

Erhalten, Erleben, Erinnern: Kulturerbe im digitalen Raum

Dissertation

zur Erlangung der Würde einer Doktorin der Philosophie
vorgelegt der Philosophisch-Historischen Fakultät der
Universität Basel

von

Béatrice Gauvain

aus

Basel

Originaldokument gespeichert auf dem institutionellen Repository der
Universität Basel edoc.unibas.ch.

Inhaltsverzeichnis

Dankesworte	iii
1 Einleitung	1
1.1 Hintergrund und Kontext der Forschung	1
1.2 Forschungsfrage und Zielsetzungen	2
1.3 Relevanz der Fragestellung	4
1.3.1 Gesellschaftliche Relevanz	4
1.3.2 Regionale und globale Perspektiven	5
1.3.3 Interdisziplinärer Ansatz	5
1.4 Aufbau der Arbeit	6
2 Genese der computergestützten Sammlungsverwaltung	8
2.1 Vor der Einführung von Computer	9
2.1.1 Von Privatsammlungen zu öffentlichen Museen	10
2.1.2 Herausforderungen der analogen Inventarisierung	11
2.1.3 Politische Veränderungen	12
2.2 Automatisierung in Museen	14
2.2.1 Erste Pionierprojekte	14
2.2.2 Zentralisierte Datenbanken	15
2.2.3 Katalysatoren der folgenden Entwicklung	17
2.2.4 Verbunden im World Wide Web	19
2.3 Zusammenfassung	21
3 Zugang zu Kulturerbe	22
3.1 ...im Datenraum	22
3.1.1 Standardisierung und Interoperabilität	23
3.1.2 Open Data	26

3.1.3	Linked Data	29
3.1.4	International Image Interoperability Framework (IIIF)	31
3.1.5	FAIR Prinzipien	32
3.1.6	CARE Prinzipien	35
3.1.7	Zusammenfassung	37
3.2	...in der Vermittlungspraxis	38
3.2.1	Entwicklung der Wissensvermittlung	38
3.2.2	Partizipative Formate	45
3.2.3	Entwicklung digitaler Strategien	48
3.2.4	Evaluation und Feedback	50
3.2.5	Zusammenfassung	58
4	Potenzial digital-erweiterter Räume	59
4.1	Grundlagen und Definition	60
4.2	Technologische Ansätze	62
4.2.1	Virtual Reality (VR)	64
4.2.2	Augmented Reality (AR)	65
4.2.3	Augmented Virtuality (AV)	66
4.2.4	Virtual Heritage	66
4.3	Entwicklung und Ursprünge	67
4.4	Einsatz in Kulturerbe-Institutionen	70
4.4.1	Historische Entwicklung	70
4.4.2	Potenzial und Herausforderungen	72
4.5	Immersion	74
4.5.1	Definition	75
4.5.2	Virtuelle Umgebungen	77
4.5.3	Literaturwissenschaft	80
4.5.4	Psychologie	85
4.5.5	Game Studies	90
4.5.6	Zusammenfassung und Ausblick	96
5	Ein neues Modell: Immersion, Partizipation, Inklusion	97
5.1	Methodik	98
5.2	Bestehende Modelle	99
5.2.1	Embodiment Modell	99
5.2.2	User-Reality-Virtuality Relationship Modell	101
5.2.3	Stärken und Limitationen	102

5.3	Zwischenfazit	104
5.4	Immersion	104
5.4.1	Vorhersageverarbeitung	106
5.4.2	Sinneswahrnehmung	109
5.4.3	Transparenz	111
5.4.4	Narratives Engagement	113
5.5	Partizipation	115
5.5.1	Interaktion	116
5.5.2	Handlungsfähigkeit	117
5.5.3	Taktische und strategische Herausforderungen	118
5.6	Inklusion	120
5.6.1	Benutzerfreundlichkeit	120
5.6.2	Nachhaltigkeit	121
5.6.3	Zugang	122
5.7	Zusammenführung	123
6	Fallstudien	124
6.1	Methodik	124
6.1.1	Forschungsmethoden	125
6.1.2	Datenerhebung und -analyse	125
6.1.3	Einschränkungen und ethische Überlegung	126
6.2	Selektion der Fallstudien	127
6.2.1	Fallstudien	127
6.2.2	Einschränkungen	128
6.2.3	Stärken	129
6.3	Augusta Raurica AR Experience	130
6.3.1	Datenerhebung	130
6.3.2	Historischer Kontext	131
6.3.3	Entwicklung des Projekts	134
6.3.4	Raumbeschreibungen und Szenenanalyse	136
6.3.5	Anwendung des Modells	145
6.3.6	Stärken	156
6.3.7	Limitationen	157
6.4	Der Salz-Fall, Museum Sust Horgen	158
6.4.1	Datenerhebung	158
6.4.2	Historischer Kontext	159

6.4.3	Entwicklung des Projekts	160
6.4.4	Raumbeschreibungen und Szenenanalyse	160
6.4.5	Anwendung des Modells	178
6.4.6	Stärken	191
6.4.7	Limitationen	192
6.5	Assassins Creed Discovery Tour: Viking Age, Ubisoft	194
6.5.1	Datenerhebung	195
6.5.2	Historischer Kontext	195
6.5.3	Entwicklung des Projekts	196
6.5.4	Raumbeschreibung und Szenenanalyse	199
6.5.5	Anwendung des Modells	212
6.5.6	Stärken	229
6.5.7	Limitationen	230
7	Diskussion und Schlussfolgerungen	232
7.1	Diskussion der Ergebnisse	233
7.1.1	Immersion	235
7.1.2	Partizipation	238
7.1.3	Inklusion	242
7.1.4	Vergleich	244
7.2	Meta-Analyse des Modells	245
7.2.1	Immersion	246
7.2.2	Partizipation	246
7.2.3	Inklusion	247
7.2.4	Vergleich	247
7.3	Auswirkungen der Ergebnisse	247
7.4	Eigener Beitrag	250
7.5	Einschränkungen und Vorschläge für zukünftige Forschung . .	251
7.6	Schlussfolgerungen	252
Anhang A	Appendix	254
A.1	Literatur	254
A.2	Übersicht Leitfragen	285
A.2.1	Immersion	285
A.2.2	Partizipation	286

A.2.3	Inklusion	287
A.3	Transkripte der Interviews	288
A.3.1	Interview mit Catherine Aitken, Augusta Raurica . . .	288
A.3.2	Interview mit Franziska Pfenninger, Museum Sust Horgen	301
A.3.3	Vortrag und Diskussion mit Raphael Weyland, Ubisoft Kanada	312
A.4	Erklärung zur wissenschaftlichen Redlichkeit	330