

Friederike Berlekamp

MUSEEN UND IHRE DIGITALE VERMITTLUNG VON IMMATERIELLEM KULTURERBE (IKE)

HERAUSFORDERUNGEN DER VIELSCHICHTIGKEIT

Kenntnisse, Fertigkeiten und Erfahrungen, Erlebnisse und Aktivitäten sowie Gedanken und Erinnerungen werden seit jeher weitergegeben und diskutiert und mitunter präsentiert und fortgeführt. Gemeinschaften und Einzelpersonen, ihr Zusammenleben und ihre Kulturen sowie ihre Geschichte und Geschichten werden durch diese immateriellen Elemente geprägt. Zum immateriellen Kulturerbe (IKE) zählen beispielsweise mündliche Traditionen, wie das Erzählen von Märchen und Sagen, Wissen und Bräuche mit Bezug zur Natur und zum Universum, wie Weinkultur oder auch Landschaftsnutzung, darstellende Künste, wie Theater, Tanz und Musik, oder auch Handwerks-techniken, wie Glasmalerei, Köhlerhandwerk oder auch Bierbrauen.

Das Projekt »Materialisierung des Immateriellen?« befasst sich mit den Potenzialen und Grenzen der digitalen Vermittlung in Museen – speziell von IKE. Dabei steht die Frage im Fokus, inwiefern digitale Formate einen Beitrag für die Weitergabe und Vermittlung leisten und die Ausübung und Pflege von IKE weiterentwickeln können, etwa indem digitale Kommunikations- und Vernetzungstools genutzt oder aber auch neue (technische) Elemente in eine Tradition übernommen werden. Besonders interessant ist hierbei, dass digitale Anwendungen und Formate Möglichkeiten bieten, zum einen sich standortunabhängig mit bestimmten Themen zu beschäftigen, auszutauschen und zu vernetzen. Zum anderen könnten sie mit ihren Funktionen und Benutzungsweisen der dynamischen, interaktiven, kommunikativen, kollaborativen und dezentralen Natur des IKE entgegenkommen und diese sogar »festhalten«.

Fragestellungen aus der Nutzungs- und Rezeptionsforschung erlauben einen Zugang zu einem weiteren zentralen Aspekt des Projektes. Hierbei stehen vor allem die Benutzung, die Wahrnehmung und die Akzeptanz der digitalen Anwendungen im Mittelpunkt des Interesses. Insbesondere mit dem Blick auf das Museum als Lern-, Erfahrungs- und Erlebnisraum sind das Zusammenwirken von Kognition, Emotion und Motivation sowie multi-sensorische Ansätze von großer Bedeutung. Digitale Anwendungen können

hier ein Plus liefern, indem sie das Vermittlungsangebot auf verschiedenen Ebenen diversifizieren und ein komplexes Benutzungserlebnis ermöglichen. Damit können digitale Angebote einen großen Einfluss sowohl für das IKE als gelebte Praxis von Menschen als auch für die Museumsarbeit entfalten.

Im vorliegenden Aufsatz werden die Ergebnisse aus einer Befragung von 101 Museen – wie die Grimmwelt Kassel, das vineum bodensee, das Gärtner- und Häckermuseum Bamberg, das Robert-Schumann-Haus Zwickau oder auch das Ostfriesische Teemuseum Norden – zu diesen Fragestellungen präsentiert. Im Mittelpunkt steht hier der dokumentierte Status Quo der musealen digitalen Vermittlungsangebote, wobei die Möglichkeiten digitaler Anwendungen hinsichtlich Interaktion und Partizipation besonders berücksichtigt werden. Die Studie bildet die Perspektive der Museen ab und zeigt auf, welche Vorstellungen von IKE und dessen Behandlung vertreten sind und wie die Bedeutungen und Potenziale der digitalen Vermittlung eingeschätzt werden. Trotz der relativ geringen Anzahl an ausgewählten Häusern wird doch die Vielfalt der digitalen Vermittlung, des IKE selbst und auch der Museumslandschaft deutlich.

