

Nr. 36 Alexandra Donecker
Untersuchung der Besucherresonanz
zur Sonderausstellung „WeltSpielZeug“
im Ethnologischen Museum Berlin
- Eine Konzeptbetrachtung und
Besucherbefragung -
Berlin 2007

MITTEILUNGEN und BERICHTE

aus dem

**Institut für
Museums-
forschung**

**Untersuchung der Besucherresonanz zur
Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ im
Ethnologischen Museum Berlin**

- Eine Konzeptbetrachtung und Besucherbefragung -

Alexandra Donecker

Berlin 2007

Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung

ISSN 1436-4166 Nr. 36

In dieser Reihe werden aktuelle Forschungsergebnisse, Arbeitsberichte und Handreichungen zur Museumsforschung publiziert. Sie ergänzt damit die „Materialien aus dem Institut für Museumsforschung“ und wird interessierten Fachleuten auf Anfrage kostenlos zur Verfügung gestellt.

Eine Liste aller lieferbaren Publikationen des Instituts für Museumsforschung befindet sich am Ende dieses Heftes.

Institut für Museumsforschung
Staatliche Museen zu Berlin –
Preußischer Kulturbesitz
In der Halde 1
14195 Berlin (Dahlem)
Telefon (030) 8301 460
Telefax (030) 8301 504
e-mail: ifm@smb.spk-berlin.de

Vorwort

Ausstellungen für Kinder als Teil von klassischen Museen wurden bislang eher selten konzipiert und noch seltener in ihrer Wirkung auf die Zielgruppe untersucht. Die Untersuchung von Alexandra Donecker zur Sonderausstellung „WeltSpielZeug“, die speziell für Kinder konzipiert wurde, setzt in inhaltlicher wie methodischer Hinsicht Maßstäbe. Die Arbeit von Alexandra Donecker besteht aus vier Teilen, die alle sehr gut gelungen sind und die sich durch eine saubere, logische Verknüpfung und klare methodische Stringenz auszeichnen. Der erste Teil der Arbeit, die theoretische Einordnung, beschäftigt sich mit der Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen und formuliert die wichtigsten problemzentrierten Fragestellungen zur Analyse der Besucherresonanz zu der Ausstellung „WeltSpielZeug“. Es handelt sich bei dem Fallbeispiel um eine für die Staatlichen Museen zu Berlin ungewöhnliche und zeitlich kurz befristete Sonderausstellung. Hier werden kritische Positionen sauber herausgearbeitet und so die Basis für die Überprüfung der Wirkung bei differenzierten Zielgruppen geschaffen. Im zweiten Teil der Arbeit betrachtet und analysiert Frau Donecker die Konzeptionsseite der Ausstellung. Grundlage hierfür sind sehr differenzierte Experteninterviews, die nicht nur sehr gut geführt worden sind, sondern auch exzellent ausgewertet und dargestellt wurden. Auch die Ausstellungsbeschreibung ist ausgezeichnet gelungen. Im dritten und vierten Teil werden die quantitativen und qualitativen Teile der empirischen Untersuchung zur Besucherresonanz auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ vorgestellt. Diese Untersuchung setzt angesichts der weitgehend fehlenden Forschungsliteratur für die sehr schwierig zu befragenden Zielgruppen der Kinder in der Ausstellung Maßstäbe. Frau Donecker liefert damit einen wichtigen, neuen Beitrag für die Forschung im Bereich der Rezeptionsforschung in Museen. Schließlich ist noch der sehr ausführliche Dokumentationsband zu erwähnen, der alle wesentlichen Untersuchungsergebnisse der einzelnen Untersuchungsteile enthält und so die gesamte Untersuchung präzise nachvollziehbar macht. Dieser Teil der Arbeit kann im Institut für Museumsforschung eingesehen werden.

Bernhard Graf

Berlin 2007

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1. Zum Erkenntnisinteresse und der Vorgehensweise der Untersuchung	9
Teil A: Theoretische Einordnung	13
1. Konzeptionen in Kinder und Jugendmuseen versus traditionelle Museumskonzeptionen.....	13
1.2 Definition von Kindermuseen.....	16
1.3 Grundlagen von Konzeptionen von Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland	18
1.3.1 Einflüsse der Reformpädagogik	19
1.3.2 Jean Piaget und Einflüsse aus der Spielpädagogik	21
1.3.3 Einflüsse der Museumspädagogik	22
1.3.4 Kinder- und Jugendmuseen: Anfänge in den USA	24
1.3.5 Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland und Europa	26
2. Problemzentrierte Fragestellungen zur Analyse der Besucherresonanz in der Ausstellung „WeltSpielZeug“	28
2.1 Problemzentrierte Fragestellungen zur Einstellung von Besuchern	29
2.2 Problemzentrierte Fragestellungen zu Vermittlungsaspekten	30
B: Betrachtung der Konzeptionsseite der Ausstellung „WeltSpielZeug“ im Ethnologischen Museum Berlin	35
1. Betrachtung der Konzeption und Gestaltung der Ausstellung „WeltSpielZeug“	35
1.1 Zur Entstehung der Ausstellung „WeltSpielZeug“	35
1.2 Zum Ausstellungsort	36
1.3 Formulierung der Arbeitshypothesen	37
2. Konzept und Gestaltung	38
2.1 Intention und konzeptionelle Zielsetzung der Ausstellungsorganisatoren	38
2.2 Kritik an Intentionen und konzeptioneller Zielsetzung der Ausstellungsorganisatoren.....	40
2.3 Präsentation.....	43
2.4 Ausstellungs- und Museumsarchitektur: Die wichtigsten Räume und ihre Exponate	46
Raum 1 Foyer Arnimallee: „Dinge verwandeln sich“	46
Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	48
Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	53
Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	54
Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	55
Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	56

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung	57
Raum 3 Akustiklabor	57
Raum 4 Erfinderwerkstatt	60
Raum 5 Kino	60
Raum 6 Ballraum	61
Raum 7 Kicker	62
3. Zusammenfassung und Bewertung	62
1. Funktion der Besucherumfrage	65
1.1 Fragebogen und Methodik	65
1.2 Ergebnisse der soziodemographischen Daten	66
1.3 Ergebnisse der Umfrage	72
Teil D. Empirische Untersuchung	83
1. Methodik der Untersuchung	83
1.1 Qualitatives Vorgehen	83
1.1.1 Formulierung von Untersuchungsdimensionen und Arbeitshypothesen	84
1.1.2 Gütekriterien qualitativer Forschung	87
1.1.3 Leitfadeninterview	88
1.1.4 Besonderheiten qualitativer Interviews mit Kindern	91
1.2 Der Zugang zum Untersuchungsfeld: Gruppenbesucher und Individualbesucher	92
1.2.1 Auswahl der Interviewpartner aus den Fallgruppen	93
1.2.2 Auswahl des Befragungsinstrumentes entsprechend der Gruppen	95
1.2.3 Entwicklung des Interviewleitfadens	98
1.2.4 Allgemeines zum Ablauf der Untersuchung	99
1.3 Das Auswertungsverfahren	99
2. Ergebnisdarstellung und Analyse	101
2.1 Hypothesenkomplex 2:	101
2.1.1 Arbeitshypothese 1:	102
2.1.1.1 Analyse der Ergebnisse der ersten Arbeitshypothese:	105
2.1.2 Arbeitshypothese 2:	106
2.1.2.1 Analyse der Ergebnisse der zweiten Arbeitshypothese:	108
2.1.3 Arbeitshypothese 3:	109
2.1.3.1 Analyse der Ergebnisse der dritten Arbeitshypothese :	110
2.2 Hypothesenkomplex 3: Zur Untersuchung von Vermittlung in der Ausstellung.	112
2.2.1 Arbeitshypothese 1:	112
2.2.1.1 Analyse der Ergebnisse der ersten Arbeitshypothese:	114
2.2.2 Arbeitshypothese 2:	115
2.2.2.1 Analyse der Ergebnisse der zweiten Arbeitshypothese:	119

2.2.3 Arbeitshypothese 3:	121
2.2.4 Arbeitshypothese 4:	121
2.2.3.1 Analyse der Ergebnisse der dritten und vierten Arbeitshypothese:	124
2.2.4 Arbeitshypothese 5:	125
2.2.4.1 Analyse der Ergebnisse der fünften Arbeitshypothese:	127
3. Fazit und Handlungsempfehlungen für die Museumspraxis	129
Bibliographie	135
Organigramm zum Aufbau der Arbeit	145
Organigramm zur Darstellung der Arbeitshypothesengenerierung	146
Konzept „WeltSpielZeug“	147
Ausstellungsbereiche	149
Interviewpartner der Gruppeninterviews:	152
Interviewpartner der Einzelinterviews:	152
Interviewleitfaden Kinder:	153
Interviewleitfaden erwachsener Begleitpersonen:	155
Transkriptionsregeln	157
Fragebogen	158
Persönliche Angaben	160

Einleitung

1. Zum Erkenntnisinteresse und der Vorgehensweise der Untersuchung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“, die vom 1. April 2004 bis zum 3. Januar 2005 im Ethnologischen Museum der Staatlichen Museen zu Berlin im Stadtteil Berlin Dahlem gezeigt wurde. Die Ausstellung, die speziell für Kinder und Jugendliche konzipiert wurde, stellte Spielzeug aus 30 Ländern Afrikas, Asiens und Lateinamerikas vor, das von Kindern dieser Regionen selbst hergestellt wurde.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, einige der Fragen in Bezug auf Kinder- und Jugendmuseen, bzw. -ausstellungen, die besonders seit den siebziger Jahren bis heute im Raum stehen, exemplarisch am Beispiel der Sonderausstellung zu untersuchen. Als Instrument soll dazu neben der Konzeptbeschreibung und Bewertung eine umfassende Analyse der Besucherresonanz dienen, die auf einer qualitativen Befragung beruht.

Ausgangspunkt des Forschungsanliegens ist einerseits die Beobachtung, dass in Deutschland bisher kaum empirische Untersuchungen zur Besucherresonanz von speziellen Kinder- und Jugendmuseen oder -ausstellungen durchgeführt worden sind, während in Amerika zumindest Studien zum Verhalten von Kindern in Ausstellungen und Museen generell vorliegen.¹ Andererseits erschien eine Besucherresonanzanalyse von „WeltSpielZeug“, die eine umfassende Befragung verschiedener Besuchergruppen beinhaltete, besonders interessante Schlüsse zuzulassen. Dies hatte mehrere Gründe. Die Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen, bzw. -ausstellungen greift auf besondere museumspädagogische Methoden und Mittel zurück, um eine explizite Orientierung an den Bedürfnissen und Prädispositionen der jungen Besucher zu gewährleisten. Auch die untersuchte Sonderausstellung steht in der Tradition dieser speziellen Museumsgattung und lässt sich damit von Museumskonzeptionen, die den klassischen objektzentrierten Ansatz verfolgen, abgrenzen. Eine Analyse der Besucherresonanz ermöglicht es die Sichtweise auf eine andere, besucherorientierte Ausstellung zu untersuchen, wobei durch die Befragung die Position verschiedener Besuchergruppen erfasst wurde. Einerseits ist dies die spezielle Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen. Andererseits besuchen Kinder Museen häufig in Begleitung von Erwachsenen wie Eltern, Großeltern oder auch Lehrern und Erziehern. Die Resonanzanalyse berücksichtigt bei der Befragung beide Besuchergruppen, um eventuelle Rückschlüsse über unterschiedliche oder gemeinsame Wahrnehmungen ziehen zu können.

¹Vgl. Brooks/Vernon, 1956, S.175-182; Falk/Dierking, 1992.

Da das Untersuchungsfeld bezüglich Kinder- und Jugendmuseen noch relativ uner-schlossen und dementsprechend breit gefächert ist, wurden vor allem zwei prob-lemzentrierte Fragekomplexe ins Zentrum des Erkenntnisinteresses der Besu-cherresonanzanalyse gerückt. Ausgehend von der Diskussion der Öffnung der Museen für neue Besuchergruppen und dem Paradigmenwechsel vom „elitären Musentempel“ zu einem besucherorientierten Museum, bleibt immer noch fraglich, ob sogenannte „Schwellenängste“ und „Zugangsbarrieren“ überholte oder aktuelle Problemstellungen sind. In der vorliegenden Untersuchung soll daher die Einstel-lung von Kindern zu Museen im Allgemeinen überprüft werden und wie sich diese in Bezug zur Ausstellung „WeltSpielZeug“ verhält, bzw. ob sie sich durch positive Einflüsse besucherorientierter Konzeptionen speziell für Kinder und Jugendliche verändert.

Ein weiterer problemzentrierter Fragenkomplex behandelt vor allem die Vermitt-lungsaspekte der Ausstellung. Dazu soll zunächst überprüft werden, mit welchen Erwartungen bezüglich Bildung die Besucher die Ausstellung betreten. Obwohl Lernprozesse von sehr vielen unterschiedlichen Faktoren beeinflusst werden und eine Lernwirkung daher empirisch schwer fassbar ist, soll dennoch durch Befra-gung überprüft werden, was die Kinder von dem Besuch der Ausstellung behalten haben, bzw. wie die Eltern die Vermittlungsstrategien und Lernerfolge in der Aus-stellung einschätzen. In diesem Zusammenhang wird vor allem auch die Bedeut-samkeit des didaktischen Instrumentes der Führung in Gegenüberstellung zum Vermittlungspotential der Ausstellungskonzeption untersucht. Abschließend soll die Frage geklärt werden, ob die Ausstellung „WeltSpielZeug“ auch zu einer weiteren Auseinandersetzung mit ethnologischen und kulturellen Themen und zu einem Folgebesuch im Ethnologischen Museum anregt. Weiterhin soll untersucht werden, ob sich möglicherweise Wechselwirkungen zwischen Ausstellung und Museum er-geben.

In diesem Sinne soll die empirische Untersuchung der vorliegenden Arbeit dazu beitragen, Daten über die Besucherresonanz in Ausstellungen oder Museen für Kinder und Jugendliche zu sammeln und somit eine bestehende Forschungslücke anzugehen, indem Ansatzpunkte für weitere Untersuchungen in diesem Bereich aufgezeigt werden. Um dies zu erreichen wurde bei der Untersuchung im einzelnen wie folgt vorgegangen:

Grundlage der Besucherresonanzanalyse ist es, zunächst die Konzeption der Aus-stellung „WeltSpielZeug“ vorzustellen, in den Kontext der Kinder- und Jugend-museen einzuordnen und zu bewerten. Bevor eine Analyse der Besucherresonanz sinnvoll durchgeführt werden kann, muss zunächst bestimmt werden, auf welche Gegebenheiten der Besucher in der Ausstellung trifft. Deshalb werden zuallererst Kriterien aus der Literatur zum Thema Kinder- und Jugendmuseen herausgear-

beitet und auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ bezogen. Obwohl es Kinder- und Jugendmuseen nun schon seit den 70er Jahren in Deutschland gibt, zeigt sich, dass die bestehende Literatur zu diesem Thema sehr unübersichtlich und wenig konkret ist und sich häufig auf die Darstellung einer Vielzahl unterschiedlicher Fallbeispiele und Praxisberichte beschränkt. Um die gemeinsamen Kernpunkte der musealen Ausstellungspraxis und Pädagogik dieser Museumsgattung aus der Literatur herauszufiltern, soll daher zunächst eine Abgrenzung gegenüber dem traditionellen Museumsbegriff vorgenommen werden. Merkmale und Methoden von Kinder- und Jugendmuseen werden anschließend unter Betrachtung der geschichtlichen Entwicklung museumspädagogischer Grundlagen und ihrer Auswirkungen auf Museums- und Ausstellungskonzeptionen herausgearbeitet. Am Ende des ersten Teils der Arbeit werden zwei problemzentrierte Fragenkomplexe aufgegriffen, die sowohl die Basis für die nachfolgende Konzeptbetrachtung von „WeltSpielZeug“ als auch für die Besucherbefragung bilden.

In der Konzeptbetrachtung werden die herausgestellten Merkmale und Methoden von Kinder- und Jugendmuseen auf die Präsentation „WeltSpielZeug“ bezogen, um die Ausstellung vorzustellen und zu bewerten. Zusammen mit den problemzentrierten Fragestellungen bildet die spezifische Beschreibung und Beurteilung der Ausstellungskonzeption die Grundlage für die Herleitung dezidierter Arbeitshypothesen für die Besucherresonanzanalyse. Zusätzlich zu der qualitativen Befragung wurde eine Fragebogenerhebung durchgeführt. Sie bezieht sich auf die Individualbesucher und dient als Basis, um Aussagen über die soziodemographischen Merkmale dieser Fallgruppe des Ausstellungspublikums machen zu können und Trends in der Nutzung des Ausstellungsangebotes in Erfahrung zu bringen. Diese Ergebnisse fließen ergänzend in die Auswertung der qualitativen Interviews der Besucherresonanzanalyse mit ein.

Vor dem Hintergrund der bisher aufgeführten Arbeitsschritte werden nun die Untersuchungsmethoden, Instrumentarien und die Vorgehensweise der Besucherresonanzanalyse detailliert beschrieben. Nachfolgend werden zunächst die Ergebnisse der Befragung präsentiert, bevor sie einer Interpretation und Diskussion unterzogen werden. Am Ende der Arbeit steht die Formulierung eines Fazits, in das Handlungsempfehlungen für die zukünftige Praxis in Ausstellungen und Museen für Kinder miteinbezogen werden.

Teil A: Theoretische Einordnung

1. Konzeptionen in Kinder und Jugendmuseen versus traditionelle Museumskonzeptionen

Bei der in dieser Arbeit zu untersuchenden Ausstellung handelt es sich um eine Sonderausstellung für Kinder innerhalb eines Ethnologischen Museums, das in großen Teilen konzeptionell noch an der traditionellen Museumsauffassung orientiert ist. Vor allem hinsichtlich dieser Tatsache nimmt die Ausstellung „WeltSpielZeug“ eine besondere Stellung ein und ist für eine qualitative Analyse der Besucherresonanz äußerst interessant, da sie sich in ihrer museumspädagogischen Konzeption sehr von den hier als traditionell beschriebenen Museen unterscheidet. Aufgrund der Ausrichtung auf die Zielgruppe der Kinder, Jugendlichen und Familien mit Kindern ist die Konzeption am Prinzip der Kinder- und Jugendmuseen ausgerichtet, das in den folgenden Kapiteln herausgearbeitet werden soll und als Grundlage für die Beschreibung und Bewertung der Ausstellung und somit auch die Untersuchung der Besucherresonanz von Bedeutung ist. Um den traditionellen Museumsbegriff strukturell und inhaltlich von dem spezifischen Ansatz der Kinder- und Jugendmuseen abzugrenzen, ist es notwendig, zunächst auf den historischen Funktionswandel dieser Wortbedeutung einzugehen und ihn im Verhältnis zur Konzeption der Kinder- und Jugendmuseums zu sehen.

