

Sigrun Lehnert

Julia Ecker: Von Audioguide bis Virtual Reality

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24125>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lehnert, Sigrun: Julia Ecker: Von Audioguide bis Virtual Reality. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 470–471. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24125>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Digitale Medien

Julia Ecker: Von Audioguide bis Virtual Reality

Innsbruck: innsbruck university press 2025, 158 S., ISBN 9783991061434, EUR 26,90

Julia Ecker legt mit *Von Audioguide bis Virtual Reality* eine Untersuchung zur Wissenschaftskommunikation in naturwissenschaftlichen Museen und Science Centern vor. Ihre Arbeit zeichnet sich unter anderem durch eine detaillierte Analyse von Vermittlungslösungen aus. Besonders hervorzuheben ist die methodische Vorgehensweise, die durch Expert:inneninterviews interessante Einblicke in die Herausforderungen digitaler und analoger Vermittlungskonzepte bietet. Zu beachten ist allerdings, dass die elf qualitativen Interviews von November 2019 bis Dezember 2020 durchgeführt wurden und sich seitdem Weiterentwicklungen in den vertretenen Häusern sowie in Bezug auf Verständnis von Vermittlung und digitalen Formaten in Museen ergeben haben können.

Die Einleitung des Buches bringt ein inspirierendes Zukunftsszenario, das die „omnipräsenten Begleiter“ (S.11) digitaler Medien im Museumsbesuch veranschaulicht. Sie stellt damit die Frage nach der Rolle dieser Technologien in der modernen Wissensvermittlung. Dabei verdeutlicht sie, dass

Museumsvermittlung „nicht zwingend durch persönlichen Kontakt erfolgen muss“, sondern durch Medien erfolgt (vgl. S.12) und idealerweise „selbstmotiviertes Lernen“ (S.13) fördert.

Ecker zeigt auf, dass Museen primär Sammlungen präsentieren, während Science Center einen praxisorientierten Ansatz verfolgen und eine spielerische Vermittlung fokussieren. Diese Differenzierung ist aufschlussreich, da sie verdeutlicht, welche Vermittlungsstrategien in welchem Kontext zielführend sind.

Die Arbeit stellt Kategorien digitaler Vermittlungsansätze auf: mobile Audio- und Multimedia-Guides, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Serious Games. Sie arbeitet heraus, dass AR-Anwendungen Flexibilität bieten, da sie mobil zu verwenden sind, während VR-Anwendungen oft an spezifische Räume gebunden bleiben (vgl. S.29). Besonders hervorzuheben ist die detaillierte Darstellung der Vielfalt von Vermittlungsmethoden. Dabei ist interessant, dass klassische analoge Vermittlungsformen wie persönliche

Führungen, Dioramen und Demoplastiken weiterhin einen festen Platz in Museen haben. Zudem erfreuen sich *hands-on*-Stationen hoher Beliebtheit, da sie Besucher:innen zur aktiven Auseinandersetzung mit Inhalten motivieren (vgl. S.95). Zugleich sieht Ecker Herausforderungen bei digitalen Textdarstellungen, zum Beispiel Touchscreens oder QR-Codes, die oft nicht so intuitiv genutzt werden wie erwartet oder störungsanfällig sind (vgl. S.92f.).

Auch die Vermittlung durch Personal ist ein bedeutender Faktor, insbesondere in naturwissenschaftlichen Museen und Science Centern, wo spezialisierte Mitarbeiter:innen an bestimmten Stationen für Interaktion und Vorführungen bereitstehen. Workshops bieten zudem die Möglichkeit, Besucher:innen aktiv einzubeziehen, indem sie eigene kleine Projekte umsetzen können. Audioguides und Guide-Apps gewinnen durch technische Weiterentwicklungen weiter an Bedeutung. In den letzten Jahren hat sich zudem ein Trend zu immersiven Räumen und Installationen entwickelt. Hierbei setzen Museen zunehmend auf LED-Wände, Projektionen oder digitale Exponate, um Erlebnisse zu schaffen, die über die rein informative Vermittlung hinausgehen. Diese Entwicklungen sind insbesondere im Kontext der wachsenden Bedeutung von Citizen Science und Partizipation der Besucher:innen von Interesse.

Ecker zeigt auf, dass digitale Projekte oft bevorzugt gefördert werden,

während analoge Angebote häufig von der Finanzierung abhängig sind. Vertreter:innen technisch ausgerichteter Museen und Science Center glauben, dass der Trend der Aufgaben eher in „Richtung Reflexion und Diskussion“ (S.106) gehen wird, um komplexe wissenschaftliche Themen zu bearbeiten. Zudem werden Kooperationen mit Universitäten immer bedeutender, um technologische Synergien zu nutzen.

In der abschließenden Diskussion resümiert die Autorin, dass Museen verstärkt zu Erlebnisorten werden, in denen Besucher:innen aktiv einbezogen werden sollten (vgl. S.107). Dabei bleibt die Herausforderung, analoge und digitale Vermittlungsformen ausgewogen zu kombinieren, um einen echten Mehrwert zu schaffen (vgl. S.114). Ihr Ausblick auf die Zukunft ist einleuchtend: Digitale Technologien werden nicht nur die Vermittlungsstrategien weiterentwickeln, sondern Museen könnten auch eine Rolle in der Stärkung von Medienkompetenz und *digital literacy* in Zeiten von *fake news* übernehmen.

Ecker liefert eine fundierte und praxisnahe Untersuchung, die nicht nur Fachpublikum anspricht, sondern auch für Museumspädagog:innen und Wissenschaftskommunikator:innen von Interesse ist. Durch die klare Struktur, fundierte Analyse und Einschätzungen bietet das Buch wertvolle Einblicke in die Museumsvermittlung.

Sigrun Lehnert (Hamburg)