1. Projekt

Das Projekt »Materialisierung des Immateriellen? Evaluation von Nutzung digitaler Medien für die Vermittlung immateriellen Kulturerbes« des Instituts für Museumsforschung (SMB-PK) erörtert die Potenziale, Schwierigkeiten und Grenzen digitaler Anwendungen hinsichtlich der Bewahrung, Weitergabe, Vermittlung, Weiterentwicklung und Transformation von immateriellem Kulturerbe. Mit den Themenbereichen »Vermittlung« und »Nutzung digitaler Medien« widmet sich das Projekt auch der Rezeptionserfahrung mit solchen Angeboten. Die Intentionen und Ansätze sowie die Präsentationsweise und die damit verbundene Ansprache der Nutzer:innen sind daher zentral und betreffen nicht nur das Vermittlungsangebot an sich, sondern auch das IKE – als Museumsinhalt und als gelebte Kulturpraxis.

Neben der Studie beinhaltet das Projekt die Entwicklung einer IKE-Museum-Webseite,¹ auf der die gesammelten und ausgewerteten Informationen zugänglich gemacht werden. Sie stellt erstens ein Repertorium der dokumentierten digitalen Anwendungen für die Vermittlung von IKE zur Verfügung. Zweitens erhalten die Nutzer:innen Einblicke in die Praxiserfahrungen der

1 Die Webseite »Materialisierung des Immateriellen im Museum« wurde im Frühjahr 2023 gelauncht (<https://immateriell.smb.museum/>, Zugriff: 30. September 2023)..

befragten Museen im Zusammenhang mit der Entwicklung und Benutzung digitaler Angebote. Außerdem werden drittens die Ergebnisse des Surveys sowie der Evaluation zur Nutzung digitaler Medien geliefert. Die Seite kann damit Impulse für die Diskussion zu dem Themenkomplex »IKE – Museum – digitale Vermittlung« geben und den Austausch unterstützen. Es wird ein virtueller Raum geschaffen, in dem die drei Themenfelder zusammengedacht und gemeinsam weiterentwickelt werden können – auch über die Projektlaufzeit hinaus. »Materialisierung des Immateriellen?« ist Teil des Verbundprojektes *museum4punkto*.²

Die Durchführung des Projektes erfolgte in einer Zeit (2021-2023), in der die Beziehung zwischen IKE und Museum in der Forschung größere Aufmerksamkeit erhielt. Das »Intangible Cultural Heritage & Museums Project« (IMP, 2017-2019) befasste sich mit immateriellem Kulturerbe in Museen in verschiedenen europäischen Ländern unter der besonderen Berücksichtigung der Vielfalt und Unterschiede in den Ansätzen, Zugängen und Aktivitäten bei den IKE-Praktiker:innen und den Museen. Es zielte darauf ab, eine Brücke zwischen den Träger:innen von IKE und den Museen zu schlagen und die Kompetenzen letzterer auszubauen, damit sie in diesem Bereich – insbesondere bei der Bewahrung (*safeguarding*)³ – eine aktive Rolle übernehmen können. Ein wichtiger Beitrag des Projektes bestand in dem Bemühen, eine gemeinsame Sprache und gemeinsam Handlungsräume zu entwickeln. Dafür entwarf es einen Werkzeugkasten, der insbesondere Museumsfachleuten methodische Instrumente für Aktivitäten zum Schutze des lebenden Erbes bietet, wie etwa Publikationen zu den Ergebnissen und Erfahrungen aus der Projektarbeit, Inspirationskarten für Workshops oder auch eine Volvelle.⁴ Das Projekt unterstrich, dass »das immaterielle Kulturerbe [...] freilich schon lange ein Bestandteil von Museumspraktiken [ist]. Es ist jedoch als solches

2 Das Projekt *museum4punkto* befasste sich in einer Vielzahl von Initiativen mit der Entwicklung von digitalen Angeboten, mit denen neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum entwickelt werden können. Es wurde von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert und von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz gesteuert und koordiniert. Das Projekt hatte eine Laufzeit von 2017 bis 2023. Weitere Informationen zu dem Projekt finden Sie unter <https://www.museum4punkto.de> (Zugriff: 10. Februar 2023).

3 Die Beschäftigung mit IKE orientiert sich insbesondere an dem UNESCO-Übereinkommen »Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage« (2003). Die Bewahrung (*safeguarding*) bildet hier das zentrale Ziel und eröffnet vielfältige Räume für Diskussionen und Engagement (vgl. <https://ich.unesco.org/en/convention>, Zugriff: 20. April 2023).

