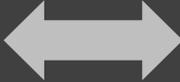
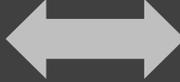


Immaterielles ausstellen und vermitteln

Der Beitrag von Besucherforschung und Medienpsychologie

Stephan Schwan


Gestaltung


Aneignung

Sachverhalte

Ausstellung

Besuchende

Vielfältig
Komplex
Opak
Reflexiv

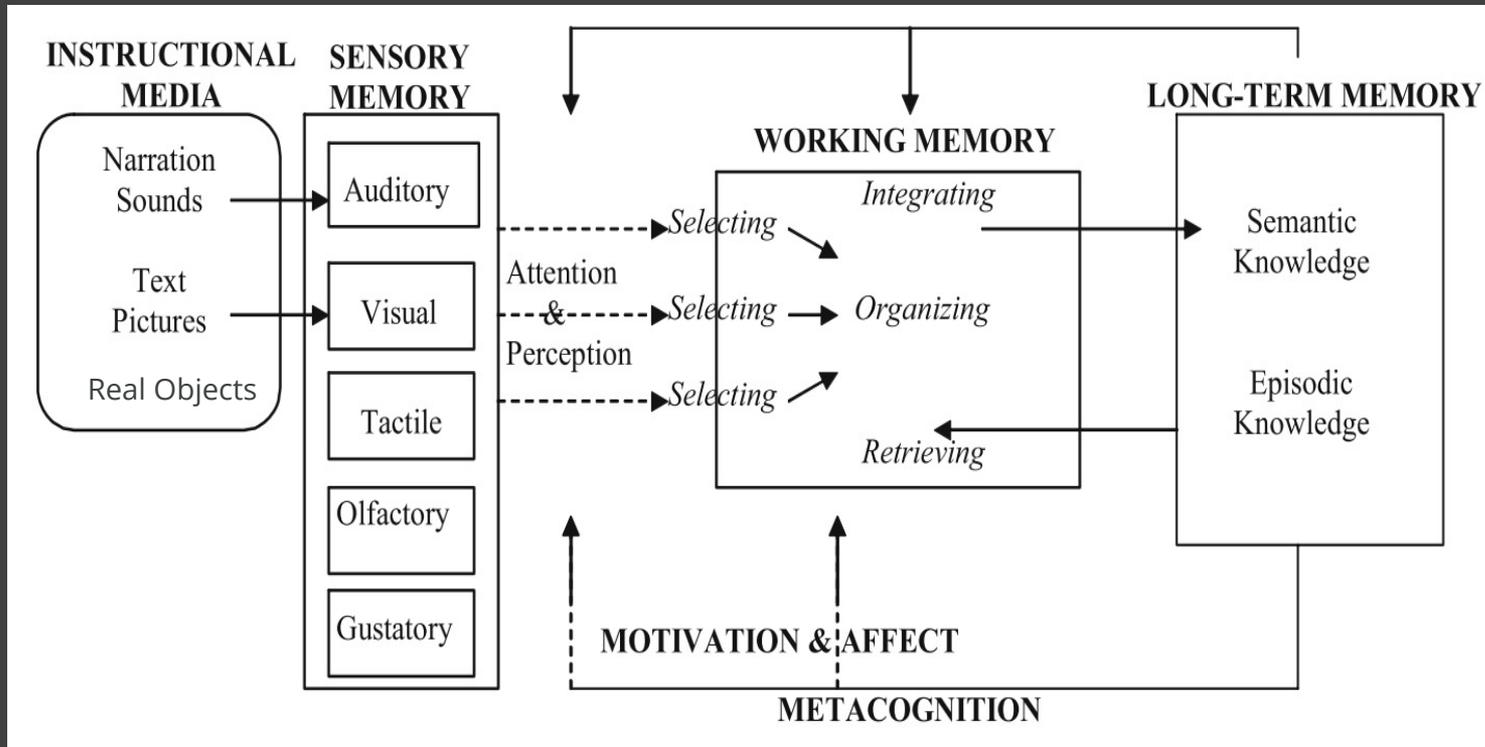
Besuchende

Herkunftsland
Wohnort
Alter
Geschlecht
Bildungsniveau
Begleitsituation
Besuchshäufigkeit