Nach der Definition der American Association of Museum (AAM) ist ein Museum eine „nicht profit-orientierte, auf Dauer angelegte Institution, deren Zielsetzungen im wesentlichen erzieherischer oder ästhetischer Natur sind, die über professionelle Mitarbeiter verfügt und fassbare Objekte besitzt und nutzt, pflegt und aufgrund eines festen Zeitplans dem Publikum zugänglich macht.“² Diese Definition wurde vom International Council of Museum (ICOM) aufgenommen und weiterentwickelt. Die Statuten des ICOM von 1986 definieren das Museum als eine „gemeinnützige ständige Einrichtung, die der Gesellschaft und ihrer Entwicklung dient, der Öffentlichkeit zugänglich ist und materielle Zeugnisse des Menschen und seiner Umwelt für Studien-Bildungs- und Unterhaltungszwecke sammelt, bewahrt, erforscht, vermittelt und ausstellt“.³ Die funktionale Perspektive des Sammelns, Bewahrens und Ausstellens wird damit um den Begriff der Vermittlung erweitert. Dennoch erscheint diese Definition noch immer objektzentriert, das heißt das Objekt an sich steht im Mittelpunkt der musealen Tätigkeit und spricht für sich selbst.

² American Association of Museums: Professional Standards for Museums Accreditation, Washington D.C., 1978, S.8, Zitiert nach: Weil, 1990, S.23 u. S.45.

³ Es handelt sich hier um die offizielle deutsche Übersetzung des „ICOM Code of Professional Ethics“, dessen Fassung aus dem Jahr 1998 geringfügig geändert wurde. International Council of Museum (ICOM): ICOM Kodex der Berufsethik. Deutschsprachige Fassung der ICOM Nationalkomitees von Deutschland und Österreich, 1999, Art. 2, Abs.1. Zitiert nach Museumskunde, 64, S.98.

Dem liegt die Auffassung zugrunde, dass das Museum als ein „neutrales“, „transparentes Medium“ fungiert, durch das „der Besucher mit einem Objekt in Kontakt tritt, das seine Botschaft ohne Verzerrung dem Besucher mitteilt“.⁴ Objekte sind aber immer Teile einer menschlichen Umwelt und als solche mit kontextspezifischen Bedeutungen versehen. Stehen sie isoliert in einem Museum, so werden sie aus diesem Kontext herausgelöst. Um verstanden und kommuniziert werden zu können, müssen sie jedoch interpretiert und in explikatorische Zusammenhänge gestellt werden, da sie in anderen zeitlichen und kulturellen Umgebungen nur durch „hochkomplexe Übersetzungsleistungen“⁵ vermittelbar sind.

Dass man von dem traditionellen Museumsbegriff, der das Objekt und die damit verbundenen fachwissenschaftlichen Aufgaben Sammeln, Bewahren und Forschen in den Mittelpunkt stellt, Abstand nehmen muss, und dass das Museum weit mehr vermittelt als Informationen zu einem Objekt, wurde schon zu Beginn des 20sten Jahrhunderts durch Gelehrte wie John Dewey, Maria Montessori, Jean Piaget, Alfred Lichtwark und Georg Kerschensteiner angedacht. Diese Diskussion um einen zunehmenden Funktionswandel wurde jedoch aufgrund der Machtergreifung der Nationalsozialisten und des Zweiten Weltkriegs erst Ende der 60er, Anfang der 70er Jahre im Zuge der Museumskrise in Deutschland wieder aufgegriffen.⁶ Angestoßen durch die Kritik am exklusiven Charakter der traditionellen Museen und der konzeptionellen Objektzentrierung vollzog sich zu dieser Zeit ein Paradigmenwechsel hin zu einem moderneren, besucherorientierten Museumsbegriff, bei dem nicht mehr nur das Konservieren und objektbezogene Forschen im Vordergrund stehen sollte, sondern der sich neuen Zielgruppen öffnete und auch besucherorientierte, museale Vermittlungs- und Präsentationsformen berücksichtigte. Die Museumspädagogik als Instanz der Bildungsarbeit im Museum gewann zu dieser Zeit immer mehr an Bedeutung und eine Vielzahl museumspädagogischer Dienste, Abteilungen und Zentren wurde eingerichtet. Das Museum war kein „statisches Gebilde“ mehr, sondern sollte sich „in ständiger Entwicklung, in ständigem Bezug auf die jeweilige Gegenwart befinden“, wie der Präsident der Deutschen Forschungsgemeinschaft, Prof. Dr. Maier-Leibnitz, 1974 in einer Denkschrift zur Lage der Museen forderte.⁷ Parallel dazu setzte in den 80er Jahren der sogenannte „Museumsboom“ ein, was Gottfried Korff unter dem Titel „Die Popularisierung des Musealen und die Musealisierung des Popularen“⁸ beschreibt.⁹

⁴ Lepenies, 2001, S.53.

⁵ Lepenies, 2001, S.54. Vgl. auch Korff, 2000, S.41-56.

⁶ Für eine ausdifferenzierte Darstellung der Entwicklung museumspädagogischer Ansätze siehe Noschka-Roos, 1994.

⁷ Deutsche Forschungsgemeinschaft (Hrsg.): Denkschrift Museen: Zur Lage der Museen in der Bundesrepublik Deutschland und Berlin-West (DFG-Denkschrift), Boppard, 1974, S.9. Zitiert nach Graf, 1996. S.28.

⁸ Korff, 1988, S.9-23.

Die museumspädagogischen Ansätze der 70er Jahre wurden zunächst vor allem auf Basis eines schulisch orientierten Lernbegriffes umgesetzt. Im Vordergrund stand noch immer das Objekt, das in den sogenannten „objekt and label exhibits“ von den Experten präsentiert und erklärt werden musste. Die Besucher waren Laien, die belehrt werden sollten, ihre Vorkenntnisse und Interessen spielten dabei kaum eine Rolle. „Zu den Lernorttheorien, die in den 70er Jahren mit Vehemenz verfochten wurden, ist die museologische Praxis in den 80er und 90er Jahren auf deutliche Distanz gegangen, ohne jedoch die Rolle des Museums als Lernmittel zu negieren.“¹⁰ Ausstellungen orientierten sich nun zunehmend am Vorwissen und am Interesse der Besucher und zielten nicht so sehr auf Belehrung als vielmehr auf Interaktion. Begünstigt wurde diese Entwicklung durch die lerntheoretische Einsicht, dass beim Lernen nicht nur der Verstand, sondern auch die Sinne des Museumsbesuchers angesprochen werden müssten.¹¹

Die Durchsetzung dieses programmatischen Ansatzes eines konstruktivistischen Museums, in dem der Besucher für sich Botschaften aktiv aus eigenen Einsichten interpretiert und konstruiert und für seine persönlichen, lebenspraktischen Zwecke nutzt und in dem die Konzeption eines Museums oder einer Ausstellung sich an den Formen der Wissensaneignung sowie Vorstellungen und Einstellungen der Besucher orientiert, ist in Deutschland noch immer nicht selbstverständlich. Allzu oft steht noch immer ein objektbezogenes Selbstverständnis im Mittelpunkt der Museen und die Museumspädagogik spielt auch heute noch keine gleichberechtigte Rolle neben der wissenschaftlichen Präsentation von Objekten, obwohl die Zahl der angestellten Museumspädagogen und auch das Angebotsspektrum personaler Vermittlung langsam aber stetig wächst.¹² Dies äußert sich oft darin, dass in vielen Museen zunächst das wissenschaftliche Team sein Konzept entwickelt und erst später der Museumspädagoge hinzugezogen wird, also gar nicht von Anfang an aktiv in die Konzeptionsphase eingebunden wird.¹³

Anders ist dies in Kinder- und Jugendmuseen, in denen die museumspädagogischen Bestrebungen seit den 70er Jahren auch in Anlehnung an amerikanische Vorbilder stärker umgesetzt wurden. Kinder- und Jugendmuseen unterscheiden sich in ihrer Konzeption und museumspädagogischen Aufbereitung von traditionellen Museen vor allem dadurch, dass sie sehr zielgruppenorientiert arbeiten.

⁹ Vgl. zur beschriebenen Entwicklung u.a. Noschka-Roos, 1994; Liebertz, 1988; Nuissl, Paatsch, Schulze, 1987 u. 1988. Diese Entwicklung und die daraus erwachsende Problematiken werden unter Punkt 2: „Problemzentrierte Fragestellungen zur Analyse der Besucherresonanz in der Ausstellung „WeltSpielZeug“ dieser Arbeit genauer beleuchtet.

¹⁰ Korff, 2001. S.14.

¹¹ Vgl. u.a. Korff, 2001, S.13-20; Graf, 2003, S.74-76; Zacharias, 2003, S.29-50.

¹² Vgl. Noschka-Roos, 1997, S.86.

¹³ Vgl. dazu auch: Im Gespräch mit Alexander Bresinsky, Detlef J. Weitz, Christoph Bode: Was kann die Museumswelt von der Freizeitindustrie lernen - und umgekehrt? In: Museum aktuell, 2002, S.3372-3374.

Ihnen liegt ein didaktisches Konzept zugrunde, das sich an den kindlichen Bedürfnissen nach Spiel und Aktion orientiert und versucht, Alltagserfahrungen der Zielgruppe einzubeziehen; als methodisch-didaktischer Zugang wird daher ein handlungsorientierter Ansatz favorisiert.¹⁴

In der Museumspädagogik mit Kindern gibt es viele konkrete und anschauliche Methoden, wie die Betrachtung von Museumsobjekten mit praktischem, sinnesbezogenem Handeln verbunden werden kann.¹⁵ Im Folgenden sollen vor allem die museumspädagogische Methodik und die spezifischen Merkmale der Kinder- und Jugendmuseen behandelt werden, die in der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ Anwendung finden.

1.2 Definition von Kindermuseen

Ausgehend von der oben beschriebenen museumspädagogischen Grundorientierung am Besucher, sind Kinder- und Jugendmuseen weltweit in ihren Größen, Themen, Schwerpunkten, situationsbezogenen konzeptionellen Ansätzen und der Auswahl der museumsdidaktischen Mittel sehr unterschiedlich. Die Frage nach einer spezifischen Definition oder Konzeption dieser Museumsgattung wird deshalb in der Literatur immer wieder aufgeworfen, ist aber aufgrund der konzeptionellen Vielfältigkeit von Kinder- und Jugendmuseen in der heutigen Zeit wie zu erwarten nur schwer zu beantworten.¹⁶ Grund dafür ist auch die Tatsache, dass Lern- und Aneignungsformen im Museum, vor allem bei Kindern, bisher kaum erforscht sind und „vielfältig entwickelte Ansätze in der Museumspädagogik bisher wenig systematisiert vorliegen“¹⁷.

Rein rechtlich ist der Begriff des Kindermuseums, wie auch der des Museums allgemein, bis heute nicht geschützt. Analog zu der Definitionsgrundlage zum Museum des International Council of Museum (ICOM) entwickelte die Association of Youth Museums (AYM) allerdings eine Definition für Kinder- und Jugendmuseen, die als Entscheidungsgrundlage für Neuaufnahmen in den Verband dient.

“A children’s museum is defined as an institution committed to serving the needs and interests of children providing exhibits and programs that stimulate curiosity and motivate learning. Children’s museums are organized and permanent non-profit institutions, essentially educational in purpose, with professional staff, which utilize objects, care for them, and are open to the public in some regular schedule.”¹⁸

Die AYM definiert somit den kleinsten gemeinsamen Nenner aller in den Verband aufgenommenen Kinder- und Jugendmuseen. Es wird deutlich, dass in dieser Defi-

¹⁴Vgl. König, 2002, v.a. S.29-55, S.91-103; Schreiber, 1998, v.a. S.7-31, S.40-50.

¹⁵Weschenfelder/Zacharias, 1992, S.105 f.

¹⁶Vgl. u.a. Honig, 1993, S.146 ff; Worm, 1994, S.10 f; König, 2002, S.92 f.

¹⁷Noschka Roos, 1997, S.90.

¹⁸hand to hand, Vol. 6, Nr. 1, Spring 1992 (Verbandszeitschrift des AYM). Zitiert nach König, 2002, S.95.

nition die Bedürfnisse und Interessen der Kinder stärker im Vordergrund stehen. Die Inszenierung der Objekte erhält mehr und mehr einen dienenden Charakter im Kontext einer sachbezogenen, die Sinne ansprechenden Vermittlung. Darüber hinaus existieren in der Literatur keine weiteren verbindlichen Definitionen darüber, welche Konzeptionen, museumspädagogischen und didaktischen Methoden in Kindermuseen angewandt werden.

„Eine noch zu entwickelnde Ausstellungsdidaktik für Kinder- und Jugendmuseen wird das bisherige Nebeneinander von Präsentationsdidaktik, also der vorwiegenden Beschäftigung mit gestalterischen Problemen, und einer Didaktik der Museumspädagogik mit ihren zielgruppenspezifischen Vermittlungsfragen überwinden müssen.“¹⁹

Die in der Praxis dominierende Palette konkret angewendeten Präsentationsmittel und pädagogischer Methoden ist lang: z. B. Inszenierungen, audiovisuelle Programme, assoziative Gesprächseinstiege, situatives Rollenspiel, Detektivspiele, Such- und Forscheraufgaben, Nachstellen von Bildern, Plastiken oder historischen Szenen, Theaterspiele, Malatelier und kreative Eigentätigkeit, Werkstätten, Exkursionen etc. Dies wird auch in der untersuchten Literatur immer wieder deutlich, die geprägt ist von einer Vielzahl unterschiedlicher Fallbeispiele.²⁰

Was bisher häufig in der Literatur vernachlässigt wurde sind Besucherstudien bezüglich Kinder- und Jugendmuseen, die Rückschlüsse über Konzeptionen zulassen oder in Ausstellungskonzeption und -didaktik einfließen, wie dies in den USA zum Teil der Fall ist. Empirische Untersuchungen zum Verhalten von Kindern in Museen sind beispielsweise von Brooks und Vernon in einer Studie über Kinder in einem Wissenschaftsmuseum gemacht worden.

“It may be seen that less than half of the exhibits are looked at by 50% or more of the children, and that less than half are studied for more than 1 min. by the average child who looks at them at all. This is much what one would expect from any museum visiting. However, these average figures conceal a wide range of variation. A proportion of children do spend 5-10 min. or more at particular exhibits that arouse their interest. Almost always these are the working model rather than the static diorama type. But a large proportion tend to flit from one thing to another, stopping to press buttons and turn handles, and treat the gallery more as an amusement arcade than as a source of scientific information.”²¹

In Deutschland konzentrierten sich in der Vergangenheit die meisten Untersuchungen und Überlegungen zum Besucherverhalten auf Erwachsene, was umso erstaunlicher ist, da ein Großteil der Erwachsenen Museen mit Kindern oder Enkeln besuchen. Der Verfasserin sind keine empirisch belegbaren Erkenntnisse über die Besucherresonanz von Kindern und Jugendlichen in Museen in Deutschland be-

¹⁹Verplancke, 1993, S.59.

²⁰Vgl. u.a. König, 2002; Schreiber, 1998; Worm, 1994; Popp, 1993; Kathen von/Zacharias, 1993.

²¹Brooks, J.A.M. & Vernon, E.P.: A Study of Childrens Interests and Comprehension at a Science Museum. In: British Journal of Psychiatry, 47, 1956, S.178 f.

kannt.²² Konzepte von Kinder- und Jugendmuseen oder -ausstellungen werden also kaum empirisch überprüft. Obwohl das Kriterium der Besucherresonanz nicht das einzige ist, um den Erfolg einer Ausstellung zu messen, lässt es doch einige Rückschlüsse auf die Qualität museumspädagogischer Konzeptionen zu.

Dies soll im Falle der Untersuchung der Ausstellung „WeltSpielZeug“ im Ethnologischen Museum Berlin im Rahmen dieser Arbeit geleistet werden, um abschließend aus den durchgeführten Untersuchungen Anregungen abzuleiten, die in Zukunft in die Ausstellungspraxis für Kinder und Jugendliche miteinfließen oder auch Anstoß zu weiteren Untersuchungen geben könnten. Es soll zudem darauf eingegangen werden, welchen Nutzen eine solche Ausstellung für Kinder innerhalb eines traditionellen Museums haben kann. Dass je nach Ausstellungsart und -thema individuelle Konzeptionsmethoden und -mittel anzuwenden sind - denn gerade diese Flexibilität macht die Stärke eines Kindermuseums aus²³ - ist dabei selbstverständlich. Es ist nicht Ziel der Arbeit dies Kinder- und Jugendmuseen in Zukunft abzusprechen. Es soll daher nicht *das* Konzept für zukünftige Kinder- und Jugendmuseen postuliert werden.

1.3 Grundlagen von Konzeptionen von Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland

Obwohl das Gesamtbild der Methodik von Kinder- und Jugendmuseen sehr heterogen ist, existieren dennoch Grundlagen, die allen Kindermuseen gemein sind. Diese Grundlagen sollen im Hinblick auf den ersten Fragenkomplex der vorliegenden Arbeit, nämlich die Frage nach der Konzeption der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“, aus der bestehenden Literatur herausgearbeitet werden. Um eine qualitative Untersuchung der Besucherresonanz am Beispiel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ durchführen zu können, ist es zunächst notwendig aufzuzeigen auf welche Gegebenheiten, d.h. auf welches museumspädagogische Konzept, die Besucher treffen. Grundlage dieser Analyse sind wiederum die gemeinsamen Spezifika heutiger Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland, die sich aus der Literatur herausfiltern lassen.

Basis dieser Konzeptionen sind einerseits reform- und museumspädagogische Ansätze, die sich vor allem am Anfang des 20sten Jahrhunderts herauskristallisierten, dann jedoch durch die Machtergreifung der Nationalsozialisten und den zweiten Weltkrieg in den Hintergrund gerieten und erst Ende der 60er, Anfang der 70er Jahre im Zuge der Museumskrise und der Eröffnung der ersten Kindermuseen in Deutschland wieder aufgegriffen wurden. Andererseits stehen die Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland und Europa auch in der Tradition amerikanischer

²²Vgl. Verplancke, 1993, S.60; Lepenies, 2001, S.89.

²³Vgl. auch Liebich, 1995, S.151.

„Children's museums“. Diese Einflussfaktoren sollen im Folgenden kurz dargestellt werden, um dann spezifische Konzeptionsmittel und -methoden deutscher Kinder- und Jugendmuseen daraus abzuleiten.

1.3.1 Einflüsse der Reformpädagogik

Zwischen 1890 und 1930 entstanden innovative pädagogische Ideen und schulpädagogische Ansätze, die unter dem Begriff Reformpädagogik zusammengefasst werden. Diese sowohl nationale als auch internationale progressive Erziehungsbewegung verschiedenster, theoretisch uneinheitlicher Strömungen²⁴ wandte sich gegen den Intellektualismus, die Lebensfremdheit und den Autoritarismus des damaligen, alten Schulsystems und forderte stattdessen eine neue, freie Schule, in der das Kind im Mittelpunkt allen erzieherischen Denkens und Handelns stehen sollte. Die Schule sollte zu einer lebensnahen Gemeinschaft werden, in der Kinder aktiv und selbsttätig lernen können.