4 <https://www.ichandmuseums.eu/en> (Zugriff: 10. Februar 2023).

häufig nicht gekennzeichnet worden.«⁵ Digitale Ansätze standen hierbei noch nicht im Mittelpunkt.

In Deutschland erscheint die Diskussion zur Beziehung von IKE und Museum vergleichsweise wenig lebendig.⁶ Und doch findet sie statt: So stand die Internationale Museumstagung 2019 unter dem Motto »Zukunft lebendiger Traditionen«.⁷ Die Veranstaltung wollte damit gleichfalls eine Verbindung zwischen den Bereichen Museum und immaterielles Kulturerbe schaffen und damit explizit *über die materiellen Objekte* hinausweisen. Im Anschluss an diese Veranstaltung wurde vom Museum für Europäische Kulturen (SMB-PK) eine Befragung initiiert, die dem Verhältnis Museum – IKE nachging. Sie bildet ab, wie Museen gegenwärtig IKE behandeln und welche Trends sich formen. Die digitalen Möglichkeiten spielten in den Fragestellungen kaum eine Rolle, doch wurde in den Antworten stärker auf die Digitalität verwiesen. So wurden digitales IKE bzw. digitale Kommunikationsformen wie Meme als kulturelle Praktiken und als Sammlungsgut genannt.⁸

Mit den Erfahrungen der Covid-19-Pandemie und den damit verbundenen Schließungen beziehungsweise eingeschränkten Öffnungen von Bildungs- und Kulturstätten erhielten digitale Ansätze schlagartig eine größere Relevanz. »Materialisierung des Immateriellen?« fand somit in einer Zeit statt, in der eine Großzahl an Neuerungen in der musealen Vermittlung insbesondere im digitalen Bereich erfolgte, deren Entwicklungen unter postpandemischen Gegebenheiten noch zu beobachten bleiben.

2. Forschung

»Materialisierung des Immateriellen?« kombiniert Fragestellungen und Herangehensweisen der Museumsforschung, Kulturanthropologie und (Medien-) Psychologie. Sowohl quantitative als auch qualitative Methoden wurden genutzt, um ein möglichst umfassendes Bild darstellen zu können. Die Grundlage der Studie bildet eine Befragung von 101 Museen. Bei der Auswahl der

5 <https://www.ichandmuseums.eu/en/toolbox/imp-book-executive-summary-de> (Zugriff: 12. Februar 2023).

6 Dieser Eindruck entsteht, wenn man die Beiträge des International Journal of Intangible Heritage betrachtet. Die Zeitschrift wird von ICOM seit 2006 herausgebracht, um ein Verständnis von immateriellem Kulturerbe und seiner Komplexität zu fördern (vgl. <https://www.ijih.org/>, Zugriff: 14. Februar 2023).

7 <https://www.museumstag.de/motto/2019/> (Zugriff: 10. Februar 2023).

8 Die gesammelten Daten sind noch nicht publiziert. Sie wurden der Autorin vom Museum Europäischer Kulturen zur Verfügung gestellt.

Museen war es besonders wichtig, das breite Spektrum der IKE-Bereiche⁹ sowie der Museumsarten und der Sammlungsschwerpunkte zu berücksichtigen.¹⁰ Dieser Survey behandelte die Themenfelder 1. Museum, 2. IKE, 3. IKE im Museum sowie 4. Digitale Anwendungen. Mit dieser ersten Datensammlung ist es möglich, Informationen zum Status Quo der digitalen Vermittlung von IKE im Museum zu liefern. Zudem sollte die Befragung Erkenntnisse hinsichtlich des Verständnisses für das Gefüge »IKE – Museum – digitale Vermittlung« hervorbringen.

Die Datensammlung ist nicht repräsentativ. Sie erbringt jedoch wertvolle Einblicke in die Vielfalt der musealen digitalen Angebote, deren Nutzung und der Vermittlung von immateriellem Kulturerbe. Zudem ist zu berücksichtigen, dass in der Befragung nur jeweils eine Anwendung pro Museum diskutiert wurde, da insbesondere deren spezifische Funktions- und Wirkweisen im Mittelpunkt des Interesses standen. Die besprochenen Anwendungen waren zumeist Teil eines vielfältigeren digitalen Vermittlungskonzeptes und wurden von den Museumsmitarbeiter:innen für die Befragung ausgewählt.