Besuchsmotivation
Offenheit für Erfahrungen
Interesse am Ausstellungsthema
Vorwissen / Expertise
Vertrautheit / Vorerfahrung
körperliche Verfassung

- Nicht nur distale, sondern auch proximale Variablen standardisiert erfassen

Komplex



Moreno & Mayer (2007)

Komplex

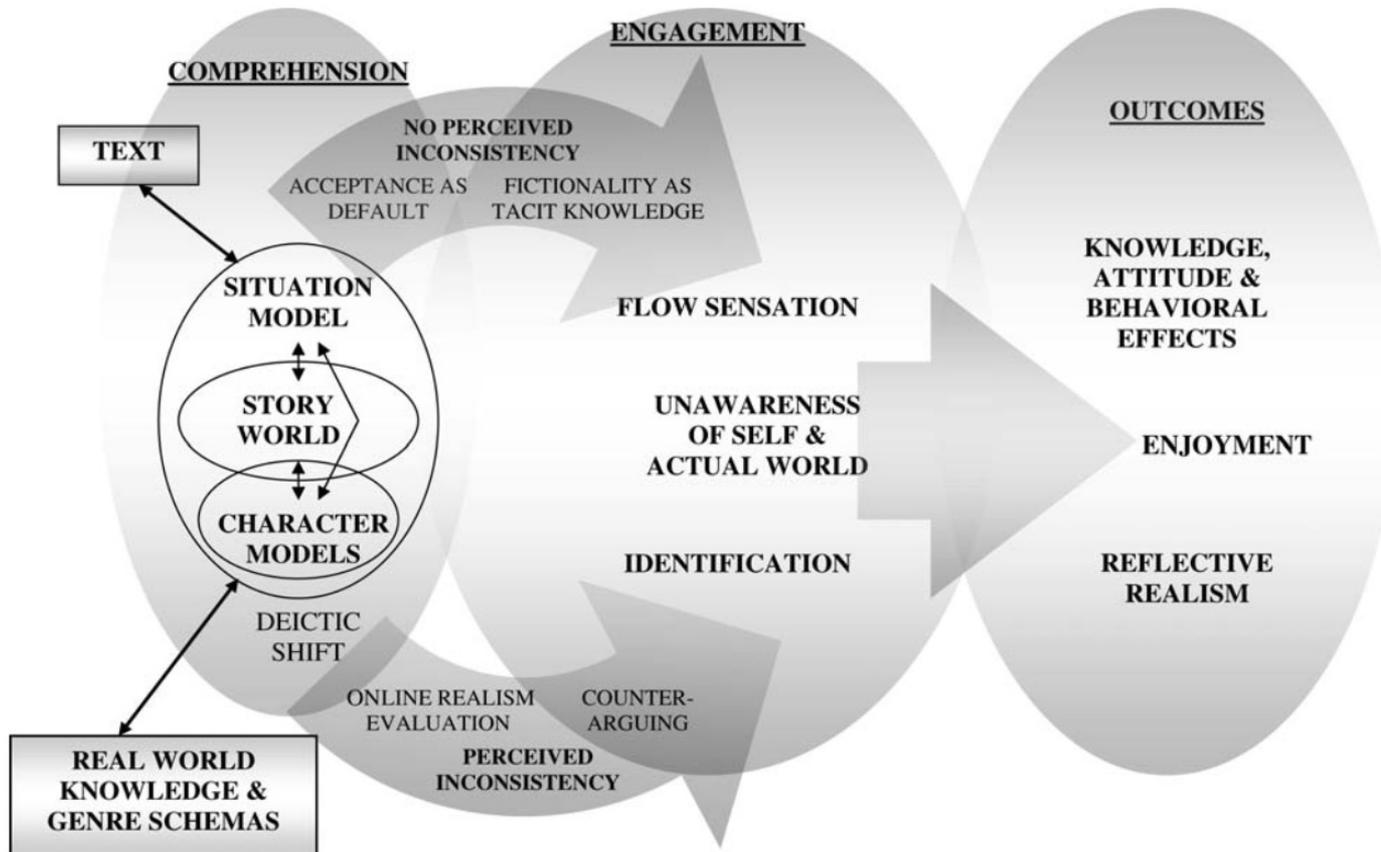
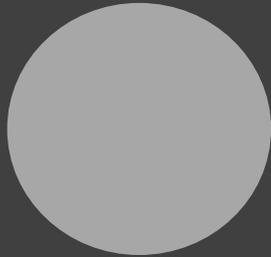