Obwohl die reformpädagogische Bewegung dieser Zeit sich zumeist explizit auf die Institution Schule bezieht, finden viele Aspekte der Theorien heute Anwendung in neuen Museumsformen, wie "Science Centern" oder "Kindermuseen". Unter anderem orientieren sich die heutigen museumspädagogischen Konzepte an den von dem Amerikaner John Dewey (1839 - 1952) formulierten Thesen, die oft auf die Formel „learning by doing“ verkürzt werden, aber auch an Maria Montessoris (1870 - 1952) empirisch orientierten Untersuchungen die belegen, dass Kinder Freiräume benötigen, um ihre Umwelt besser zu begreifen.

Grundlegendes Prinzip der Reformpädagogik, das sich sowohl bei Dewey, als auch bei Montessori wieder findet, ist die Auffassung, dass Erziehung, Entwicklung und Erkenntnisse des Menschen nicht allein auf rein formeller und vernunftmäßiger Informationsvermittlung beruhen, sondern aktive Erfahrungen miteinschließen. Lernerfolge sind nur möglich, wenn Dinge ausprobiert und anschließend reflektiert werden.

„Durch Erfahren lernen heißt das, was wir den Dingen tun, und das, was wir von ihnen erleiden, nach rückwärts und vorwärts miteinander in Verbindung bringen. Bei dieser Sachlage aber wird das Erfahren zu einem Versuchen, zu einem Experiment mit der Welt zum Zwecke ihrer Erkennung. Das sonst passive „Erleiden“ wird zum „Belehrtwerden“, d.h. zur Erkenntnis des Zusammenhangs der Dinge.“²⁵

Zusätzlich ist es nach Deweys Auffassung entscheidend, die Lehrmethoden dem Bereich der gewöhnlichen Lebenserfahrung der Kinder anzupassen, die als Aus-

²⁴Das Prinzip der Selbsttätigkeit ist bei allen Reformpädagogen zu finden. Darauf aufbauend haben sich verschiedene Formen und Theorien herausgebildet, die in der aufarbeitenden Literatur seit den 70er Jahren in eine Vielzahl unterschiedlicher pädagogischer und kultureller Einzelbewegungen unterteilt werden, wie etwa der Kunsterziehungsbewegung, der Arbeitsschulbewegung, der Heimat- oder der Jugendbewegung. Zu den verschiedenen Ausprägungen vgl. auch: Potthoff, 1992; Röhrs, 1994; Scheibe, 1982.

²⁵Dewey, 1964. Zitiert nach Schreiber, 1998, S.42.

gangspunkt für alles weitere Lernen dienen sollen.²⁶ Bereits Gelerntes und Erfahrenes gilt als dynamisches Mittel für die Eröffnung neuer Bereiche und Anforderungen an die vorhandenen Kräfte und das Denken. Montessori geht darüber hinaus davon aus, dass jeder Lernvorgang ein spontaner Akt des Individuums ist, in dessen Reifungsprozess begründet und daher nicht normierbar.²⁷ Das Kind steuert seine Lernprozesse selbst und benötigt dazu nach Montessori nur eine didaktisch „vorbereitete Umgebung“, in der sich das Kind frei bewegen kann und nach seinen eigenen Interessen und Bedürfnissen entscheidet, mit welchen Materialien, wie lange, wie oft und mit wem es arbeiten möchte. Der Lehrer hat dabei lediglich eine beobachtende und begleitende Funktion und hilft dem Kind auf seinem Weg zur Persönlichkeitsentfaltung.²⁸

Wesentliche Faktoren, die sich bis heute aus den Theorien der Reformpädagogik auf die Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen ableiten lassen, sind demzufolge:²⁹

- Die Berücksichtigung kindlicher Bedürfnisse und Aneignungsformen.
- Der Besucher kann die Methode des Interagierens, Ausprobierens und Experimentierens anwenden.
- Bezüge zum praktischen und alltäglichen Leben erleichtern Besuchern den Zugang zu Ausstellungsthemen.
- Eigene Erfahrungen der Besucher dienen als Grundlage für die Erschließung neuer Zusammenhänge.
- Bereitstellung einer didaktisch aufgearbeiteten Umgebung.
- Die Umsetzung des Prinzips der Selbsterziehung durch Konzeption eines offenen Lernangebots, ohne zeitliche und programmatische Reglementierung (außer den Öffnungszeiten).
- Die begleitende und führende Funktion des Museumspädagogen.

²⁶Deweys pädagogische Auffassung ergeben sich aus den Begriffen des Erlebens und Erfahrens. Die bestmögliche Umsetzung denkend-handelnden Lernens ist nach Dewey bei der Durchführung eines Projektes möglich. Darunter versteht Dewey ein umfangreiches Arbeitsvorhaben, bei dem eine reale Lebensaufgabe von praktischer Bedeutung für das Gemeinschaftsleben bewältigt wird, und zwar so, dass an ihrem Ende ein greifbares, praktisch brauchbares Ergebnis steht. Schüler sollen wirkliche Probleme des Alltages lösen, wobei zur Selbstorganisation von Lehr- und Lernprozessen übergegangen werden soll. Vgl. auch: Dewey, 1980; Röhrs, 1965, S.39-49.

²⁷Maria Montessori beobachtete bei heranwachsenden Kindern sensible Phasen. In ihnen dominieren ganz bestimmte Bedürfnisse und prägen die kindlichen Interessensbereiche. Im Verlauf einer sensiblen Phase eignet sich das Kind Sachverhalte sehr leicht und ganzheitlich an. Vgl. auch Böhm, 1990, S.44-47

²⁸Die vorbereitete Umgebung muss so beschaffen sein, dass sie die Selbstständigkeit des Kindes fördert. Die Darbietung des Materials muss klar gegliedert und für das Kind überschaubar sein. Um spontane Lernakte zu provozieren und zu fördern, müssen die Materialien für die Kinder einen gewissen Aufforderungscharakter haben und sich in einer anregungsreichen Umgebung befinden. Vgl. Schreiber, 1998, S.44 f; Oswald/Schulz-Benesch, 1967, S.25-46.

²⁹Aufzählung in Anlehnung an Schreiber, 1998, S.45.

Vor allem durch die Objektbezogenheit der Museen, im Gegensatz zum Wort- und Schriftunterricht der Schule, bietet sich Raum für handlungsorientierte und erfahrungsorientierte Konzepte an. Auch das freiwillige Einlassen auf Lerninhalte kann im Museum berücksichtigt werden. Jeder Besucher entscheidet für sich, wie lange er sich wo aufhält und mit welchen Ausstellungsangeboten er sich auseinandersetzt. Durch ein offen konzipiertes Lernangebot können individuelle Bedürfnisse der Besucher, vor allem der Kinder, berücksichtigt werden.

Das Museum kann so heutzutage zu einem Ort werden, an dem nicht nur Informationen vermittelt werden, sondern der auch der Erweiterung der eigenen Erfahrungsbasis dient, der Anregungen (stimulation) gibt, Werte und Ideen (ethics) vermittelt, den Besucher dazu ermächtigt (empowerment), mit einem Objekt in Konversation zu treten, sich aktiv mit einer Botschaft auseinanderzusetzen und sie nach eigener Einsicht zu interpretieren.³⁰ Aus dem passiven Besucher des traditionellen Museumsbegriffes wird ein aktiver Kunde, aus dem „Tempel“ und „Objektspeicher“ Museum werden aktive Lernumwelten für Menschen.

1.3.2 Jean Piaget und Einflüsse aus der Spielpädagogik

In naher Verwandtschaft zur Reformpädagogik entwickelten sich besonders Anfang des 20sten Jahrhunderts neue spielpädagogische Ansätze, die gegen Ende der 60er und in den 70er Jahren im Zuge der Vorschulerziehung wiederentdeckt wurden und zu Beginn der 80er Jahre durch den Boom der kulturellen, außerschulischen Bildung einen neuen Aufschwung erlebten.³¹ Besonders Jean Piagets (1896 - 1980) Forschungen zu kognitiven Spieltheorien, die die spielerische Auseinandersetzung von Kindern mit ihrer Umwelt thematisieren, beeinflussten die museumspädagogische Entwicklung der Kinder- und Jugendmuseen. Im experimentellen und kreativen Spiel sammeln Kinder Erfahrungen über ihre Umwelt, sie lernen, verstehen, verinnerlichen. Dabei setzt Piaget verschiedene Phasen der Denk- und Spielentwicklung des Kindes voraus, die miteinander verknüpft sind und je nach Alter des Kindes parallel verlaufen.³² In Bezug auf die heutige Ausstellungsdidaktik und -konzeption werden aus der Spieltheorie vor allem verschiedene Spielformen wie Rollenspiele, Forscherspiele, Lernspiele, etc. angewandt. Spielen beinhaltet also auch aktives Experimentieren, Ausprobieren und Reflektieren. Das Lernen im Spiel ist eine Aneignungsform im Museum, die kindlichen Bedürfnissen entgegenkommt und den Zugang zu Ausstellungsthemen erleichtert. Vor allem macht diese

³⁰Lisa C. Roberts nennt in Bezug auf die Erziehungsaufgabe des Museums vier Kernfunktionen: entertainment, empowerment, experience, ethics. Roberts, 1997, S.131.

³¹Vor allem die Anregungen Fröbels, der als erster Pädagoge das Spiel hoch eingeschätzt hatte und die Aufgabe des Erziehers „Spielpflege“ genannt hatte, wurden von vielen Reformern, u.a. Ellen Key, Maria Montessori, Gurlitt, Scharrelmann und Berthold Otto, aufgegriffen, neu belebt und weiter entwickelt. Vgl. auch Scheuerl, 1979, S.17 ff.

³²Vgl. Hering, 1979, S.28 f.

Aneignungsform Spaß - und zwar nicht nur Kindern. Das Museum erhält somit einen Unterhaltungswert, der auch der Wissensvermittlung entgegenkommt, so lange Spiel, Spaß und Informationsvermittlung miteinander verknüpft sind und sich nicht in rein „anomen“³³, also ungerichtetem Spiel verlieren. Dies bedeutet eine Weiterbewegung hin zum besucherorientierten Museum und weg von der traditionellen objektzentrierten Auffassung des Museumsbegriffs.

1.3.3 Einflüsse der Museumspädagogik

Auch die museumspädagogischen Bestrebungen in Deutschland zu Beginn des 20sten Jahrhunderts beeinflussen bis heute die Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen. Bereits zwischen 1900 und 1933 sprach man von einer ersten Museumskrise, die mit Hilfe museumspädagogischer Maßnahmen bekämpft werden sollte.³⁴ Die Ziele dieser Bewegung ähneln dabei denjenigen der 60er und 70er Jahre und prägen auch heute noch die museale Arbeit:³⁵

1. Das Museum sollte sich verstärkt neuen Besucherschichten öffnen.
2. Eine enge Zusammenarbeit zwischen Museum und Schule wurde angestrebt.
3. Durch museumsdidaktische Präsentationen und Informationsbereitstellung sollten alternative Formen der Vermittlung von Museumsinhalten erprobt werden.

Trotz vieler Museumsprojekte der letzten Jahre, in denen neue Medien und Methoden erprobt wurden, scheint die Museumspädagogik sich seit den 70er Jahren nicht grundlegend weiterzuentwickeln, wie auch Charmaine Liebertz bemerkt:

„Die Museumspädagogik beginnt (...) in der Erarbeitung von theoretischen Zielsetzungen zu stagnieren.“³⁶

Als einige Vertreter der frühen museumspädagogischen Bewegung in Deutschland sind zu nennen: Alfred Lichtwark, Karl Ernst Osthaus, Georg Kerschensteiner, Oskar von Miller und Adolf Reichwein. Vor allem Lichtwark, von 1886 bis 1914 Leiter der Hamburger Kunsthalle, gilt als einer der Pioniere in der Kunsterziehungsbewegung für Kinder. Er entwickelte ein pädagogisches Konzept, um das Verhältnis der Kinder zur Betrachtung von Kunst und Museen zu fördern,

³³Der Begriff anom ist in diesem Zusammenhang von Scheuerl entlehnt. Scheuerl versteht unter anomen (Spiel-) Handlungen unbewusste und ungerichtete Abläufe oder Dränge, die durch Formung und Strukturierung einem Willenszentrum verfügbar gemacht werden und dadurch Lerneffekte erzielen. Vgl. Scheuerl, 1990, S.20. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird der Begriff in diesem Sinne weiter verwandt.

³⁴Vgl. Kaldeweil, 1990, S.17 f. Kaldeweil spricht davon, dass Museen damals schon als „Friedhöfe“ und „öffentliche Schlafsäle“ bezeichnet wurden. Museen wurden als Institutionen für eine „unerträgliche Kunstrezeption“ verantwortlich gemacht sowie als „bürgerliche Fluchtburgen“ charakterisiert.

³⁵Aufzählung der Ziele nach Kaldeweil, 1990, S.1. Auch eine der ersten museumspädagogischen Tagung 1929 in Berlin zeigt, dass die museumspädagogischen Ziele und Bestrebungen dieser Zeit bereits einen Stand erreicht hatten, der erst während der so genannten zweiten Museumskrise der 60er und 70er Jahre wieder aufgegriffen wurde. Vgl. Kaldeweil, 1990, Teil B, Kapitel 3.

³⁶Liebertz, 1988, S.218.

indem sie lernen sollten, selbstständig zu denken, unterschiedliche Meinungen differenziert zu diskutieren, Kritik zu üben und mit Kritik umzugehen.

„Was bei der Betrachtung des Kunstwerkes an Wissen und Erkenntnis nötig wird, sollte stets entwickelt, nie mitgeteilt werden. Das Kind muss sein Wissen selbst erarbeiten, seine Erkenntnis erleben, nur dann werden sie fruchtbar in ihm und aus ihm zur Wirkung kommen.“³⁷

Damit entspricht Lichtwark einem der wichtigsten Grundsätze heutiger pädagogischer Konzepte von Kinder- und Jugendmuseen. Auch die Modelle und Projekte der museumspädagogischen Reformer Oskar von Miller, Georg Kerschensteiner (1854 – 1932) und Alfred Reichwein sind in Bezug auf die aktuelle Diskussion über Konzeptionen von und Pädagogik in Kinder- und Jugendmuseen von großer Bedeutung. Von Miller sah in diesem Zusammenhang vor allem die Relevanz der Kooperation von Schule und Museum und entwickelte mit Hilfe von Kerschensteiner ein neuartiges pädagogisches Konzept, das erlebnishafte Vermittlungsmethoden zur Erkenntnis von Wirkungszusammenhängen im Museum einschließt.³⁸ Auch Adolf Reichwein verfolgte die Idee des Museums als Bildungsstätte und formulierte präzise Richtlinien bezüglich einer didaktischen Ausstellungskonzeption für Schulkinder, die er in vier Schulausstellungen am Museum für deutsche Volkskunde realisierte.³⁹ Folgende Aspekte der skizzierten Theorien sind bis heute von Bedeutung für die Ausstellungskonzeption und Museumspädagogik:⁴⁰

- Objekte sollen nicht „so viel als möglich“ ausgestellt, sondern in einem didaktischen Kontext präsentiert werden, d.h. gezielt ausgewählt, gegliedert und miteinander verknüpft werden, zugunsten einer exemplarischen Entwicklungsreihe und deren Sinnzusammenhang.
- Besucher können interaktiv in der Ausstellung tätig werden, beispielsweise indem sie einfache Versuchseinrichtungen und Demonstrationsapparate selbstständig bedienen.
- Die Ausstellungsthemen sollen mit Hilfe von Texterläuterungen, Schautafeln, Film- und Videoaufnahmen und anderen pädagogisch-didaktischen Hilfsmitteln, wie aufgeschnittenen und beweglichen Modellen, in Bewegung befindlichen Originalmaschinen oder plastischen Profil- und Übersichtsbildern veranschaulicht werden.

³⁷Lichtwark, 1986, S.35-36. Zitiert nach Schreiber, 1998. S.12.

³⁸Vgl. u.a. König, 2002, S.30-35; Schreiber, 1998. S.11-16. In diesem Sinne führte von Miller spezielle Eintrittspreise für Schulklassen ein, weitete das Führungsprogramm auch auf Schüler der 5-8 Klasse der Volksschulen aus und bot Fortbildungsprogramme für Lehrer an.

³⁹Vgl. Kaldeweil, 1990, S.62 f; Schreiber, 1998 S.15 ff. In seinem programmatischen Aufsatz unter dem Titel „Schule und Museum“ von 1941 skizziert Reichwein seine Vorstellungen zur methodischen Zusammenarbeit zwischen den beiden genannten Institutionen.

⁴⁰Kaldeweil, 1990, S.188-196. Aufzählung zitiert nach Schreiber, 1998, S.13.

- Zum möglichen Informationsangebot gehören neben einem regelmäßigen Führungsangebot auch schriftliche Führer und eine Museumsbibliothek.
- Die Ausstellungsthemen sollen einen lebensnahen Bezug zu den Kindern haben, um ihr Interesse zu wecken.

Auch hier wird bereits der Ansatz des besucherorientierten Museums deutlich, indem Botschaften durch didaktisch aufbereitete Objekte kontextuell an den Besucher vermittelt werden. Die Einsicht, dass kognitives Lernen nicht nur den Verstand des Menschen, sondern auch seine Sinne fordert, wird in interaktiven Ausstellungselementen umgesetzt, die das Entdecken von Zusammenhängen und Konstruieren von Wissen fördern. Auch die Ausrichtung auf einen lebensnahen Bezug bedeutet in der Weiterentwicklung des Museumsbegriffes, dass der Besucher zum Kommunikationspartner wird, der sich auf der Basis seiner eigenen Interessen und Erfahrungen aktiv mit den Botschaften eines Museums auseinandersetzt. Die Kommunikation bezeichnet dabei keine Einbahnstraße mehr, wie in der traditionellen Museumsauffassung, auf der eine Botschaft vom Museum an den Besucher vermittelt wird.

1.3.4 Kinder- und Jugendmuseen: Anfänge in den USA

Die bisher dargestellten Ansätze der Institution der Kinder- und Jugendmuseen sind zuerst in den Vereinigten Staaten umgesetzt worden, wo bereits auf eine 100jährige Tradition dieser Museumsgattung zurückgeblickt werden kann. Die Idee dazu entwickelte sich in Amerika Ende des 19. Jahrhunderts aus den Studiensammlungen der sogenannten „College“- oder „School Museums“. Grundgedanke der Initiatoren dieser ersten Kindermuseen war es, Museen auch als außerschulische Bildungsorte erschließbar zu machen.⁴¹ Sie kritisierten in diesem Zusammenhang die museale Aufbereitung und Konzeption von traditionellen Museen, die sie als zu komplex und zu wenig ansprechend für Kinder einstufen. Stattdessen forderte man - im Gegensatz zur traditionellen Museumsarbeit, die zu sehr von der Trias Sammeln, Bewahren und Forschen ausging - eine stärkere Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Kinder hinsichtlich ihres Lernverhaltens und Wissensstandes.⁴²

Das grundlegend Neue dieses Ansatzes ist die explizite Besucherorientierung hinsichtlich einer bestimmten Zielgruppe: Kinder und Jugendliche. Die Gewichtung des traditionellen Wertekanons der Museen: Sammeln, Bewahren, Forschen, Vermitteln, erfährt eine Verschiebung hin zum Vermittlungsaspekt kultureller Inhalte an Kinder. Dabei werden die Grundsätze des traditionellen Museums-

⁴¹Die ersten vier Kindermuseen wurden im Osten der USA gegründet, im New Yorker Stadtteil Brooklyn (1899), in Boston (1913), in Detroit (1917) und in Indianapolis (1925). Vgl. König, 2002, S.55.