Die Informationen aus dieser ersten Bestandsaufnahme bildeten den Ausgangspunkt für fokussierte Interviews, wobei besonders interaktive und partizipative Angebote in den Blick genommen wurden.¹¹ Neben den Erfahrungen mit den Entwicklungsprozessen und der Verwendung der digitalen Angebote lieferten die Interviews detailliertere Informationen zu Funktions- und Wirkweisen und ermöglichten damit die Erörterung der Nutzung und der Potenziale digitaler Anwendungen in der Vermittlung von IKE.

Von besonderem Wert war es in diesem Zusammenhang, die Expertisen der (Medien-)Psychologie und der Kulturanthropologie zu kombinieren. Mithilfe des (medien-)psychologischen Zugangs konnte das Nutzungserlebnis

- 9 Umfassende Informationen zum IKE, dessen Definition und Kategorisierungen präsentiert die deutsche UNESCO-Kommission (<https://www.unesco.de/kultur-und-natur/immaterielles-kulturerbe>, Zugriff: 11. Februar 2023)
- 10 Die Auswahl der 101 Museen basiert auf der jährlichen Erhebung des Instituts für Museumsforschung. In seiner Publikation »Zahlen und Materialien« veröffentlicht das Institut Daten über die deutsche Museumslandschaft. Das Projekt hat sich in seiner Durchführung an dessen Systematik orientiert (vgl. <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/publikationen/zahlen-und-materialien-aus-dem-institut-fuer-museumsforschung/>, Zugriff: 11. Februar 2023).
- 11 Auf der Grundlage der Befragung von 101 Museen wurden vier Museen für weiterführende Interviews ausgewählt: das Bach-Museum (Leipzig), das Buddenbrookhaus (Lübeck), das Historische Museum Frankfurt (Frankfurt am Main) und das Porzellanikon (Selb). Für die Unterstützung und die Offenheit sei an dieser Stelle noch einmal gedankt!

insbesondere hinsichtlich der Ansprache der emotionalen Ebene sowie unter Berücksichtigung kognitiver und motivationaler Aspekte erörtert werden. Die kulturanthropologische Perspektive erlaubte es, die Nutzung der digitalen Angebote und deren Auswirkung auf die Praxis des IKE in den Blick zu nehmen und hier speziell die Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten sowie deren Einfluss auf die Pflege und Ausübung von IKE zu analysieren.¹²

Die Aspekte Interaktion sowie Partizipation/Kooperation sind besonders interessant, da es sich bei IKE oft um ein Zusammenwirken von verschiedenen Parteien handelt, das einen intensiven Umgang sowie Aushandlungsprozesse im Zusammenhang mit anderen Personen, mit Materialien, Lebewesen, Werkzeugen und Räumlichkeiten beinhaltet. Zudem ist mit der Frage nach dem Beitrag digitaler Anwendungen für die Vermittlung und Weitergabe von IKE zu berücksichtigen, dass dieses auf vielfältigen Wissens- und Erfahrungsständen beruht. Neben explizitem Wissen beinhalten diese auch Formen wie *gestural knowledge*, *embodied knowledge*, *tacit knowledge* und implizites Wissen, das auf (mitunter langjährigen) Erfahrungen basiert und oft verschiedener Sensoriken bedarf, wie Seh-, Hör-, Geruchs-, Tast-, Geschmacks-¹³ sowie Körper- und mitunter auch Orientierungs- und Sozialbeziehungsweise Community-Sinn. Damit ermöglicht gerade das IKE den Einsatz verschiedener Vermittlungsansätze und erfordert in gewisser Weise sogar, dass diese genutzt werden.

3. IKE digital vermittelt: In Zahlen

Zunächst lohnt es sich, das Gesamtbild zu dem Komplex »IKE im Museum«, das die Befragung erbracht hat, zusammenzufassen: Bei einem Großteil der befragten Häuser (96,1 Prozent) wird IKE als integraler Bestandteil des Museums angesehen. Allerdings war auch eine Unsicherheit gegenüber dem Begriff »IKE« selbst erkennbar sowie die Einsicht, dass es zwar im Museum behandelt wird, ohne dabei diesen Begriff und die mit ihm verbundenen Diskurse zu kennen beziehungsweise auf die Sammlung anzuwenden. Ebenso gab eine große Mehrheit der Institutionen an (95,0 Prozent), dass sie eine aktive Rolle bei der Weitergabe und Vermittlung von IKE einnehmen, wobei

12 Ausführliche Informationen zu der Studie sowie die Auswertung der Befragung und der Interviews werden in einem Gutachten über die Webseite »Materialisierung des Immateriellen im Museum« zur Verfügung gestellt (siehe Fußnote 2).