Figure 1 Model of narrative comprehension and engagement.

Busselle & Bilandzic (2008)

- Black box, deshalb Erhebung von Indikatoren
- Umfangreiche Palette von Instrumenten



Verbale Selbstausskünfte

Fragebögen

Wissens/Gedächtnistests

Interviews

Laut-Denken-Protokolle



Behaviorale Indikatoren

Bewegungsmuster

Verweildauern

Blickverhalten (Fixationen, Sakkaden)

Log-files bei digitalen Angeboten

Mimik

Neuro-Physiologische Indikatoren

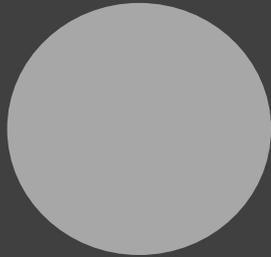
Hautleitfähigkeit

Herzrate

Pupillendilatation

EEG / fMRT

Problem der Indikatoren



- Messgenauigkeit
- Validität
- Indikatoren sind keine direkten Messungen eines Konstrukts

Beispiele:

Eye-Mind-Hypothese

Wissenstests

Reflexiv



Bewusstsein der Beobachtung / Messung verändert Verhalten

- Aufmerksamkeit, Elaboration, Regelmäßigkeit
 - "gute Versuchsperson"
 - soziale Erwünschtheit
-
- Teilnehmer vs. Nicht-Teilnehmer-Problem
 - Notwendigkeit der Methoden-Triangulation

Immaterielles Kulturerbe

- Performativ
- Objekte, Personen, Handlungen, Orte
- Komplexe räumliche Organisation
- Multiple Akteure / Rollen / Positionen
- Gleichzeitigkeit & zeitliche Dynamik
- Skripte, Konventionen, Bedeutungen
- Spezifischer Authentizitätsbegriff

etisch
Beobachter
Verstehen



emisch
Beteiligter
Erleben

etisch

Beobachter

Verstehen



Abstraktion
Erklärung
Kontextualisierung



emisch

Beteiligter

Erleben



Immersion
Multisensorik
Personalisierung
Narrative

etisch

Beobachter

Verstehen



Abstraktion
Erklärung
Kontextualisierung



emisch

Beteiligter

Erleben



Immersion
Multisensorik
Personalisierung
Narrative

Medien

Objektexponate
Multimedia
AR / VR / 360° Videos
Re-Enactment

etisch

Beobachter

Verstehen



emisch

Beteiligter

Erleben



Elaboriertheit der
Auseinandersetzung
Dichte und Struktur
des Wissensnetzes

Indikatoren:
behavioral
verbal
neuro-physiologisch



Präsenzeindruck und
Transportation
affektive Reaktionen
Beteiligtsein

Fazit

- Methodische Herausforderung: Besucher sind vielfältig, komplex, opak und reflexiv
- Verfügbarkeit eines breiten Spektrums von Erhebungsmethoden
- Spezifika des immateriellen Kulturerbes: Raumzeitliches multipersonales Geschehen mit impliziten Regeln
- Vermittlungsziele Verstehen vs. Erleben -> Beeinflusst Medienwahl und medienpsychologische Indikatoren

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit

s.schwan@iwm-tuebingen.de