⁴²Vgl. König, 2002, S.53-70; Schreiber, 1998, S.26-31.

verständnis jedoch nicht in Frage gestellt. Im Mittelpunkt dieses musealen Konzepts steht aber nicht die Sammlung, sondern der Besucher. Die Umsetzung dieser erstmals in dieser Form benannten Grundsätze wurden anfangs auf einfache aber wirkungsvolle Weise verwirklicht, indem man beispielsweise bei der Präsentation von Objekten die Größe der Kinder berücksichtigte oder Beschriftungen und Erläuterungen in leicht verständlicher Sprache verfasste und Fachausdrücke vermied.⁴³

Von großer Bedeutung für diese erste Generation von Kindermuseen war vor allem auch die ausgeprägte Zusammenarbeit mit der Schule. In ihrer Themenwahl orientierten sich die Museen eng an den in der Schule behandelten Inhalten. Darüber hinaus verlieh man mobile Schau- und Studiensammlungen an Schulen. Bald wurden auch für Einzelbesucher und außerschulische Jugendgruppen Angebote wie Film- und Diavorführungen, Workshops und Exkursionen offeriert und realisiert.

Die vom Brooklyn Children's Museum erstmals formulierten Ansprüche an Kindermuseen zur altersgerechten Vermittlung und Besucherorientierung wurden bald modifiziert und weiterentwickelt. Vor allem Ende der 60er Jahre kam es zu „neuen inhaltlichen reformpädagogischen Tendenzen innerhalb der Kinder- und Jugendmuseumsbewegung“⁴⁴ in Amerika. Ein bedeutender Fortschritt war beispielsweise die Berücksichtigung der Art und Weise, auf die Kinder sich Zusammenhänge und Wissen aneignen. Die Initiative zur Auseinandersetzung mit neuen Ausstellungskonzeptionen in Bezug auf Museumsdidaktik und -pädagogik ergriffen dabei vor allem Museumsdirektoren wie Michael Spock, der eine neue Ausstellungsform erarbeitete, die bahnbrechend für die weitere Entwicklung dieser Museumsgattung sein sollte. Spock wandte sich in seinem neuen Konzept von dem traditionellen Ansatz der Museen ab, Objekte hinter Glas zu präsentieren. Stattdessen sollten speziell Kinder und Erwachsene mit dem, was sie sehen, in Interaktion treten und so Einblicke in die Funktionsweise von Objekten erhalten.⁴⁵ Ein weiterer Aspekt dieses Ansatzes war es, die Besucher nicht nur auf intellektueller, sondern auch auf emotionaler Ebene anzusprechen und in diesem Zusammenhang einen Bezug des Ausstellungsthemas zu konkreten Lebenssituationen der Kinder herzustellen. Erst dadurch wird eine Ausstellung für den Besucher interessant und erhält einen Erfahrungswert, der direkt auf den Lebensalltag anzuwenden ist. Michael Spocks innovatives Ausstellungsprinzip des handlungsorientierten Lernens ist heute unter dem Begriff „hands on“ weltweit bekannt.⁴⁶

⁴³Vgl. König, 2002, S.53-70.

⁴⁴Schreiber, 1998, S.29.

⁴⁵Dies setzte Spock in einer Ausstellung unter dem Titel „What's Inside?“ um. Vgl. auch König, 2002, S.53-70, Schreiber, 1998, S.29.

⁴⁶Vgl. u.a. König, 2002, S.98 u. S.60.; Schreiber, 1998, S.29 ff.

1.3.5 Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland und Europa

Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland stehen in ihrer Zielsetzung und Konzeption grundsätzlich in der Tradition amerikanischer Kindermuseen.

In europäischen Museumsmetropolen wurden die ersten Kindermuseen erst in den 70er Jahren des 20sten Jahrhunderts gegründet. Etablieren konnten sie sich allerdings erst in den 90er Jahren. Zu Beginn dieser Entwicklung wurden Kindermuseen nur als spezielle Abteilungen in traditionellen Museumsinstitutionen eröffnet. In den 80er Jahren entstand die Idee, Busse zu mobilen Museen für Kinder und Jugendliche umzufunktionieren, so dass das Museum sozusagen zum Besucher kommen konnte. Ende der 80er und Anfang der 90er Jahre wurden Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland auch verstärkt außerhalb traditioneller musealer Einrichtungen gegründet. Jedoch gestaltete sich die Realisierung dieser Institutionen in eigener Trägerschaft auf Grund fehlender finanzieller Mittel sehr schwierig.⁴⁷

Grundlage für die konzeptionelle Entwicklung und Philosophie von Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland sind noch immer die Ideen der dargestellten pädagogischen Bewegungen und die innovativen Ansätze amerikanischer Kinder- und Jugendmuseen, auch wenn diese essentiellen Ansprüche im Laufe der Zeit durch technische Neuerungen oder veränderte pädagogische Mittel modifiziert wurden. Diese fundamentalen Faktoren, die sich aus diesen frühen Wurzeln isolieren lassen, sollen im Folgenden noch einmal zusammenfassend dargestellt werden, um dann in die Deskription der Ausstellung „WeltSpielZeug“ einfließen zu können:

„hands on“ Ansatz

Im Gegensatz zu dem herkömmlichen musealen Grundsatz des kontemplativen Schauens wird in Kinder- und Jugendmuseen vor allem auf die Partizipation und Interaktion der Besucher in Ausstellungen Wert gelegt. Der Begriff „hands on“ wurde von Michael Spock, Direktor des Children’s Museum in Boston, geprägt. Spock setzte erstmals die Elemente des Mitmachens und Ausprobierens als Instrumente in den Mittelpunkt des musealen Vermittelns, da sie den Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen eher entgegenkommen als rein formelle Lernmethoden (Werkstätten, Modelle zum Anfassen und Ausprobieren).⁴⁸

Alle Sinne werden angesprochen

Der „hands on“ Ansatz bezieht sich häufig nicht nur auf das reine Anfassen

⁴⁷Vgl. König, 2002, S.71-88.

⁴⁸Die Art des Einsatzes dieser informellen Methoden, beispielsweise der Partizipation und Interaktion, im Rahmen der Kinder- und Jugendmuseen hat sich im Laufe der Zeit, vor allem auch durch neue Medien wie Computer, Video und DVD, geändert und weiterentwickelt.

von Objekten, sondern meint ein Erleben der Ausstellung mit allen Sinnen: Sehen, riechen, hören, schmecken, fühlen.

Lebensweltliche Bezüge

Durch die Herstellung lebensweltlicher Bezüge findet der Besucher leichter Zugang zum Ausstellungsthema, die Attraktivität von Museen wird gefördert, Schwellenängste und bestehende Mechanismen wie Einschüchterung, Verweigerung und das Gefühl der Unwissenheit und Minderwertigkeit im Museum können abgebaut werden.⁴⁹ Durch Bezüge zum eigenen Leben wird eine Ausstellung für die Besucher interessanter und sie fühlen sich stärker angesprochen, vor allem wenn es sich dabei um Kinder handelt.⁵⁰

Induktives, spielerisches Lernen

Spielerische und informelle Lernformen berücksichtigen kindliche Bedürfnisse und Aneignungsformen. Der Besucher kann auf spielerische Art und Weise die Methode des Interagierens, Ausprobierens und Experimentierens anwenden. (Rollenspiele, Quiz-, Such-, und Rätselspiele)

Bereitstellung einer didaktisch aufgearbeiteten Umgebung

Die Ausstellungsthemen werden mit Hilfe von pädagogisch-didaktischen Hilfsmitteln, z.B. Medien, bewegte Modelle, Texte, Bilder, etc. veranschaulicht. Die Objekte werden in einem didaktischen Kontext präsentiert, d.h. gezielt ausgewählt, gegliedert und miteinander verknüpft zugunsten eines Sinnzusammenhangs. Dem Besucher wird dabei ein offenes Lernangebot ohne zeitliche und programmatische Reglementierung ermöglicht.

Die eigentliche Ausstellung von Kinder- und Jugendmuseen wird häufig durch Kursprogramme mit aktivem Forschungscharakter ergänzt, die für gewöhnlich außerhalb der Schulzeit, also in den Schulferien oder an den Nachmittagen stattfinden und für Besucher anmeldungspflichtig sind. Hauptanliegen des Kursprogramms ist es, Wissen weiter zu vertiefen und neue Einblicke in Themenbereiche der Ausstellung zu ermöglichen. Ansatz ist auch hier häufig die herstellende, erfinderische oder gestaltende Auseinandersetzung mit Themen.

Das grundlegende Konzept von Kinder- und Jugendmuseen wird in der Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufgenommen und bietet so für Kinder einen besonderen, sinn-

⁴⁹Die Bedeutsamkeit lebensweltlicher Bezüge zwischen Ausstellung und Besucher wurde schon in den 70er Jahren im Zuge der Demokratisierungsdebatte um die Museen von Hilma Hoffman betont und in den 90er Jahren von Hermann Glaser wieder aufgenommen. Vgl. Glaser, 1996; nach König, 2002, S.99.

⁵⁰König bezeichnet diese Verbindung zwischen Besucher und Museum als das Einbauen eines tautologischen Moments und bezieht sich damit ihrerseits auf Boris Groys. Ein wesentlicher Aspekt der museologischen Aufgabe der Museen sieht König darin, „Verbindungen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft deutlich zu machen“ und so für Kinder „Entwicklungslinien rückwärts (Vergangenheit) und Perspektiven vorwärts (Zukunft) zu erschließen“. Mit Hilfe von tautologischen Bezügen wird dies für Kinder und Jugendliche vereinfacht. König, 2002, S.100.

lich-aktiven Ansatz im Umgang mit Objekten. Dabei kann sich der Besucher mit Botschaften auseinandersetzen, die er aufbauend auf eigenen Erfahrungs- und Lebensumwelten interpretiert. „WeltSpielZeug“ spricht somit Besucher auf einer anderen Ebene an, auf der nicht mehr das Objekt im Mittelpunkt steht, sondern der Besucher mit all seinen Voreinstellungen, die ihn in einer Ausstellung beeinflussen. Durch die Berücksichtigung der speziellen Bedürfnisse der Besucher, wie sinnlicher Wahrnehmung, spielerisch-aktiver Auseinandersetzung mit Objekten etc., erhält eine Ausstellung auch einen Unterhaltungswert, der freilich in einen sinnvollen Kontext eingebettet sein muss. Überwiegt die Inszenierung einer Ausstellung gegenüber dem Inhalt, verliert die Botschaft ihren Rang und die Rolle des Besuchers wird auf die eines Konsumenten reduziert. Lernen und Spaß im Museum müssen heutzutage kein Gegensatz mehr sein.

2. Problemzentrierte Fragestellungen zur Analyse der Besucherresonanz in der Ausstellung „WeltSpielZeug“

Besonders aufgrund der expliziten Orientierung von Kinder- und Jugendmuseen an den Bedürfnissen und Prädispositionen ihrer Besucher, ist eine exemplarische Besucherresonanzanalyse der Ausstellung „WeltSpielZeug“ sehr interessant. Als problematisch für die angestrebte Untersuchung stellte sich jedoch heraus, dass in der Literatur, wie in den vorherigen Kapiteln ausgeführt wurde, bisher keine eindeutige theoretische Grundlage bezüglich der Konzeption dieser Museumsgattung besteht. Evident sind auch die Defizite hinsichtlich des Wissens über die Besucherresonanz auf diesem Gebiet, da bislang kaum empirische Untersuchungen zu Kinder- und Jugendmuseen durchgeführt wurden. Die Untersuchung hat daher eher explorativen Charakter. Da jedoch nicht völlig auf einen theoretischen Rahmen verzichtet werden soll, wurde die nachstehende Vorgehensweise erarbeitet.

Nachdem die spezifischen Aspekte museumspädagogischer Konzeptionen für Kinder- und Jugendmuseen herausgearbeitet und umrissen wurden, um eine Analyse der Ausstellungskonzeption „WeltSpielZeug“ vorzubereiten, geht es im Folgenden vor allem darum, Problemkomplexe aus der aktuellen Diskussion um Kindermuseen darzustellen, die für eine empirische Untersuchung interessant sein können. Daraus lassen sich dementsprechende Fragenkomplexe ableiten, die in einer qualitativen Besucherbefragung der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ analysiert werden. Die Ergebnisse der Befragung sollen neben der Analyse der Konzeptionsseite der Ausstellung „WeltSpielZeug“ dazu beitragen, bestehende Fragen bezüglich Kinder- und Jugendmuseen zu beantworten.

Im Zusammenhang mit der von der Autorin berücksichtigten Literatur zu Kinder- und Jugendmuseen erschienen besonders zwei Fragenkomplexe im Mittelpunkt des

Erkenntnisinteresses für eine Untersuchung zu stehen, die im Folgenden hergeleitet werden sollen. Sie betreffen einerseits die Einstellung der Besucher bzw. Kinder zu traditionellen Museen und speziellen Kindermuseen sowie andererseits die Vermittlungsaspekte in Kinder- und Jugendmuseen.

2.1 Problemzentrierte Fragestellungen zur Einstellung von Besuchern

Vorraussetzung für die Entwicklung hin zu Museen, die besonders auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet sind, waren gesellschaftliche und ideologische Veränderungen, die sich auch auf das Kulturverständnis auswirkten. In der BRD richtete sich das Programm von kulturellen Einrichtungen wie Theatern, Bibliotheken und Museen bis in die 60er Jahre hinein vornehmlich an die Zielgruppe der an der Hochkultur Interessierten. Erst Ende der 60er, Anfang der 70er Jahre entstand durch gesellschaftliche Umbrüche, wie u.a. die Studentenunruhen, ein Diskurs, der das elitäre Kulturverständnis in Frage stellte. Im Zuge dieser Diskussion sollte Kultur an sich und vor allem auch der Zugang zur Kultur demokratisiert werden. Das bedeutete auch, dass neue Zielgruppen erschlossen werden sollten. Es entstand die Idee, auch Kinder und Jugendliche mehr und mehr in kulturelle Prozesse einzubeziehen. Konsequenz dieser Überlegungen war ein Paradigmenwechsel hin zu einem besucherorientierten Museum, das die Bedürfnisse der Besucher in der Ausstellungskonzeption berücksichtigt und auf sie eingeht, wie bereits am Beispiel Kinder- und Jugendmuseen verdeutlicht wurde.⁵¹

In diesem Zusammenhang sollte vor allem auch die Einstellung gegenüber Museen geändert werden, die bis dato das Image verstaubter und elitärer Musentempel verkörperten. Sogenannte „Schwellenängste“, d.h. Mechanismen wie Einschüchterung, Verweigerung und das Gefühl der Unwissenheit und Minderwertigkeit im Museum, die angesichts dieser Problematik entstanden, sollten abgebaut werden.⁵² Vor allem in Bezug auf Kinder müssen Museen eben nicht mehr langweilig sein, sie können statt dessen „anders sein, nämlich menschlicher, vergnüglicher, anregender, sinnlicher“⁵³, wie Schuck-Wersig/Wersig überzeugend darlegen.

Durch die konzeptionelle Umsetzung dieser Ansprüche sollte sich das Museum neuen Bevölkerungsschichten – vor allem Kindern und Jugendlichen – öffnen und eine neue, positive Einstellung gegenüber Museen sollte initiiert werden. Besonders in Bezug auf die jungen Besucher versprach man sich in diesem

⁵¹Vgl. u.a. König, 2002. S.46-51; Schreiber, 1998. S.16-18; Graf, 2003. S.74 f.

⁵²Die Gefühle, mit denen der Besucher häufig in Museen und Ausstellungen konfrontiert wurde und immer noch wird, werden auf anschaulichste Weise von Schuck-Wersig/Wersig: Die Lust am Schauen oder müssen Museen langweilig sein, Berlin, 1986, im Kapitel „Besuch im Museum“ geschildert.

⁵³Schuck-Wersig/Wersig, 1986, S.149.

Zusammenhang eine Art „Langzeitwirkung“, basierend auf der Vorstellung, dass Kinder, die früh mit Museen in Verbindung kommen, auch lebenslängliche Nutzer dieser kulturellen Einrichtungen sind, da sie ihre Identität durch Kultur definieren.⁵⁴

Die Fragestellung, die in diesem Kontext für die empirische Untersuchung der Ausstellung „WeltSpielZeug“ von besonderem Interesse ist, bezieht sich deshalb vor allem auf die Einstellung der Kinder zu Museen: Welche Einstellung herrscht heute gegenüber Museen, speziell bei Kindern vor? Haben Museen bei Kindern einen besseren Ruf als früher? Werden Schwellenängste durch aktive Angebote wie die der Ausstellung „WeltSpielZeug“ abgebaut?⁵⁵

Die Einstellung von Kindern zu Museen und zu Ausstellungen mit aktivem Charakter soll exemplarisch durch eine qualitativen Befragung der Besucher der Ausstellung „WeltSpielZeug“ im dritten Teil der Arbeit überprüft werden.

2.2 Problemzentrierte Fragestellungen zu Vermittlungsaspekten

In der vorangegangenen Beschreibung der konzeptionellen Spezifika von Kinder- und Jugendmuseen ist deutlich geworden, dass der Vermittlungsaspekt bezüglich dieser Museumsgattung eine zentrale Rolle spielt. Wie bereits dargestellt wurde, richten sich diese Methoden nicht mehr an dem schulisch orientierten, „formellen“ Lernbegriff aus, sondern eher an Theorien, die auf handlungsorientiertem, „informellem bzw. nichtformellem“ Lernen basieren.⁵⁶ Besonders seit der bildungspolitischen Diskussion der 70er Jahre unter dem Motto „Lernort contra Musentempel“ ist der Aspekt des Lernens im Museum bis heute umfassend und vielseitig diskutiert worden.⁵⁷

Eine sehr interessante Frage in diesem Zusammenhang ist, ob der postmoderne Besucher im Museum überhaupt Bildung sucht oder ob vielmehr andere Bedürfnisse und Erwartungen bei einem Museumsbesuch im Vordergrund stehen.

So geht beispielsweise Treinen davon aus, dass der Besucher aufgrund der gesellschaftlichen Freizeitsituation eher Zerstreuung und Unterhaltung im Museum sucht und sich demnach auch unsystematisch, assoziativ und erlebnisorientiert verhält, was Treinen mit dem Begriff „kulturelles window-shopping“ umschreibt.⁵⁸ Aufgrund dessen fehlen nach Treinen im Museum viele Vorraussetzungen einer er-

⁵⁴Vgl. König, 2002, S.71.

⁵⁵Vgl. John, 1997, S.7-10; Siebertz-Reckzeh, 2000, S.6 ff.