13 Vgl. Klaus Staubermann: Reconstructing the past: When intangible heritage meets scientific practice, in: *International Journal of Intangible Heritage* 15, 2020, URL: <https://ijih.org/volumes/article/942>, Zugriff: 13. Februar 2023.

für die Weitergabe zumeist (analoge) Veranstaltungen genutzt werden, wie Seminare und Workshops oder auch Konzerte und Lesungen.

Im Kontext der Leitfragen des vorliegenden Bandes ist es besonders bemerkenswert, dass viele Häuser angaben, dass sie IKE bislang in Form von Objekten (88,1 Prozent), Dokumenten (77,2 Prozent) und audiovisuellen Aufnahmen (73,3 Prozent) sammeln – digitale Formate wurden hier nur von knapp der Hälfte der Museumsmitarbeiter:innen genannt (45,5 Prozent). Die digitale Vermittlung von IKE ist allerdings bereits länger ein Thema und die Mehrheit der Museen (61,4 Prozent) erklärte, dass die besprochenen Anwendungen nicht erst im Zusammenhang mit den Museumsschließungen durch die Covid-19-Pandemie entstanden sind. Und doch wurde häufig angemerkt, dass die Pandemie die Möglichkeit und auch den Bedarf lieferte, sich stärker der digitalen Technologien (bei der Vermittlung und auch bei der Dokumentation) zu bedienen.

In der Befragung wurden insgesamt 17 verschiedene digitale Anwendungstypen genannt und erörtert (siehe Abb. 1). Mit Abstand am meisten vertreten waren dabei Medienstationen, die von knapp einem Drittel der befragten Häuser angeboten werden (32,7 Prozent), gefolgt von Medienguides bzw. Guidesystemen (18,8 Prozent) und virtuellen Führungen/Präsentationen (11,9 Prozent). Mit sechs Nennungen ist die Vermittlung von IKE über Social-Media und Streaming-Plattformen in der Befragung in einem geringen Maße vertreten.¹⁴

Als Zielgruppe ihrer Anwendungen nannten weniger als die Hälfte der Museen (41,6 Prozent) IKE-Akteur:innen; der Großteil von ihnen (83,2 Prozent) richtet sich mit ihrem Angebot vielmehr an IKE-Externe, also als Menschen, die keinen regelmäßigen und intensiven Umgang mit dem behandelten IKE pflegen oder eine andere engere Beziehung zu dem Inhalt haben. Dies ist ein sehr interessanter Befund mit Blick auf die zentrale Fragestellung nach dem Beitrag der digitalen Angebote für die Bewahrung, Vermittlung und Weitergabe von IKE: Ein deutlicher Fokus bei der Nutzung digitaler Angebote liegt demnach auf der Vermittlung an das Museumspublikum. Die folgenden Befunde unterstreichen dieses erste Ergebnis: Bei den Vermittlungsansätzen¹⁵ wurde Narration & *storytelling* von einer Mehrheit der

¹⁴ In einem größeren Umfang werden Social-Media und Streaming-Plattformen allerdings als Multiplikatoren digitaler Angebote, wie virtueller Präsentationen oder Tutorials oder auch von digitalen Beiträgen aus den Anwendungen vor Ort, verwendet.

¹⁵ Hier werden die üblichen Termini der Museumsarbeit genutzt, die sich an den Kernaufgaben von Museen orientieren, in diesem Fall »Vermittlung«. Die einzelnen Bereiche umfassen aber auch Kategorien, die eine Erweiterung und Diversifizierung

