützung der Partizipation

Probleme:

- Typische Experten-Laien-Kommunikation
- Dokumentationsinformation als Fachinformation mit Fachvokabular
- Zugang für Benutzer schwierig, sowohl das Finden mit Suchmaschinen als auch intellektuell

Trends / Potenziale:

- Social Tagging in der Sprache der Zielgruppe
- Studie „steve.museum“
- Verbesserung der Zugänglichkeit für Benutzer

Probleme:

- Aufbereitung der Informationen für das Semantische Web
- Technik ist noch zu komplex für Laien
- Speicherung und Verwaltung der Datenmengen
- Datenaustauschformate

Trends / Potenziale:

- Ständige Verbesserung der Werkzeuge und Austauschformate
- Anpassung der Regelwerke (z. B. Gemeinsame Normdatei der DNB)
- Prototypische Anwendungen, z. B. Europeana

- Probleme und Potenziale/Trends der digitalen Technologie im Museum sind vielfältig und komplex.
- Eine abschließende Behandlung erscheint kaum möglich.
- Die Entwicklung ist von Museumswissenschaftlern und -praktikern aufmerksam zu beobachten.
- Weitergehende Forschungsarbeiten auf den dargestellten Gebieten sind notwendig.

- Entwicklung von Archiven, Bibliotheken und Museen zu digitalen Gedächtnisinstitutionen (engl. memory institutions)
- BAM-Portal
<<http://www.bam-portal.de>>
- Deutsche Digitale Bibliothek
<<http://www.ddb.de>>
- Europeana
<<http://www.europeana.eu/portal/>>

Werner Schweibenz (2008): Vom traditionellen zum virtuellen Museum. Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets. (Informationswissenschaft – Band 11) Frankfurt am Main: Deutsche Gesellschaft für Information. 280 Seiten.

ISBN 978-3-925474-64-4

EUR 25,- (für DGI-Mitglieder EUR 20,-)