⁵⁶Im Gegensatz zu formeller Bildung, die auf „hierarchisch strukturierten“ und „zeitlich aufeinander aufbauenden“ Ausbildungssystemen, mit „verpflichtendem Charakter und unvermeidlichen Leistungszertifikaten“ beruht, meint informelle bzw. nichtformelle Bildung Prozesse, die „freiwilliger Natur sind, Angebotscharakter“ haben und ungeplant ablaufen. Vgl. dazu die Definitionen nach Zacharias, 2003, S.38.

⁵⁷Vgl. u.a. Spickernagel, Walbe, 1976; Loomis, 1993, Shettel, 1996; Miles, 1996; Noschka-Roos, 1994.

⁵⁸Vgl. Treinen, 1988, S.33.

folgreichen Lernsituation, die in traditionellen Bildungseinrichtungen existieren.⁵⁹ Wirkungen von Ausstellungen finden eher nach dem Museumsbesuch statt, indem das Erlebte mit vertrauten Menschen aus demselben „Geschmackskollektiv“⁶⁰ oder Sozialmilieu besprochen wird (two-step-flow). Auch der Schulbesuch eines Museums lässt, so Treinen, nur in Ausnahmefällen das Zustandekommen einer Lernsituation zu, „da der Besuch im Selbstverständnis der Schüler als eine Ausnahme vom Schulalltag und seinen Lernanmutungen gesehen wird“.⁶¹ Die Bedeutsamkeit des Museumsbesuches für die weitere Auseinandersetzung mit dem Gesehenen sieht Treinen dennoch.

Auch Wersig geht davon aus, dass Museen in der heutigen postmodernen Gesellschaft dazu gezwungen sind, sich den Bedürfnissen und Erwartungen der Besucher anzupassen.⁶² Sie stehen in immer stärkerem Wettbewerb zu anderen Freizeiteinrichtungen, wie Zoos, Vergnügungsparks, Kinos etc. Der Besucher muss entscheiden, wo er das „besonders umkämpfte Gut“⁶³, nämlich seine Freizeit, verbringt. Eine besucherorientierte Ausstellung muss somit bestimmten Bedürfnissen der Besucher auch aus marketingstrategischen Gründen entgegenkommen, sei dies nun „Bildung, Unterhaltung, Erlebnis, Neugier oder Zeitvertreib“⁶⁴.

“With all the new and competing media and possibilities the people are unavoidably becoming more demanding: they do not want to look at objects about which they do not know very much and they do not want to have the impression that they are taught something they did not ask for - they want to decide themselves, they want to have fun and pleasure, they want to learn something easily when they like to, they like to be animated and guided if they feel they need it, they like to be active, make full use of all their senses, do things socially. They are becoming self-confident opters for choices which are used to action and interaction, to pleasure, fun and sensuality, to mixtures of genres and multimediality.”⁶⁵

Vor allem in Amerika ist die Museumsgestaltung stärker als in Deutschland vom Paradigma der Konsum- und Freizeitgesellschaft geprägt – „Wo keine action, da kein Besucher“⁶⁶- und die Ausstellungsaufbereitung ist daher besonders besucherorientiert.

Das soll aber nicht heißen, dass nur noch Unterhaltung im Vordergrund steht und keine oder kaum mehr Vermittlung stattfindet, denn das Museum ist und bleibt dem Grundsatz Sammeln, Bewahren, Erforschen, Vermitteln verpflichtet, was aber nicht zwangsläufig zur Besucherorientierung im Widerspruch stehen muss.⁶⁷

⁵⁹Treinen, 1983, zitiert nach Graf, 2003, S.75.

⁶⁰Treinen, 1996, S.112.

⁶¹Treinen, 1983, zitiert nach Graf, 2003, S.75.

⁶²Wersig/Schuck Wersig, 1996. S.151-164.

⁶³Ebd. S.155.

⁶⁴Ebd. S.157.

⁶⁵Wersig, 1998, S.26.

⁶⁶Schratz-Hadwich, 1992, S.76.

⁶⁷Vgl. Wersig/Schuck Wersig, 1996, S.160.

Dieser Diskurs spiegelt sich in Bezug auf Kinder- und Jugendmuseen vor allem in einer lebhaften Diskussion um den Einsatz und die Wirksamkeit handlungsorientierter Vermittlung. So ist im Zusammenhang mit Kinder- und Jugendmuseen immer wieder die Rede von „Disney-dramatischen Inszenierungen“⁶⁸, über deren Unterhaltungs- und Spielwert die Vermittlungsaufgabe verloren gehen könnte. Gerade das grundlegende Prinzip der Interaktivität und des „hands on“ birgt die Gefahren, dass dieser Ansatz ohne personelle Betreuung zum Selbstzweck werden könnte. Der eigentliche Inhalt, der an die Kinder- und Jugendlichen vermittelt werden soll, geht verloren beziehungsweise wird durch rein zweckfreie und anome Interaktion überlagert. Dieser Schwachpunkt des „hands on“ Ansatzes wurde relativ schnell erkannt und durch den Zusatz „minds on“ erweitert. Reine Interaktion durch unreflektiertes Anfassen von oder Interagieren mit Objekten stellt keine Qualität an sich dar und trägt nicht dazu bei, Kindern potentielle Inhalte oder Erkenntnisse im Sinne des Museumsgrundsatzes zu vermitteln. Handlung und Partizipation müssen also immer in einem konkreten, sinnvollen und inhaltlichen Zusammenhang stehen, damit Kinder im wahrsten Sinne des Wortes „begreifen“. In diesem Sinne wird die Methode „hands on“ in der musealen Diskussion nur dann als wertvoll erachtet, wenn kritisch und reflektiert mit dem genannten pädagogischen Ansatz umgegangen wird. Dies zeigt auch das Motto „hands on ... is not enough“ der dritten europäischen Kinder- und Jugendmuseumskonferenz im Herbst 1998 in Lissabon.⁶⁹ Dennoch sind Interaktion und Partizipation, vorausgesetzt sie sind gut in den Ausstellungskontext eingebettet, ein elementarer Bestandteil von Kinder- und Jugendmuseen, da sie den Bedürfnissen von jungen Menschen eher entgegenkommen, als rein formelle Lerntaktiken und -methoden. Der Frage danach, welche Erwartungen der Besucher bezüglich des Museumsbesuches hat und ob er im Museum überhaupt vorrangig Bildung sucht, schließt sich also die Frage an, ob die Vernetzung von Vergnügen, Spaß und Vermittlung in Kinder- und Jugendmuseen funktioniert, oder ob nicht in der Ausstellungskonzeption eine zu starke Verschiebung in Richtung Unterhaltung stattfindet. Mit diesen Problemstellungen soll sich der qualitative Untersuchungskomplex der Arbeit exemplarisch an der Ausstellung „WeltSpielZeug“ befassen. Dabei ist zu beachten, dass Lernen im Museum von sehr vielen Einzelfaktoren, wie persönlichem Interesse, Bildungsgrad, Sozialsituation etc. im Sinne eines kontextuellen Lernmodells beeinflusst wird, wie Falk und Dierking es vorstellen.⁷⁰ Empirisch ist die Lernwirkung eines Ausstellungsbesuchs deshalb schwer fassbar. Anzumerken ist außerdem, dass „die Besucherresonanz keinesfalls das einzige

⁶⁸Honig, 1993, S.146.

⁶⁹Vgl. König, 2002, S.68.

⁷⁰Falk/Dierking, 2000.

Kriterium für die Messbarkeit von Erfolg und Misserfolg einer Ausstellung⁷¹ ist. Eine umfassende Untersuchung der Lernwirkung, wie sie u.a. von B.Graf/H.Treinen⁷² im Deutschen Museum München oder auch auf anderer Ebene von Andrew J. Pekarik, Zahava D. Doering, und David A. Karns: „Exploring satisfying experiences in Museums“⁷³ geleistet wurde, ist in diesem Rahmen zeitlich, finanziell und organisatorisch nicht möglich. Trotzdem soll durch Befragungen unter anderem untersucht werden, welche Botschaften der Ausstellung erinnert und auf welchem Weg sie vermittelt werden. Dazu werden Befragungsergebnisse verschiedene Besuchergruppen gegenübergestellt. Das detaillierte Untersuchungsdesign wird in Teil D der Arbeit vorgestellt.

⁷¹Graf, 2003, S.79.

⁷²Graf/Treinen, 1983

⁷³ Pekarik/Doering/Karns, 1999.

B: Betrachtung der Konzeptionsseite der Ausstellung „WeltSpielZeug“ im Ethnologischen Museum Berlin

1. Betrachtung der Konzeption und Gestaltung der Ausstellung „WeltSpielZeug“

Dieses Kapitel dient der Untersuchung der Konzeption der Ausstellung „WeltSpielZeug“, die im Zeitraum vom 1. April 2004 bis 2. Januar 2005 im Ethnologischen Museum in Dahlem zu sehen war. Die Ausstellung war in erster Linie für Kinder im Alter von 3 bis 16 Jahren konzipiert. Die Betrachtung der Konzeptionsseite muss daher vor allem die kindliche Perspektive berücksichtigen. Wenn im Folgenden von Besuchern die Rede ist, schließt dieser Begriff infolgedessen auch ganz besonders Kinder mit ein.

Zur Untersuchung der Ausstellung soll in diesem Teil der Arbeit zunächst auf die Umstände, die zu der Entwicklung der Idee von „WeltSpielZeug“ führten, eingegangen werden. Um die Konzeption und Gestaltung einordnen und bewerten zu können, wird dann ein Arbeitshypothesenkomplex unter Rückgriff auf die im Theorieteil dargelegten Prinzipien von Kinder- und Jugendmuseen, aber auch damit verbundener Problematiken, hergeleitet. Die Arbeitshypothesen markieren Aufmerksamkeitsrichtungen, unter denen die nachfolgenden Punkte der Betrachtung der Konzeptionsseite überprüft werden sollen und die am Schluss des Kapitels eine Beurteilung der Ausstellung ermöglichen.

In diesem Sinne wird detailliert auf die Intention und konzeptionelle Zielsetzung der Ausstellungsorganisatoren eingegangen, und die Ausstellungsarchitektur, der Ausstellungsort sowie die Präsentation werden vorgestellt. Hauptteil des Kapitels ist ein Rundgang durch die Räumlichkeiten von „WeltSpielZeug“, in dem die verschiedenen Bereiche dargestellt und im Hinblick auf die Hypothesen betrachtet und bewertet werden, wobei teilweise Bezug auf das Konzeptpapier der Ausstellungsorganisatoren genommen wird.

1.1 Zur Entstehung der Ausstellung „WeltSpielZeug“

Die ursprüngliche Idee zur Ausstellung „WeltSpielZeug“ wurde durch ein Angebot der Hilfsorganisation Plan International angeregt. Diese Initiative führt Hilfsprojekte in Entwicklungsländern durch, die durch Patenschaften finanziert werden.⁷⁴ Durch ihre Arbeit in verschiedenen Ländern der Welt stellte Plan International eine kleine Sammlung von geschenkten Objekten, hauptsächlich selbst hergestellte

⁷⁴Plan International ist mit rund 1,3 Millionen betreuten Patenkindern weltweit eine der größten Hilfsorganisationen für Kinder in der Dritten Welt. Für nähere Informationen zu Plan International, den aktuellen Projekten, der Organisationsphilosophie und -geschichte siehe auch: <http://www.plan-international.de>.

Spielzeuge von Kindern, die an den Hilfsprojekten beteiligt waren, zusammen. Die Sammlung bildete die Grundlage für die Idee – in Zusammenarbeit mit verschiedenen Museen in Deutschland – die Objekte auszustellen, um einerseits auf Plan International selbst aufmerksam zu machen, andererseits Kindern in Deutschland einen Einblick in das Leben von Kindern anderer Kulturen zu ermöglichen.

Im Rahmen dieses Projektes wurde die Spielzeugsammlung der Hilfsorganisation seit September 2002 bereits in sechs deutschen Städten, jeweils in Zusammenarbeit mit dortigen Museen, gezeigt.⁷⁵ In Berlin war die Sammlung von Plan International, ergänzt durch Ausstellungsstücke aus den Beständen der Museen Dahlem, vom 2. April 2004 bis zum 31. Mai 2004 zu sehen, danach reisten die Objekte weiter nach Duisburg. Da die Dauer der Ausstellung in Berlin jedoch ursprünglich bis zum 30. August 2004 geplant war und aufgrund des großen Besucherzuspruches sogar bis zum 2. Januar 2005 verlängert wurde, wurden die Ausstellungsobjekte der Hilfsorganisation ab September 2004 durch weitere Objekte aus den eigenen Beständen der Museen Dahlem und privaten Leihgaben von Sammlern ersetzt.⁷⁶ Bei einigen der Ausstellungsstücke handelte es sich deshalb nicht mehr um von Kindern selbst hergestellte, sondern von Erwachsenen und Kinder verschiedener Länder zum Verkauf produzierte Spielzeuge. Viele der Objekte unterschieden sich jedoch kaum von den Spielzeugen aus der Sammlung von Plan International, so dass die Authentizität der Ausstellungsstücke auch nach dem 31. Mai 2004 bestehen blieb. Die nachfolgende Untersuchung bezieht sich komplett auf die Ausstellungskonzeption nach dem 31. Mai 2004.

1.2 Zum Ausstellungsort

Plan International trat mit der Idee zu der Ausstellung „WeltSpielZeug“ zunächst direkt an das Direktorat des Ethnologischen Museums in Berlin Dahlem heran. Nachdem der Vorschlag von den Verantwortlichen des Museums jedoch abgelehnt worden war, nahmen die Besucherdienste der Staatlichen Museen zu Berlin das Projekt wieder auf. Grund dafür war vor allem die Intention, durch eine für Kinder und Familien sehr attraktive Ausstellung mehr Aufmerksamkeit auf den Standort Dahlem zu lenken, der durch die neue Strukturierung der Museumslandschaft nach der Wiedervereinigung in Berlin sehr an Attraktivität und Besuchervolumen verloren hatte. Zudem gingen die Besucherdienste mit der Ausstellung „WeltSpielZeug“ auf die Ergebnisse einer empirischen Studie ein, die ergab, dass von den Besu-

⁷⁵U.a. in München, Nürnberg, Bremen und Hamburg. Für näherer Informationen zu den Ausstellungen in anderen deutschen Städten siehe auch: <http://www.plan-international.de>.

⁷⁶Die Leihgaben der Organisation Plan International wurden von Beginn an durch Objekte aus den Beständen der Museen Dahlem ergänzt, so dass nicht alle Ausstellungsstücke komplett ausgetauscht werden mussten. Dennoch ist es konzeptionell interessant, dass das Ausstellungsdesign unabhängig von den Originalobjekten bestehen bleiben konnte, worauf hier leider im Detail nicht eingegangen werden kann.

chern vor allem mehr Kinderprogramme gewünscht werden.⁷⁷

Als Veranstaltungsort der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ wurde das Ethnologische Museum gewählt, das Teil eines ganzen Gebäudekomplexes ist, der auch das Museum für Indische Kunst und das Museum für Ostasiatische Kunst beherbergt und somit die nach Umfang und Qualität bedeutendste außereuropäische Sammlung darstellt. Weitere Einrichtungen des Hauses sind das Junior- und das Blindenmuseum. Das Ethnologische Museum beherbergt etwa 500.000 Objekte aus allen Erdteilen, überwiegend aus außereuropäischen Gebieten, und sammelt, bewahrt und erforscht vor allem die materiellen Kulturzeugnisse vorindustrieller Gesellschaften. Das Museum umfasst folgende Bereiche: Afrika, Amerikanische Archäologie, Amerikanische Ethnologie, Europa, Islamischer Orient, Ost- und Nordasien, Süd- und Südostasien, Südsee und Australien, sowie Musikethnologie.

Die Ausstellung „WeltSpielZeug“ fügt sich somit thematisch sehr gut in das Gesamtkonzept des Museumskomplexes, da es um die Präsentation von Spielzeugen aus über 30 Ländern Afrikas, Asiens und Lateinamerikas geht. Der Ausstellungsort ist infolgedessen sehr gut gewählt.

1.3 Formulierung der Arbeitshypothesen

Wie bereits im ersten Teil dieser Arbeit dargelegt wurde, beruhen Kinder- und Jugendmuseen gegenüber traditionell konzipierten Museen auf einem sehr besucher- und handlungsorientierten Ansatz, der durch verschiedene Merkmale und Methoden, wie dem „hands-on“ Prinzip oder dem Bezug zur Lebenswelt der Besucher, geprägt ist. Allerdings birgt dieser Ansatz auch Gefahren, wie im letzten Kapitel als problemorientierte Fragestellung schon ausgeführt wurde. Anhand der folgenden Arbeitshypothesen soll die Konzeption der Ausstellung „WeltSpielZeug“ in Bezug auf die im ersten Teil der Arbeit vorgestellten Zusammenhänge und Erkenntnisse in der bestehenden Literatur über Kinder- und Jugendmuseen untersucht und bewertet werden.

Arbeitshypothesenkomplex 1: Zur Konzeption der Ausstellung

1. Die Konzeption der Ausstellung ist sehr stark auf eine aktive Beteiligung der Besucher, vor allem der Kinder, ausgerichtet.
2. Es wird angenommen, dass eine Informationsvermittlung aufgrund des aktiven Charakters der Ausstellungskonzeption in den Hintergrund tritt.
3. Aus den ersten beiden Thesen folgt die Annahme, dass der Schwerpunkt der Ausstellungskonzeption weniger auf der traditionellen musealen Aufgabenverteilung: Sammeln, Bewahren, Forschen,

⁷⁷Schuck-Wersig/Wersig: Besucherumfrage am Museumskomplex Dahlem der Staatlichen Museen zu Berlin: Auswertung einer Befragung im November/Dezember 2001, Freie Universität Berlin, Februar 2002, S.20 f.

Vermitteln beruht, sondern dass die Besucherorientierung im Vordergrund steht.

4. Es wird angenommen, dass die Ausstellungskonzeption aufgrund der Konzentration auf den aktiven Charakter der Ausstellung thematisch nicht logisch gegliedert und unsystematisch ist, d.h. dass manche Räume ohne eindeutigen Bezug zum Hauptthema der Ausstellung sind.

Die Arbeitshypothesen sollen einerseits zu einer Bestimmung der Qualität der Ausstellung beitragen und bilden andererseits einen Bezugsrahmen für die empirische Befragung der Besucher der Ausstellung. Die Ergebnisse der Befragung können so am Schluss der Arbeit mit den Erkenntnissen über die Konzeption der Ausstellung in Relation gesetzt werden, um dann wiederum den im ersten Kapitel dargestellten theoretischen Grundlagen und dem bisherigen Forschungsstand bezüglich Kinder- und Jugendmuseen gegenübergestellt zu werden.

2. Konzept und Gestaltung

Im Folgenden soll die Konzeption und die Gestaltung der Ausstellung unter Berücksichtigung der aufgestellten Arbeitshypothesen betrachtet werden. Zu diesem Zweck wurden Experteninterviews und Hintergrundgespräche geführt und schriftliche Dokumente, wie das Konzeptpapier, Pressemitteilungen und der Flyer der Ausstellung, herangezogen.