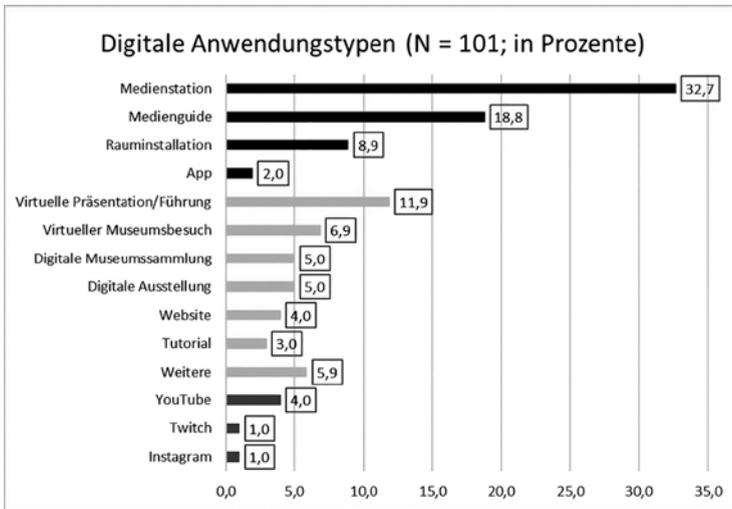


Abb. 1: Ergebnisse der Befragung von 101 Museen zu digitalen Anwendungen im Kontext der Vermittlung von Immateriellem Kulturerbe im Projekt »Materialisierung des Immateriellen?«.

Häuser (67,3 Prozent) als die gewählte Herangehensweise genannt. Etwas weniger als die Hälfte der befragten Museen gab immersive Formate (47,5 Prozent) und explorative Visualisierung (41,6 Prozent) an. Von besonderem Interesse im IKE-Kontext sind Interaktion und partizipative Ansätze, die aber unter den diskutierten Angeboten vergleichsweise selten vertreten sind (19,8 Prozent bzw. 16,8 Prozent).

Die angegebenen Vermittlungsziele¹⁶, die mit den digitalen Anwendungen erreicht werden sollen, verweisen auf ein klassisches Bild des Museums als Lernort: So bildet »Verstehen« bei einer großen Mehrheit der befragten Institutionen (80,2 Prozent) eindeutig den Schwerpunkt. Die Entwicklung zu einem Erlebnis- und Erfahrungsort spiegelt sich aber ebenso in den Zahlen wider, wenn auch in deutlich geringerem Maße. Etwas mehr als die Hälfte

von »Vermittlung« beinhalten und damit die Einbeziehung von IKE ermöglicht. Die hier genannten Vermittlungsansätze waren in der Befragung angegeben. Sie basieren auf den Kategorien, die auch für die Auswertung der Ergebnisse von museum4punkto genutzt wurden.

¹⁶ In der Befragung waren die hier genannten Kategorien der Vermittlungsziele vorgegeben. Aufgrund des Fokus der Fragestellung auf kognitive, emotionale und motivationale Aspekte wurden sie im Projekt so definiert.

der Häuser nannten »Erfahren« (59,4 Prozent) und »(Nach-)Erleben« (58,4 Prozent) als Vermittlungsziele, die von ihnen gleichsam angestrebt würden. Im Kontext »IKE – Museum – digitale Vermittlung« sind allerdings die Ziele »Weitergabe« und »Aktivierung« von besonderem Interesse: Sie werden von ungefähr einem Drittel (37,6 Prozent beziehungsweise 32,7 Prozent) intendiert.

Dieser Befund korreliert mit den Daten zu den Wirkungsebenen. Ein Großteil der Museen (95,0 Prozent) möchte mit ihren Anwendungen Wissen kommunizieren, allerdings wollen etwa drei Viertel der befragten Häuser (76,2 Prozent) auch Gefühle ansprechen. Körperliche Betätigungen wurden eher selten genannt (17,8 Prozent). Auch die Gestaltung folgt gleichsam einem klassischen Muster. Viele Museen legen einen Schwerpunkt vor allem auf visuelle (88,1 Prozent) und auditive (79,2 Prozent) Eindrücke. Haptische und motorische Reize sind hingegen bei den dokumentierten Anwendungen unterrepräsentiert (8,9 Prozent beziehungsweise 11,9 Prozent).

4. Emotionen

In diesem Zusammenhang lohnt es sich, den Aspekt der Emotionen und emotionalen Ansprache, die einen Schwerpunkt des Projektes bilden, detaillierter zu betrachten.¹⁷ In der Befragung hatte sich gezeigt, dass Gefühle und emotionale Ansprache für die Vermittlungsarbeit von großer Relevanz sind: Knapp drei Viertel der befragten Häuser (76,2 Prozent) gaben an, dass sie mit ihren digitalen Anwendungen die Nutzer:innen auch über deren Gefühle erreichen wollen. Das Spektrum der angestrebten und beobachteten Emotionen ist vielfältig und umfasst insbesondere positiv konnotierte Gefühle: Neugierde, Interesse, Überraschung, Faszination, Freude und Begeisterung wurden häufig genannt. Die Museumsmitarbeiter:innen sahen die Bedeutung der Emotionen vor allem darin, dass diese den Zugang zu den Inhalten (und zu den Anwendungen) erleichterten: Bereits die emotionalen Dimensionen von Kulturerbe unterstützten die Vermittlungsarbeit. Die persönlichen Erläuterungen und Vorführungen der IKE-Akteur:innen, ihrer Praktiken und Ideen ermöglichten einen direkteren und subjektiven Zugang zu den Inhalten. In audiovisuell gestalteten Anwendungen werden Geräusche und Musik

¹⁷ Julie Piesbergen brachte von April 2021 bis September 2022 die psychologische Expertise in das Projekt ein. Die Darstellung hier nutzt ihre Auswertungen zu den Funktions- und Wirkweisen digitaler Anwendungen im IKE-Kontext, die sie im Rahmen des Projektes vorgenommen hat. Dafür möchte ich mich bei ihr bedanken.

genutzt, um diese Wirkung zu verstärken und um auf attraktive Weise Aufmerksamkeit und Interesse zu wecken. Allerdings wurden diese Elemente nur vergleichsweise selten als Gestaltungsmittel genannt.¹⁸

Des Weiteren wurde häufiger beobachtet, dass die Ansprache der emotionalen Ebene dabei hilft, die Inhalte mit eigenen Erlebnissen und Erfahrungen zu verknüpfen. Es wird darin auch ein Beitrag zur Bewahrung von immateriellem Kulturerbe gesehen, weil es auf diese Weise erinnert und weitergegeben werden könne. Diese Erinnerungsleistung ist mitunter besonders wertvoll, da einige IKE-Formen bereits nicht mehr praktiziert werden und somit dem Vergessen entgegengewirkt werden kann. Immersive Formate werden dafür als besonders effektiv angesehen, da sie es den Nutzer:innen ermöglichen, sich in den Gegenstand hineinzufühlen und -zuversetzen.

Emotionen werden nicht nur durch die als direkter wahrgenommenen Eindrücke und Inhalte evoziert, sondern auch durch körperliche Erfahrungen.¹⁹ Daher hat Bewegung und Sensorik ebenfalls Einfluss auf das Erleben und die Wahrnehmung, sie machen das Wissen erfahr- und greifbar. Allerdings sind in der Bestandsaufnahme nur relativ wenige interaktive und raumbezogene Anwendungen erfasst, die auch diese Ebene ansprechen.

5. Mehrwert der digitalen Angebote für die Vermittlung und Pflege von IKE

Die Studie befasst sich im Besonderen mit den Potenzialen der digitalen Vermittlung, deren von den befragten Museen angegebene Nutzen im Folgenden zusammengefasst werden soll. Als großer Mehrwert der digitalen Formate für die Vermittlung von IKE werden von dem überwiegenden Teil der Institutionen vor allem die Erweiterung der Vermittlungsmöglichkeiten (84,2 Prozent) und leichtere Veranschaulichung (71,3 Prozent) genannt. Dass mithilfe von digitalen Anwendungen neue Zielgruppen erreicht werden könnten, gab knapp die Hälfte der Häuser an (58,4 Prozent). Mit Blick auf die Pflege

18 Ein Viertel beziehungsweise ein Drittel der Museen (26,7 Prozent beziehungsweise 36,6 Prozent) gaben an, Geräusche/Klänge und Musik zu nutzen. Während Museen mit musikalischen Schwerpunkten diese Elemente bewusst als Gestaltungsmittel einsetzen, ist es gut möglich, dass ihnen in anderen Museumsarten weniger eine Rolle in der Vermittlung zugeordnet wird und sie daher in der Befragung deutlich seltener genannt wurden.