Die Experteninterviews liegen in transkribierter Form vor; weiterführende Hintergrundgespräche der Autorin mit Mitarbeitern und Führungskräften des Museums sind nicht weiter dokumentiert. Erfahrungen der Autorin, die über einen längeren Zeitraum in die tägliche Museumsarbeit der Ausstellung involviert war, fließen ebenfalls mit in die Beschreibung und Bewertung der Konzeptionsseite ein.

2.1 Intention und konzeptionelle Zielsetzung der Ausstellungsorganisatoren

Bereits der Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ lässt vermuten, dass es um die Präsentation von Spielzeugen aus verschiedenen Ländern der Welt geht. Durch die Großbuchstaben des Wortes wird suggeriert, dass auch die drei Wörter Welt, Spiel und Zeug eine autonome Bedeutung haben. Spiel und Spielzeug ist aber auch immer in Verbindung mit der Welt oder auch dem jeweiligen Kontinent zu sehen und nimmt eine verbindende Rolle zwischen den Völkern ein.

Ziel der Ausstellung ist es dann auch, die Spielzeugsammlung der Hilfsorganisation Plan International aus über 30 Ländern Afrikas, Asiens und Lateinamerikas im Rahmen der völkerkundlichen Sammlung der Museen Dahlem in Berlin zu

präsentieren.⁷⁸ Sammlungen des Ethnologischen Museums und des Museums Europäischer Kulturen werden zu diesem Zweck mit den Objektleihgaben des Kooperationspartners Plan International in der Ausstellung kombiniert. Das Thema der Ausstellung, nämlich Spielzeuge aus aller Welt zu präsentieren, und das vielfältige Angebot der Sammlungsobjekte sollen auf diese Weise durch den Kenntnisstand der Ethnologie und Volkskunde ergänzt werden.⁷⁹ Um dies zu erreichen, lassen sich folgende Zielvorstellungen aus dem Konzeptpapier der Ausstellungsorganisatoren sowie aus verschiedenen Expertengesprächen vor allem mit der Museumspädagogin, Frau Andrea Ferchland, differenzieren:

1. Oberste Leitidee der Ausstellung ist es, dass die Besucher „Spielen als gemeinsame Erfahrung“⁸⁰ von Kindern aus aller Welt erleben. Das Spiel soll in der Ausstellung als völkerverbindendes Element dargestellt werden, denn obwohl sich manche Spielzeuge unterscheiden, spielen doch alle Kinder auf der Welt auf ähnliche Art und Weise. Ein Exempel dafür ist der Ausstellungsbereich, in dem verschiedene Brettspiele präsentiert werden, die zwar ähnliche Regeln aufweisen, in anderen Ländern aber anders heißen und oft nicht aus industriell gefertigten Materialien bestehen, sondern unter Verwendung von Naturprodukten gebraucht werden. Ebenso wird fast überall auf der Welt mit Autos gespielt oder Fußballturniere werden veranstaltet. Die Besucher sollen diese Zusammenhänge vor allem durch eigene Spielerfahrungen begreifen, so dass die aktive Spielhandlung ein wichtiger Aspekt der Ausstellung ist. „Unsere Leitidee ist nicht, dass wir versuchen zu vermitteln: Wie leben Kinder in anderen Ländern leben. Das Motto ist vielmehr: Spielen als gemeinsame Erfahrung.“⁸¹ Egal wie, wo und unter welchen Bedingungen Kinder spielen, sie machen ähnliche Erfahrungen und erleben Spaß am Spiel.

2. Ein weiteres Ziel, der Ausstellungsorganisatoren war es, den Kindern Raum für die Entwicklung von Kreativität zu bieten.

„Wir wollen den Kindern Freiräume bieten, um selber Ideen zu entwickeln. Die Kinder in der Ausstellung sollen an die Kreativität anknüpfen, die in anderen Ländern mit einem hohen Armutsquotienten einfach notwendig ist, sonst haben diese Kinder dort eben kein Spielzeug.“⁸²

Dabei soll den Kindern in der Erfinderwerkstatt auf handwerklicher Ebene vermittelt werden, dass es nicht einfach ist, Spielzeug selber herzustellen. In diesem Sinne sollen die Besucher Achtung für die gestalterische Leistung der Kinder frem-

⁷⁸Vgl. Anlage, Konzeptpapier, S.1.

⁷⁹Vgl. Anlage, Konzeptpapier, S.1. „Die Idee der Ausstellung ist es, das Thema mit seinen vielfältigen Sammlungsobjekten und dem noch reicheren Kenntnisstand der Ethnologie und Volkskunde aufzuweiten (...)“.

⁸⁰Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁸¹Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁸²Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

der Kulturen entwickeln, ohne dass „mit erhobenem Zeigefinger“ belehrt wird: „Ihr habt es so gut und anderen geht es so schlecht“.⁸³

3. Darüber hinaus möchten die Organisatoren den Kinder in der Ausstellung die Möglichkeit bieten, ihre gesellschaftlichen und persönlichen Fähigkeiten weiterzuentwickeln, indem sie „vertraute Umwelt neu entdecken, (...) Zusammenhänge begreifen, individuelle Lösungen für Problemstellungen und soziale Kompetenzen entwickeln.“⁸⁴

4. Ein weiteres wichtiges Ziel der Ausstellungsorganisatoren ist es, eventuelle Hemmungen oder Ängste der Besucher in Zusammenhang mit Museen durch eine gezielte, besucherfreundliche und aktionsorientierte Ausstellungskonzeption abzubauen. Grundgedanke dieses Anliegens ist das bereits im ersten Teil dieser Arbeit beschriebene Phänomen, welches unter dem Begriff der so genannten „Schwellenangst“, in den 60er und 70er Jahre des 20. Jahrhunderts diskutiert wurde und auch die Gründung spezieller Kinder- und Jugendmuseen anregte. Die Hemmungen und Ängste gegenüber dem Museum, sollten durch neue, besucherfreundlichere Museumskonzeptionen überbrückt werden, was insbesondere auch die Entwicklung der Profession der Museumspädagogik nach sich zog. Vor allem Kinder und Jugendliche, die zukünftige Generation der Museumsbesucher, sollte eine positive Einstellung gegenüber Museen gewinnen. „Museum soll auch Spaß machen“⁸⁵ und die Kinder sollen sich im Museum wohl fühlen können. So ist es auch Ziel der Ausstellungsorganisatoren Ängste der Kinder vor dem Besuch von Museen abzubauen.

„Es soll eine Schwellenangst vor dem Museum abgebaut werden, damit es nicht heißt Museum ist sowieso immer langweilig. Auch wenn man mit Journalisten gesprochen hat, traf man auf die Vorstellung: Ach, Kindermuseen sind auch nur langweilig. Diese Ausstellung widerspricht dem, denn ich glaube, die Kinder fühlen sich sehr wohl in der Ausstellung, haben Platz, das ist auch ganz wichtig. Sie müssen sich nicht zwischen Vitrinen durchschlängeln, keine Unmasse von Objekten steht ihnen gegenüber und die Objekte sind mit vielen anderen Mitteln kombiniert.“⁸⁶

2.2 Kritik an Intentionen und konzeptioneller Zielsetzung der Ausstellungsorganisatoren

Ein maßgeblicher Kritikpunkt der Ausstellungskonzeption ist die nicht eindeutige Formulierung der Intention der Organisatoren, inwieweit ethnologische und kulturelle Hintergründe und Zusammenhänge vermittelt werden sollen. Zwar wird im Konzeptpapier angedeutet, dass eine Auseinandersetzung der Besucher mit den Lebensbedingungen und der Kultur von Kindern ausländischer Herkunft in der Aus-

⁸³Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁸⁴Anlage, Konzeptpapier, S.1.

⁸⁵Schuck Wersig/Wersig, 1986, S.130.

⁸⁶Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

stellung stattfinden soll, konkret definiert wird dieses Ziel jedoch nicht.

So ist es laut Konzeptpapier die Idee der Ausstellung „das Thema mit seinen vielfältigen Sammlungsobjekten und dem noch reicheren Kenntnisstand der Ethnologie und Volkskunde aufzuweiten (...)“⁸⁷. Dabei soll an „ausgewählten Stellen mittels Spielmaterialien und Spielregeln auf konkrete Lebensbedingungen und Grundmuster der Kulturen verwiesen“ werden. Filme aus dem umfangreichen Archiv des Ethnologischen Museums sollen „den Blick in fremde Lebenswelten“ vertiefen.⁸⁸ Hervorgehoben wird im Konzeptpapier auch der Anspruch der Ausstellungsorganisatoren, sich auf eine positive Art und Weise mit der Problematik der so genannten Dritten Welt auseinanderzusetzen, die unweigerlich mit der Thematik der Spiele verschiedener Völker verbunden ist.

Im Experteninterview wird die Vermittlung kultureller und ethnologischer Zusammenhänge von den Ausstellungsorganisatoren jedoch als ein eher marginaler Aspekt der Ausstellung charakterisiert. „Der ethnologische Ansatz ist schon da, nur ist dieser Aspekt nicht immer vordergründig präsent.“ Im Fokus steht vielmehr das gemeinsame Erleben von Spielen von Kindern überall auf der Welt. Dieses Ziel impliziert jedoch die Notwendigkeit der Vermittlung von Hintergründen über die Andersartigkeit bzw. Gleichartigkeit der Spiele in anderen Ländern und damit über soziale Gegebenheiten verschiedener Kulturen, auch wenn diese Intention von den Ausstellungsorganisatoren nicht konkret formuliert wurde. Um Spiele aus verschiedenen Ländern bewusst zu erleben und auch zu begreifen, wie sie im Verhältnis zu den Spielen der eigenen Gesellschaftsform stehen, braucht der Besucher ein gewisses Maß an Hintergrundinformationen über die Kultur und das Leben der Kinder in anderen Ländern. Dies wird jedoch in der Ausstellung nicht immer zur Verfügung gestellt, wie im folgenden Kapitel noch aufgezeigt werden wird. Dieser Mangel ist den Ausstellungsorganisatoren auch durchaus bewusst:

„Das Spielen nimmt einen größeren Raum ein als das Lernen, obwohl man das so auch nicht sagen kann. Wenn man in der Erfinderwerkstatt Spielzeug herstellt, lernt man dadurch mit verschiedenen Sachen umzugehen. Man erfährt nicht unbedingt etwas darüber, wie es in anderen Kulturen aussieht, sondern eher wie gehe ich mit bestimmten Dingen um. (...)“

Die Objekte sollen auf jeden Fall Anregungen geben, aber ob die Kinder nun verstehen: Das müssen Kinder in anderen Ländern so machen, weil es nun nicht anders geht, glaube ich nicht. Die Kinder sind dann in der Erfinderwerkstatt und dann basteln sie einfach drauflos. Dann haben sie vielleicht aber die Objekte noch vor Augen (...). Da holen die Kinder sich Anregungen. Die meisten basteln die Ausstellungsstücke aber nicht genau nach, sondern bauen eigene Sachen, schon allein weil die Materialien, die wir in der Erfinderwerkstatt bieten, andere sind.“⁸⁹

Die dargestellte Problematik bezieht sich vor allem auf einige Bereiche der

⁸⁷Anlage, Konzeptpapier, S.1.

⁸⁸Anlage, Konzeptpapier, S.2.

⁸⁹Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

Ausstellung. Während in anderen Räumen – wie dem Kinosaal oder der Lesecke – viele Informationen über das Leben der Kinder in anderen Kulturen und Ländern geboten werden, haben der Kickerraum oder der Ballsaal eher reinen Unterhaltungs- und Spielwert. Der Informations- und Vermittlungsgehalt verschiedener Bereiche der Ausstellung ist daher sehr unterschiedlich und eine stärkere Verknüpfung von konkreten Inhalten und Unterhaltung wäre wünschenswert. Dieses Defizit soll von den Ausstellungsorganisatoren vor allem durch die persönliche Führung ausgeglichen werden.

„Wir haben ja das Angebot an Führungen und ich denke, da ist ja das Lernen über andere Kulturen mit eingegeben, da nehmen die Kinder auf jeden Fall viel mit. Betrachtet man die Ausstellung ohne eine Betreuung, sind die Kinder allerdings sehr auf die Eltern angewiesen, um etwas zu erfahren. Aber ich denke, man hat die Möglichkeit, auch wenn es vielleicht manchmal unbewusst ist und kein greifbares Lernziel dahinter steckt, doch Eindrücke aufzunehmen, durch die Fotos und vor allem durch die kurzen Filmbeispiele, die wir in der Ausstellung haben sowie durch die Objekte.“⁹⁰

Da die Führungen separat gebucht werden müssen und üblicherweise nur für Gruppenbesucher angeboten werden, sind viele der Einzelbesucher auf sich gestellt. Es ist daher zu vermuten, dass Besucher ohne eine persönliche Führung, die auch das Angebot im Kinoraum und der Lesecke nicht nutzen, kaum etwas über die kulturellen Hintergründe – die zweifellos für das bewusste Erleben von Spielen aus andern Kontinenten von Bedeutung sind – erfahren. Wahrscheinlich ist dagegen, dass eher „einfache Botschaften“, wie etwa, dass man Spielzeuge aus Abfallmaterial herstellen kann, oder dass vor allem Kinder in sogenannten „Entwicklungsländern“ aufgrund von Armut ihre Spielzeuge selber aus Müll herstellen, vermittelt werden. Dieser Ansicht sind auch die Ausstellungsorganisatoren:

„Wenn man ein bisschen pfiffig ist, dann kommt man darauf, dass alles aus Abfallmaterial gemacht ist, aus Cola- oder Fantadosen. (...) Man kann es an den Objekten erkennen, dann muss man sich aber intensiv mit den Objekten auseinandersetzen. Man hat die Hilfsmittel, wie Film und Beschriftung, wobei die Beschriftung darauf nicht eingeht, außer die Tafel von Plan International. Und auch die Fotos, die wir ausgewählt haben, die Kinder mit ganz einfachem Spielzeug zeigen, aber doch Kinder, die gerne spielen. So dass vielleicht gerade diese Schiene etwas zu kurz kommt, wobei das auch schwierig ist, weil man ganz schnell in eine Lehrersituation kommt, einfach Dinge zu sagen, wobei ich denke, dass es besser ist, wenn Kinder Dinge selber erkennen. Aber man hat im Museum nur begrenzte Möglichkeiten, dass muss man einfach mal festhalten. Man kann versuchen einiges zu kombinieren, um einen Anstoß zu geben oder den Blick der Kinder für Dinge zu öffnen, aber man wird das nicht alles schaffen können. Es hängt auch subjektiv vieles von den Interessen der Kinder ab. Ob das schon jemals Thema zu Hause, in der Schule oder in der Kita war.“⁹¹

Spiel und Spielzeug sind auch immer Teil und Ausdruck einer bestimmten Kultur und Gesellschaftsform, auch wenn es sicherlich ein völkerverbindendes Element darstellt, da alle Menschen und vor allem Kinder spielen. Dennoch kommt dieser Aspekt in der Konzeption zu kurz, obwohl die Ausstellung sehr viel Potential in

⁹⁰Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁹¹Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

Punkto Informationsvermittlung über das Leben der Kinder in fremden Kulturen bietet, welches jedoch leider nicht ausgeschöpft wird. Spielzeug ist eigentlich ein idealer Ansatzpunkt, um über dieses Medium Kinder an andere Kulturkreise und Lebensweisen heranzuführen.

2.3 Präsentation

In der Präsentation der Ausstellungsobjekte und der Konzeption werden viele der im ersten Teil dieser Arbeit vorgestellten Mittel und Methoden von Kinder- und Jugendmuseen berücksichtigt. Das wahrscheinlich wichtigste pädagogische Mittel der Ausstellung ist, dass den Kinder Möglichkeiten der Partizipation und Interaktion nach dem Prinzip des „hands on“ geboten werden. Dies ist besonders im Kontext des Ausstellungsortes bedeutsam, da die Präsentationsform der Sammlung des Ethnologischen Museum sehr objektorientiert im Sinne der traditionellen Museumsauffassung ist und wenig alternative Vermittlungsformen vorhanden sind. Dies wurde auch bei der Konzeption von „WeltSpielZeug“ besonders berücksichtigt.

„Viele Ausstellungen sind einfach zu langweilig aufgebaut. Zum Beispiel im Ethnologischen Museum haben wir wahnsinnig viele Objekte, aber die Chance wird nicht genutzt. Man ist doch mehr bemüht, eine Auswahl von den Glanzstücken zu treffen, die man im Museum hat. Diese zeigt man und stellt sie vielleicht auch noch in einen regionalen Zusammenhang und erklärt daran etwas, aber so richtig zu begreifen sind die Sachen nicht. Das ist schon für uns Erwachsene schwer und für Kinder erst recht. Wenn man keinen ethnologischen Hintergrund hat und noch nie mit so einer Kultur zu tun hatte, ist das ganz schwer zu begreifen. Aber da könnte man durch verschiedene Mittel auch versuchen besser zu vermitteln, z.B. mit Bild oder Ton, um die fremde Sprache zu hören. Man kann also im Prinzip relativ viel machen, wenn man sich die Mühe gibt.“⁹²

Da der „hands on“ Ansatz sich nicht nur auf das reine Anfassen von Objekten beschränkt, sondern ein Erleben der Ausstellung mit allen Sinnen meint, wurden verschiedene Medien, wie Fotografien und Filme in der Konzeption von „WeltSpielZeug“ zum Einsatz gebracht.

„Wir haben versucht verschiedene Sachen mit einzubeziehen, Fotos und Filmbeispiele. Man hört dadurch die Sprache und man kann im Kino auf diese Dinge zurückgreifen. Wir haben also versucht verschiedenen Methoden oder didaktische Mittel zu verwenden, um einen Zugang zu diesem Thema zu erleichtern.“⁹³

Vor allem an der bewegten Installation der Spielzeugobjekte, dem Kernstück der Ausstellung, setzten die Ausstellungsorganisatoren die Kombination dieser verschiedenen Elemente vorteilhaft um. Eine pädagogisch gut aufgearbeitete Umgebung wurde bereitgestellt, in der die Objekte auf dem Förderband in einem didaktischen Kontext präsentiert werden, indem Hilfsmittel wie Texte, Graphiken, Medien aber auch die Bewegung der Objekte, gezielt ausgewählt, gegliedert und

⁹²Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁹³Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

zugunsten eines Sinnzusammenhangs miteinander verknüpft werden. In anderen Bereichen ist die Konzeption weniger gelungen, wie im Folgenden aufgezeigt werden wird.

„Dieses Laufband weckt allein schon durch seine Bewegung hohe Aufmerksamkeit und lenkt dadurch den Blick auf die einzelnen Objekte. (...) Es wird an jeder Stelle immer versucht zum Beispiel die Länder anzugeben, aus denen das Spielzeug kommt. Dies geschieht nicht unbedingt textlich, weil in der Ausstellung auch Kinder ab drei Jahren sind, die nicht viel lesen. Wir versuchen, uns in dieser Beziehung eher zurückzuhalten.“⁹⁴

Ein weiterer Vorzug der Ausstellung ist die Tatsache, dass es sich bei den ausgestellten Objekten um Spielzeug handelt, womit allein durch die Thematik eine Bereich angesprochen wird, der zu der Lebenswelt der Kinder gehört. Durch diesen lebensweltlichen Bezug bietet die Ausstellung ein sehr großes Potential, den Kinder über die eigenen Interessen neue Zusammenhänge zu vermitteln, die über Spielzeug und Spielen an sich hinausgehen. Bedauerlicherweise wird dieser Ansatz jedoch nicht konsequent umgesetzt.

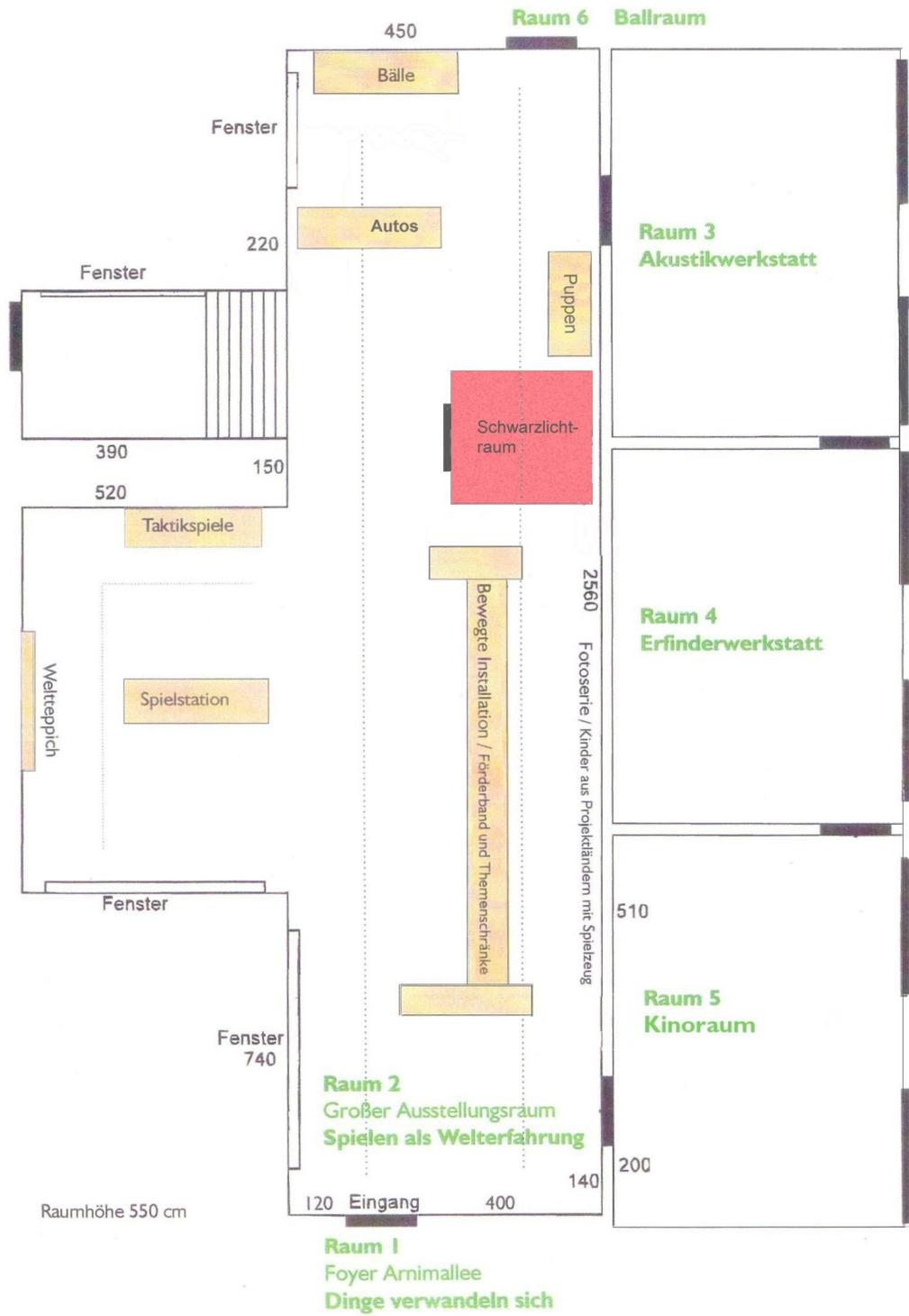
Über das Thema Spielzeug ergibt sich natürlicherweise auch der Ansatz spielerischer Vermittlungsformen, wobei jedoch darauf geachtet werden sollte, dass das Spielen nicht zum Selbstzweck wird, sondern in einen sinnvollen Lernprozess integriert ist. Dies wird in Teilen der Ausstellung, wie etwa dem Kickerraum oder auch dem Ballsaal nicht berücksichtigt, so dass hier die reine Spielaktion im Vordergrund steht. Auf positive Art und Weise wird der Ansatz jedoch im Bereich der Spielecke umgesetzt.

„Man kann sich durch die Spiele in der Spielecke auch mit einer anderen Kultur beschäftigen, nur ist es nicht vordergründig lernen, aber die Kinder bekommen doch mit, dass es so ein ähnliches Spiel auch in Afrika gibt: Die spielen genau dasselbe wie wir. Mühle. Frontale Wissensvermittlung steht hier überhaupt nicht im Vordergrund, vielmehr soll durch Bilder, Blicke, Emotionen und Entdeckungen, ein Anstoß gegeben werden, sich damit zu beschäftigen. (...) Den spielerischen Ansatz beim Lernen sollte man immer im Hinterkopf behalten, nicht so sehr die vordergründige, frontale Wissensvermittlung. Vielleicht wäre ‚spielend lernen‘ der richtige Begriff dafür.“⁹⁵

Wie die einzelnen Methoden sowie pädagogischen und didaktischen Mittel im Einzelnen in den unterschiedlichen Räumen umgesetzt werden, wird im virtuellen Rundgang durch die Ausstellung detailliert nachvollzogen.

⁹⁴ Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁹⁵ Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.



2.4 Ausstellungs- und Museumsarchitektur: Die wichtigsten Räume und ihre Exponate

Die Ausstellung "WeltSpielZeug" befindet sich im Ostflügel der Museumsanlage, nahe dem Juniormuseum. Damit liegen die Ausstellungen, die besonders auf die Bedürfnisse der Kinder ausgerichtet sind, in unmittelbarer Nachbarschaft zueinander. Es ist daher zu erwarten, dass Besucher von "WeltSpielZeug" auch auf das Juniormuseum aufmerksam werden und umgekehrt können Familien mit Kindern, die eigentlich das Juniormuseum besichtigen, auch die Sonderausstellung "WeltSpielZeug" besuchen. Beide Präsentationen wirken demnach vermutlich wechselseitig aktivierend aufeinander. Die Position von „WeltSpielZeug“ fügt sich so ideal in die bestehende Infrastruktur des Museumskomplexes ein, was noch dadurch begünstigt wird, dass die Ausstellung über zwei Eingänge zu erreichen ist: Zum einen über den Haupteingang Lansstraße und zum anderen über den Eingang des Juniormuseums in der Arnimallee. Von den Museumsorganistoren ist es gewünscht, dass Besucher von "WeltSpielZeug" die Ausstellung über den Haupteingang des Museumskomplexes Dahlem betreten. Auf diese Weise ist es möglich, den Besucher automatisch durch große Teile des Ethnologischen Museums zu führen und eventuell auch ein Interesse dafür zu wecken. Darüber hinaus ist die Raumgliederung der Ausstellung so konzipiert, dass sich eine Dramaturgie ergibt. Bei Betreten durch den Haupteingang wird man im ersten Raum zunächst auf das Thema „WeltSpielZeug“ eingestimmt, bevor sich der zentrale Präsentationsbereich anschließt. Von dort kann die Ausstellung je nach Interesse und ohne eine weitere, von den Organisatoren vorgesehene, „Laufroute“ weiter erschlossen werden.⁹⁶ Über den zweiten Eingang in der Arnimallee erreicht der Besucher zunächst die Abteilung des Juniormuseums, die aber wahlweise übergangen werden kann, um sofort die „WeltSpielZeug“-Ausstellung zu betreten. Wählt der Besucher jedoch diesen Eingang, betritt er die Ausstellung quasi von hinten und durchbricht damit die konzeptionell vorgesehene Raumdramaturgie, wodurch die Chance der offenen Gestaltung mit zwei Eingängen vertan wird.

Die Ausstellung ist in sieben Räume gegliedert, die durch verschiedenfarbige Tapeten gekennzeichnet sind und im Folgenden durch einen virtuellen Rundgang weiter beschrieben und analysiert werden sollen.⁹⁷

Raum 1 Foyer Arnimallee: „Dinge verwandeln sich“

Betritt der Besucher das Museum über den Haupteingang, wie von den Organisatoren vorgesehen, so beginnt die Ausstellung „WeltSpielZeug“ im Foyer

⁹⁶Vgl. Anlage, Experteninterview Andrea Ferchland.

⁹⁷Vgl. auch Anhang, Grundrissplan.

Arnimallee. Dieser erste Raum trägt den Titel „Dinge verwandeln sich“⁹⁸. Der Besucher trifft hier auf drei raumfüllende Installationen aus blauen, grünen und durchsichtigen Kunststoffflaschen. Es handelt sich bei diesen Installationen um große Marmelbahnen, von denen zwei von innen durch Leuchtstoffröhren erhellt sind. Die Kunststoffflaschen sind zu einer Röhre ineinander gesteckt, die spiralförmig aufeinandergeschichtet ist, so dass eine Art Tonne entsteht. Zwei der Marmelbahnen, rechts und links des Saales, sind auf diese Weise aus grünen und blauen Kunststoffflaschen errichtet, während die dritte Marmelbahn in der Mitte des Raumes aus durchsichtigen Flaschen besteht, die nicht kompakt aufeinandergeschichtet, sondern spiralförmig schwebend an Nylonseilen befestigt sind.

Rechts und links des Foyers führen Treppen nach oben zu einer offenen Galerie, über die man den Raum und die Installationen betrachten und kleine Bälle in die Öffnungen der Marmelbahnen fallen lassen kann. Nachdem die Bälle durch die spiralförmig aufgebauten Korpusse der Installation gerollt sind, werden sie in einem am Boden angebracht Rahmen gesammelt und können erneut von den Besuchern aufgenommen werden. Der Boden des Sammelbeckens ist weiß grundiert. Auf ihn werden über einen von der Decke abgehängten Projektor Ausschnitte aus dem Film „Zurdo“⁹⁹ des mexikanischen Regisseurs Carlos Salces übertragen, in dem es um ein Marmelturnier zwischen einem mexikanischen Jungen und seinem offensichtlich als böse charakterisierten Gegenspieler geht. Der Film läuft ohne Worte und wird von schneller Elektro-Technomusik des DJs Paul von Dyk begleitet, der den Soundtrack für den Film komponierte. Der Kurzfilm greift die Thematik des Marmelspiels in diesem Raum auf und vermittelt durch die Hautfarbe des Protagonisten, dass auch Kinder anderer Kulturen mit Marmeln spielen. Darüber hinaus erfährt der Besucher jedoch weder etwas darüber, wo und wie der Film entstanden ist, noch in welchem Zusammenhang er zu der Ausstellung steht. Laut des Konzeptpapiers soll dieser erste Raum die Funktion haben, den Besucher auf die magische Welt des Spielens einzustimmen, was durch die farbigen, hinterleuchteten Installationen durchaus gelingt. Auch wenn kein Hinweisschild eindeutig darauf verweist, begreifen Kinder nach einigen Minuten des Betrachtens relativ schnell, dass es sich hier um eine Marmelbahn handelt, mit der sie aktiv spielen können und nehmen diese Spielmöglichkeit begeistert an. Ob jedoch der von den Ausstellungsorganisationsintendierten Hintergrund erfasst wird, bleibt fraglich. Der Besucher soll erfahren: „(...) die Dinge haben keine feste Bedeutung. Ihre Bestimmung kann sich jederzeit wandeln und neuen Wert bekommen.“¹⁰⁰ Durch die Verwendung gebrauchter Kunststoffflaschen wird das Thema der Ausstellung

⁹⁸Anlage, Konzeptpapier, S.3.

⁹⁹Salces, Carlos (Regie): El Zurdo. Mexico, 2002, 90 min.

¹⁰⁰Anlage, Konzeptpapier, S.3.

durchaus angedacht. Wegwerfartikel unserer Gesellschaft bekommen eine neue Bedeutung, indem sie dazu verwendet werden, etwas Neues zu schaffen, mit dem Kinder und auch Erwachsene spielen können. Der Zusammenhang zu anderen Kulturen, in denen es notwendig ist, Spielsachen aus Wegwerfprodukten selbst herzustellen, bleibt jedoch noch im Hintergrund und wird lediglich durch die Ethnizität des Protagonisten des Filmes angedeutet.

Die Besucher und vor allem die Kinder sind vollkommen auf sich gestellt, um diese Hintergründe zu erkennen. Die Prädisposition des Besuchers bestimmt, ob er sich einfach über die Farbenpracht der Installation freut oder darüber, dass die Kinder die Möglichkeit haben zu spielen, oder ob er die von den Ausstellungsorganisationsintendierten Ziele erkennt und an die Kinder vermittelt. Darüber hinaus bleibt ungeklärt, wer die Marmeladebahn gebaut hat: Kinder aus anderen Ländern, ein Künstler, Mitarbeiter des Museums? Insgesamt ist der Raum für die Besucher, insbesondere für Kinder, durch die Farbigekeit, die Ungewöhnlichkeit der Installation und vor allem die Möglichkeit selbst aktiv zu werden sehr anregend gestaltet. Aus rein informativer Sichtweise ist der Vermittlungswert fraglich. Thematisch werden durch die Installation, die verwendeten Materialien und den Film durchaus Denkimpulse gegeben, ob diese jedoch von den Besuchern aufgegriffen und weitergesponnen werden beruht im Wesentlichen auf der Eigeninitiative und Beobachtungsgabe der Besucher.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

1) Bewegte Installation

Von der Marmeladebahninstallation aus betritt der Besucher den Hauptausstellungsraum, der nochmals in vier Bereiche unterteilt ist. Der Blick des Besuchers fällt hier zuerst auf das Herzstück der Ausstellung: „Auf einem zehn Meter langen Förderband“, das durch fünf Themenschränke hindurchführt, „bewegen sich Verkehrsobjekte aus verschiedenen Ländern: Fahrräder, Rikschas, Dreiräder, Autos aller Art, Lastwagen, Jeeps und Motorräder.“¹⁰¹ Durch die Bewegung der Spielzeugfahrzeuge auf dem Laufband wirkt die Installation sehr interessant für Kinder, birgt aber auch die Gefahr, dass sich die Aufmerksamkeit sehr auf das Herunterfallen der Fahrzeuge am Ende und das Überkopffahren im unteren Bereich des Laufbandes konzentriert. Nach einer ersten Beobachtungsphase zeigen die Kinder jedoch ein sehr großes Interesse an den Fahrzeugen selbst, die aus Reststoffen, wie Cola- und Fantadosen, hergestellt sind.¹⁰² Die beim Bau der Spielzeuge verwendeten Materialien haben einen hohen Wiedererkennungswert bei den Besuchern, der noch dadurch gesteigert wird, dass neben den Spielzeugen auf

¹⁰¹Anlage, Konzeptpapier, S.3.

¹⁰²Vgl. Ergebnisdarstellung S.90 u. 93.

dem Förderband eine einfache leere Coladose mit der Aufschrift „Berlin“ auf einem Pappschild angebracht ist. Somit wird auch für die Kinder deutlich: Aus einer gewöhnlichen Getränkedose, die in westlichen Kulturen als Müll weggeworfen wird, entstehen in anderen Ländern kunstfertige, farbenfrohe Fahrzeuge.

Die Herkunft der Spielzeugfahrzeuge ist durch angehängte Pappschilder mit den jeweiligen Ländernamen kenntlich gemacht. Allerdings sind die Schilder sehr klein und schlecht zu lesen, zumal die Objekte auf dem Laufband nicht berührt werden sollen, worauf die Besucher jedoch nicht explizit hingewiesen werden. Dadurch ergibt sich die Problematik, dass die Kinder diese Objekte oft anfassen und vom Wachpersonal aufgefordert werden müssen, weder die Spielzeuge in den Schränken noch auf dem Laufband zu berühren. Eine Lösung für die Problematik, die verschiedenen „hands on“ Bereiche, gegenüber Sektionen, in denen die Objekte nicht berührt werden dürfen, voneinander abzugrenzen, erscheint gerade in einer Ausstellung mit aktivem Charakter sehr schwierig.¹⁰³

In den ersten drei Themenschränke, durch die das Laufband führt, werden von Kindern selbsthergestellte Spielzeuge aus Afrika, Asien und Amerika präsentiert. Je ein Schrank ist geographisch einem Kontinent zugeordnet. An den Innenseiten der aufgeklappten Schranktüren visualisiert eine Kartographie den jeweiligen Kontinent mit seinen einzelnen Ländern. Texttafeln informieren den Besucher, aus welchen Regionen die Spielzeuge stammen. Auf diese Weise können die Kinder den Ländernamen der drei Kontinente ein visuelles Bild zuordnen, indem sie das entsprechende Land auf der Karte suchen. Vorteilhaft wäre in diesem Zusammenhang auch die graphische Hervorhebung der Kontinente auf einer Weltkarte, um deren Einordnung den Kindern visuell zu erleichtern, da nicht vorauszusetzen ist, dass allen Kindern beispielsweise die geographische Lage Afrikas bewusst ist. Über die Bestimmung der Herkunft der Spielzeuge hinaus erhält der Besucher jedoch keine weiterführenden Informationen bezüglich der präsentierten Objekte, mit Ausnahme eines aus der Arktis stammenden Geschicklichkeitsspiel.¹⁰⁴

Der fünfte und letzte Schrank, durch den sich das Laufband bewegt, vereint die Spielzeugsammlung einer Schulklasse aus Berlin und verkörpert „Berlin als Standort, von dem aus wir mit der Welt kommunizieren.“¹⁰⁵ Dadurch wird der Bezug zu Deutschland und speziell Berlin hergestellt. Vor allem in der Gegenüberstellung der Spielzeuge aus Berlin mit den Spielzeugen aus Afrika, Asien und Amerika wird deutlich, wie sehr sich die Kulturen auch in ihren Spielzeugen unterscheiden. Im Vergleich mit den industriell gefertigten Barbiepuppen, Kränen und Autos, die die

¹⁰³Vgl. Falk, Dierking, 1992, S.65.

¹⁰⁴Die Spielregeln des Geschicklichkeitsspiels Ajagak werden auf einer Texttafel näher erläutert. Bei dem Spiel geht es darum, einen Schädelknochen, der mit einer Schnur an einer Geweih- oder Knochennadel befestigt ist, durch schnelle Handumdrehungen mit der Nadel aufzufangen.

¹⁰⁵Anlage, Konzeptpapier, S.4.

deutschen Kinder mit dem Spielzeug aus ihren eigenen Kinderzimmern identifizieren, wird sehr lebensnah demonstriert, dass Spielzeuge aus anderen Ländern aus einfachen Restmaterialien selbst gefertigt sind. Durch die direkte Gegenüberstellung und die Präsentation und Identifikation des eigenen Spielzeugs, wird der Verstehensprozess besonders greifbar.