19 Vgl. Paul Kleinginna und Anne M. Kleinginna: A categorized list of emotion definitions, with suggestions for a consensual definition, in: *Motivation and Emotion*, 5(4), 1981, S. 345-379.

von IKE sieht ein Großteil der Museen (74,2 Prozent) den Mehrwert digitaler Formate darin, dass dessen Wahrnehmung und Bewertung eine Veränderung erfährt. Diese Neubewertung resultiert nach Meinung vieler Museen vor allem aus der größeren Sichtbarkeit, die mithilfe der digitalen Anwendungen auf moderne und attraktive Weise erfolgen kann. Dass sie auch neue Formen der Kommunikation und des Austauschs ermöglichen, denkt nur knapp ein Drittel der Häuser (39,6 Prozent beziehungsweise 32,7 Prozent). Neue Formen der Zusammenarbeit sehen sogar nur noch ein Fünftel der befragten Museen (19,8 Prozent) als Potenzial der digitalen Vermittlungsangebote an. Je größer der Grad des Zusammenwirkens, desto skeptischer sind demnach die Museumskolleg:innen. Auch dass neue Akteur:innen sich mithilfe der digitalen Angebote mit und für das IKE engagieren, sieht nur ein gutes Drittel der Befragten (34,6 Prozent).

Schlussbetrachtung

Mit der digitalen Vermittlung von IKE können die Museen dessen Sichtbarkeit fördern. Durch die vielfältigen und vielschichtigen Möglichkeiten der Veranschaulichung gelingt es ihnen, ein Verständnis für die Akteur:innen, ihre Praktiken und ihre Ideen aufzubauen, das nicht nur die Wahrnehmung von immateriellem Kulturerbe, sondern auch seine Bewertung ändern und Interesse wecken kann. Auch wenn die Befragung zeigte, dass die digitale Vermittlung in den befragten Häusern zu einem großen Teil nicht primär auf die IKE-Praxis, dessen Pflege und Weitergabe abzielt, so können die Museen doch einen wichtigen Beitrag für dessen Bewahrung leisten, indem sie mit ihren Angeboten immaterielles Kulturerbe präsentieren und diskutieren.

Mit der Nutzung verschiedener Ansätze und der Berücksichtigung verschiedener Wirkungsebenen ist es möglich, ein sehr diverses Publikum anzusprechen, verschiedenen Erwartungen und Wünschen zu entsprechen und somit ein breiteres Interesse an den Inhalten zu wecken. Unterstützt wird dies auf besondere Weise durch die dem IKE inhärenten emotionalen Komponenten, aber auch durch die Beachtung der emotionalen Ansprache, die durch die Nutzung von digitalen Anwendungen stärker erfolgen kann. Des Weiteren ist die Kombination digitaler Angebote nicht nur technisch möglich, sondern auch in hohem Maße nützlich, da sich hier wiederum die Funktions- und Wirkweisen zusätzlich erweitern. Die digitalen Anwendungen helfen außerdem dabei, Orte miteinander zu verbinden. So ist es möglich, auch (fern voneinander liegende) Wissens- und Handlungsräume miteinander in Beziehung zu setzen, selbst wenn eine Lokalität für bestimmte Praktiken

und Performanzen nicht geeignet oder für die Akteur:innen nicht erreichbar ist. Den Museen gelingt es so, aus ihren vier Wänden hinauszutreten.

Für die digitale Vermittlung von IKE bleibt es zunächst eine Hürde, die multisensorischen Erfahrungen dieser Kulturformen in ihrer Vielfalt und Vielschichtigkeit zu transportieren. Auch die Interaktion und der direkte Austausch sowie die Möglichkeit, über die Anwendungen zusammenzuarbeiten und an Projekten zu partizipieren, sind in den diskutierten Anwendungen nur sehr gering ausgeprägt. Dies stellt insbesondere mit Blick auf die Weitergabe von impliziertem Wissen eine Herausforderung dar. Zudem wurde in der Befragung deutlich, dass viele Museen mit der digitalen Vermittlung zurückhaltend sind. Die ›wirkliche‹ Vermittlung soll in den Häusern vor Ort vorgenommen werden, die digitalen Angebote werden häufig ›nur‹ als Appetitanreger betrachtet. Zugleich ist aber auch eine Experimentierfreude in den Museen zu erkennen und der Wunsch, stärker in die Materie einzusteigen – bevorzugt mit gut geschultem Personal sowie mit nachhaltigen Angeboten und Rahmenbedingungen.