Als eine Art Zwischenstation zwischen diesen beiden Extremen präsentieren die Ausstellungsorganisatoren im vierten Schrank Spielzeug, welches von den Besuchern in der Erfinderwerkstatt aus Abfallmaterialien selbst hergestellt wurde.¹⁰⁶ Den Kindern soll so bewusst gemacht werden, dass auch sie selbst aus einfachen Materialien, die in Deutschland als Abfallprodukte auf dem Müll landen, Spielzeug herstellen können. Über den Themenschranken sind Flugzeuge und Hubschrauber aus verschiedenen Ländern der Welt an der Decke aufgehängt. Sie schweben praktisch über dem Förderband und bilden eine gute Ergänzung zu den Fahrzeugen und den Spielzeugen in den Schränken. Ein Manko der Installation ist jedoch, dass der Besucher keinerlei Information zu den ausgestellten Flugobjekten erhält und auf Mutmaßungen angewiesen ist, was beispielsweise die Herkunft der Spielzeuge betrifft. Erschwerend kommt hinzu, dass die Objekte sehr hoch gehängt sind, so dass sie leicht aus dem Blickfeld der Kinder geraten und schon erwachsene Besucher zu einer unbequem Kopfhaltung gezwungen sind, um die Flugzeuge zu betrachten.

Da gerade Spielzeug eine große Bedeutung in der Lebenswelt der Hauptzielgruppe, nämlich der Kinder, einnimmt, bietet das Thema „WeltSpielZeug“ der Ausstellung ein großes Potential über Spiele und Spielzeuge anderer Kulturen tiefergehende Inhalte hinsichtlich der Lebenssituation von Menschen unterschiedlicher Ethnizität zu vermitteln. Dies wird von den Ausstellungsorganisatoren in diesem Teil der Ausstellung auch sehr überzeugend geleistet.

Durch verschiedenen Mittel wird im Bereich des Förderbandes auf kulturelle Hintergründe in Verbindung mit Spielzeug aus unterschiedlichen Ländern der Welt eingegangen. Direkt hinter den Themenschranken an der Wand befindet sich eine Fotoreihe, die Kinder unterschiedlicher Ethnizitäten zeigt. Teilweise sind diese Kinder mit Spielzeugen oder in ein Spiel vertieft gezeigt, teilweise handelt es sich um Portraits der Kinder in ihrem Lebensumfeld. Texttafeln informieren über den Titel des Bildes sowie das Herkunftsland des Kindes. Die Fotos sind so angebracht, dass sie durch die Zwischenräume der Schränke immer wieder direkt über dem Förderband mit den Fahrzeugen im Blickfeld des Besuchers erscheinen. Die Spiel-

¹⁰⁶ Den Besuchern wird in der Ausstellung die Möglichkeit geboten, die Situation von Kindern fremder Kulturen nachzuempfinden, indem sie auf ähnliche Art und Weise ihr Spielzeug selber herstellen und dabei auch auf vergleichbare Materialien, nämlich Abfallprodukte wie Joghurtbecher, Kronkorken, leere Filmhülsen etc., zurückgreifen. Auf den Bereich Erfinderwerkstatt der Ausstellung wird auf S.53 dieser Arbeit detaillierte eingegangen.

zeuge erhalten durch die Fotografien eine persönliche Note und der Bezug zu den Kindern fremder Kulturen wird bildlich dargestellt.

Zusätzlich sind in einigen Schränken Fernseher untergebracht, auf denen Kurzfilme ohne Ton laufen, die Szenen aus dem Leben von Kindern anderer Kulturen zeigen. Durch Film und Foto werden so die kulturellen Bezüge zu den durch die Spielzeuge repräsentierten Ländern vertieft.¹⁰⁷ Im Falle des Themenschrankes Afrika ist die Verknüpfung zwischen Film und Objekten sehr gelungen, da dieser Kurzfilm ein Autorennen mit selbst gebauten Drahtautos von Kindern in Afrika zeigt. Fast direkt neben dem Bildschirm des Fernsehers befindet sich im Themenschrank ein sehr ähnlich gebautes Drahtfahrrad und ein Drahtauto. Die Besucher können hier im Film und im Original sehen, wie ein solches Auto genau aussieht und wie Kinder eines anderen Kontinentes damit spielen. Die Kinder werden dabei in ihrem alltäglichen Lebensumfeld gezeigt, so dass die Besucher einen Eindruck davon bekommen, wie Kinder in Afrika leben und spielen.

Im Fall der anderen beiden Filme ist der Bezug zu den Objekten und dem Thema Spielzeug weniger deutlich. Während der Kurzfilm im Themenschrank Asien Ausschnitte aus dem Film „Minara – ein Mädchen aus Bangladesch“ aus dem Kinoraum zeigt, in dem es um das Leben zweier Schwestern in ihrem Heimatdorf geht, präsentiert der Film im Themenschrank Amerika relativ zusammenhanglose Alltagsszenen, wie etwa Frauen beim Backen und Fischfang oder Kinder beim Wasser holen. In dem Film aus Bangladesch ist die Protagonistin ein Kind, was den Bezug zu den Besuchern der Ausstellung herstellt. Auch wenn nicht direkt Spiele oder Spielzeuge zu sehen sind, werden die beiden Mädchen beim gegenseitigen Kämmen und Schminken gezeigt, was im weitesten Sinne zum Spielverhalten von ganz jungen Mädchen gehört. Darüber hinaus erzählt der Film, den man in Originallänge im Kinoraum verfolgen kann, eine nachvollziehbare Geschichte: Den Tagesablauf eines jungen Mädchens in Bangladesch. Der Film spricht somit die Besucher an und bietet eine gute Möglichkeit, Hintergrundinformationen über das Leben und Spielen von Kindern in Asien zu erfahren, wenn auch etwas allgemeiner als im ersten Film, bei dem die Verknüpfung zwischen Objekt und Filmmedium sehr viel stimmiger ist. Der Amerikafilm hingegen zeigt nur in einigen Sequenzen Kinder, hat keine fortlaufende Handlung und erscheint insgesamt unzusammenhängender mit nur wenig Bezügen zu den Objekten oder zum Thema der Ausstellung.

Der Kurzfilm im letzten Schrank der Installation, der Deutschland gewidmet ist, zeigt eine Familie, die an einem Tisch Karten- und Brettspiele spielt. Der Bezug zu Spielen unserer Kultur ist damit durchaus, wenn auch etwas einseitig, hergestellt.

¹⁰⁷Vgl. Anlage, Konzeptpapier, S.4.

Die im Schrank ausgestellten Spiele, Bücher und Spielsachen, die sowohl bei den Kindern, als auch bei den erwachsenen Besuchern Wiedererkennungswert haben, ergänzen den Film. Unter dem Fernseher ist ein Kippschalter angebracht, durch dessen Betätigung über eine Minikamera in zwei andere Räume der Ausstellung geschaltet werden kann: Die Erfinderwerkstatt und das Akustiklabor. Der Besucher kann so jederzeit von dem Fernseher aus beobachten, was in den beiden Räumen geschieht und wie dort gespielt wird. „Einzelne Räume der Ausstellung werden (so A.d.V.) medial miteinander verknüpft.“¹⁰⁸ Insgesamt bietet die Einbeziehung der Filme eine gute Möglichkeit für Besucher, sich Informationen über die Lebensweise und auch Spiele anderer Kulturen anzueignen, auch wenn die Filmausschnitte unterschiedlich gut zusammengestellt und von verschiedenartiger Qualität für den Besucher sind.

Der Anspruch der Ausstellungsorganisatoren, dass der Besucher „in der Vielzahl der ausgestellten Objekte die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten und den Ideenreichtum der Kinder erkennen“¹⁰⁹ kann, wird durch die Installation des Laufbandes und die Einbeziehung verschiedener Mittel wie Fotos und Filme erfüllt. Besucher, egal welchen Alters, sind von den ausgestellten Objekten, vor allem den Blech- und Drahtfahrzeugen, gleichermaßen überrascht und begeistert.¹¹⁰ Von den Ausstellungsplanern ist ebenfalls intendiert, dass „durch Vergleich länderbezogene Merkmale der Spielzeuge“ unterschieden werden können, was den Besuchern der Ausstellung jedoch zwischen den Kontinenten Afrika, Asien und Amerika eher schwer fallen wird. Dadurch, dass kaum Erklärungen bezüglich der verwendeten Materialien oder der Herstellungsart der Spielzeuge gegeben werden, ist es für den Besucher kaum möglich, nur durch Beobachtung länderspezifische Merkmale der Spielzeuge zu erkennen. Die Unterschiede der Spielzeuge anderer Länder im Vergleich zu Deutschland werden hingegen durch die Ausstellungsinszenierung sehr deutlich und sind für die Besucher im Hinblick auf eigene Lebensweltbezüge auch von Interesse.

Das Thema „WeltSpielZeug“ ist in dieser ersten Installation, die das Herzstück der Ausstellung darstellt, insgesamt gut umgesetzt. Die Objekte werden sowohl für Kinder, als auch für Erwachsene, in einem kulturellen Kontext aufbereitet und interessant präsentiert. Dazu tragen vor allem verschiedene Medien wie Fotografien, Umrisskarten der Kontinente und Filme bei, wobei einige der Kurzfilme noch stärker themenbezogen sein könnten. Textlich werden die Ausstellungsstücke kaum kommentiert, was jedoch angesichts der Ausrichtung auf die Bedürfnisse von Kindern durchaus gerechtfertigt ist. Empirisch ist bewiesen, dass die Aufmerk-

¹⁰⁸Vgl. Anlage, Konzeptpapier, S.4.

¹⁰⁹Vgl. Anlage, Konzeptpapier, S.4.

¹¹⁰Vgl. Ergebnisdarstellung S.90 u.93.

samkeit der Besucher in Museen gegenüber Texterklärungen zu Objekten mit zunehmender Dauer des Aufenthalts stetig nachlässt.¹¹¹ Besonders Kinder richten ihre Aufmerksamkeit im Museum kaum auf Texttafeln¹¹², ganz abgesehen davon, dass die Lesefähigkeit bei vielen sehr jungen Besuchern der Zielgruppe noch nicht voll entwickelt ist. Für die älteren Besucher der Ausstellung wären trotz allem einige zusätzliche schriftliche Informationen durchaus sinnvoll.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

2) Weltteppich

Gegenüber der bewegten Installation des Förderbandes mit den Themenschränken blickt der Besucher auf einen drei mal drei Meter großen Wandteppich, der von der Künstlerin Beate Gorges des Konzeptionsteams geschaffen wurde. Das Kunstwerk besteht aus ähnlichen Materialien wie die von den Kindern in den Projektländern hergestellten Spielzeuge. So wurden verschiedene Wegwerfartikel wie Joghurtbecher, Korke, Plastiktüten, Stoffreste, Metall Dosen, Drahtstücke und alten Fahrradreifen verwendet. Im Zentrum der Fläche befindet sich ein Abbild der Weltkarte aus rot angemaltem Pappmaché.

Dem Besucher soll mittels des Wandkunstwerkes noch einmal vor Augen geführt werden, aus welchen Materialien Kinder anderer Kulturen Spielzeuge herstellen. „Das Zusammenspiel ungewöhnlicher Materialkombinationen und ihre zweckfremde Verarbeitung wecken Interesse, die verwendeten Stoffe zu identifizieren.“¹¹³ Hierbei werden weitere Themen angerissen: Einerseits wird dem Besucher die eigene Verschwendung von Stoffen, die in unserem Kulturkreis als Müll gelten, vor Augen geführt, andererseits wird auf den Recyclingaspekt verwiesen. Kinder, die den Weltteppich im Rahmen einer Führung betrachten, erkennen häufig Verpackungsgegenstände aus ihrem täglichen Leben wieder, wie etwa „Fruchtzwerg-Joghurt“ oder „Capri Sonne“. Im Kontext einer Führung dient das Wandkunstwerk als eine gute Ergänzung zu der Förderbandinstallation, um nochmals genauer auf die verwendeten Materialien hinzuweisen. Gleichzeitig wird eine Brücke zu unserem Kulturkreis geschlagen, indem man Produkte und Materialien aus dem täglichen Lebensumfeld von Kindern in Deutschland in einem neuen Zusammenhang präsentiert. Während die Führung eine detaillierte Auseinandersetzung mit diesen Thematiken ermöglicht, kann der Wandteppich von Einzelbesuchern nicht sofort in einen Kontext eingeordnet werden und wird häufig sogar völlig übersehen oder nur am Rand wahrgenommen.¹¹⁴ Obwohl „der Teppich haptisch erfahrbar“¹¹⁵ ist,

¹¹¹Vgl. u.a. Falk/Dierking, 1992, S.56, S.70-74.

¹¹²Ebd. S.42 f.

¹¹³Anlage, Konzeptpapier, S.3.

¹¹⁴Vgl. Ergebnisdarstellung S.106 ff.

¹¹⁵Anlage, Konzeptpapier, S.3.

ist die Hemmschwelle das Kunstwerk zu berühren für Einzelbesucher sehr hoch, so dass sowohl Kinder als auch Erwachsenen den Teppich, wenn überhaupt, nur visuell erfassen.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

3) Spielstation

Direkt vor dem Wandteppich stehen flexible Möbelbausteine als Sitzgelegenheiten zur Verfügung. Der Besucher hat hier die Möglichkeit, an verschiedenen Stationen Taktik-, Knobel-, Wort- und Silbenspiele auszuprobieren. Vorlagen und Inspirationen bieten dabei fremdländische Spiele aus den Sammlungen des Ethnologischen Museums, die in einer Vitrine ausgestellt sind.

Der Besucher erfährt, dass viele der Spiele, die wir in Deutschland und Europa kennen, ihren Ursprung in fremden Kulturen haben, wo sie unter anderem Namen und mit variierten Regeln geläufig sind. Das deutsche „Mensch-ärgere-dich-nicht“, ist etwa in verschiedenen Regionen Indiens schon seit dem 15. Jahrhundert unter dem Namen „Pachisi“ bekannt. Heutzutage besteht der kreuzförmige Spielplan vorwiegend aus Stoff; gewürfelt wurde in früheren Zeiten meist mit sechs Kaurimuscheln. Auch in der Ausstellung können statt den üblichen Spielsteinen Kronkorken, Bohnen oder Glassteinchen verwendet werden, wie dies oft in Ländern Afrikas oder Südamerikas der Fall ist. Ebenso können die Spielbretter von den Besuchern mit Kreide auf eine Tafel gemalt werden, ähnlich wie Kinder in anderen Ländern diese Pläne auf den Sand- oder Lehm Boden aufzeichnen. Informationsblätter, die die Besucher mit nach Hause nehmen können, geben Auskunft über die ursprüngliche Herkunft sowie Regeln der Spiele. Der Bereich der Spielstationen verknüpft in diesem Sinne auf geschickte Art und Weise wissenswerte kulturelle Hintergründe mit Spaß und Unterhaltung für die Kinder. Die Besucher erfahren, aus welchen Ländern bekannte Brettspiele wie „Mensch-ärgere-dich-nicht“ oder Mühle stammen und wie sie in anderen Kulturen gespielt werden. In der Vitrine können sie Würfel, Spielbretter und -steine aus verschiedenen Ländern der Welt betrachten. Auch Deutschland ist in der Sammlung mit einigen Objekten vertreten. Eine Texttafel informiert darüber, woher die Ausstellungsstücke stammen. Da jedoch teilweise die fremdländischen Originalnamen benutzt werden, wie „Majong“, „Chokata“ oder „Mankala“, ist es für den Besucher nicht immer möglich, die Bezeichnungen und Länder den Objekten eindeutig zuzuordnen. Zudem sind einige Spiel so fremdartig, dass weitere Informationen hinsichtlich des Gebrauches für den Besucher durchaus sinnvoll wären. Über Medien wie Fotografien oder Kurzfilme wäre es für die Besucher sehr schnell und unproblematisch möglich, zu erfassen, wie ein Spiel funktioniert und wie und in welchem Umfeld es von Menschen anderer Länder gespielt wird: Wird Schach in China zelebriert? Spielt man das japanische Flipperspiel zu zweit oder in

einer Gruppe ? Fragen dieser Art, die dem Besucher unweigerlich in den Sinn kommen, werden durch die kurze Informationstafel nicht beantwortet. Durch eine einfache Einbindung der oben genannten Medien könnte die Attraktivität und der Informationsgehalt dieses Ausstellungsbereiches für den Besucher erheblich gesteigert werden. Damit würden auch die Spielstationen, die von den Ausstellungsorganisationsgut konzipiert wurden, für den Besucher aufgewertet.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

4) Schwarzlichtraum

Gegenüber den Spielstationen befindet sich der Schwarzlichtraum, der von der übrigen Ausstellungsfläche als eigenständiges Zimmer in Form einer quadratischen Holzkonstruktion abgegrenzt ist. Von außen sind die Raumwände rot gestrichen, so dass der riesige Holzquader dem Besucher direkt ins Auge fällt. Das Innere des Raumes ist komplett abgedunkelt, bis auf einige Schwarzlichtröhren an der Decke, die als einzige Lichtquelle dienen. Dem Besucher stehen weiße Handschuhe und Schlaufen aus Fäden zur Verfügung, die im Schwarzlicht hell leuchten und mit denen Fingerspiele gespielt werden können. An drei Wänden sind fluoreszierende Texttafeln befestigt, die anhand von Zeichnungen und Texten verschiedene Fadenspiele beschreiben. Zu Beginn jeder Darstellung werden Herkunft und Name des jeweiligen Fadenspiels genannt. Darüber hinaus erzählt jede Figur, die bei den Fadenspielen entsteht, eine kurze Geschichte, die auf der Tafel abgedruckt ist: Der „Kartoffeldieb“ stiehlt beispielsweise den Bauern die Kartoffeln, verliert durch ein Loch im Kartoffelsack dabei jedoch die halbe Beute.

Mit den Handschuhen können ebenfalls Fingerspiele ausprobiert werden, obwohl hierzu keinerlei weitere Informationen durch die Ausstellungsorganisationsgut gegeben sind und der Phantasie der Kinder freier Lauf gelassen wird. Die Fadenspiele sind allerdings vornehmlich für ältere Kinder oder erwachsene Besucher geeignet, da sowohl die Beschreibungen als auch die Zeichnungen auf den Texttafeln verhältnismäßig kompliziert sind. Außerdem fehlt für den Besucher eine einleitende Information zum Thema, die im Konzeptpapier durchaus angerissen ist:

„Faden- und Fingerspiele werden von frühester Kindheit an gespielt. Sie benötigen kaum Material, sind überall durchzuführen und leicht zu organisieren. Die Spiele erfordern ein hohes Maß an Kommunikation und fördern die Bewegungskoordination. Es sind für viele Völker, die insbesondere umweltbedingt über eine geringe materielle Ausstattung verfügen (z.B. Eskimos), solche Spiele dokumentiert.“¹¹⁶

Die hier angesprochenen Informationen über die kulturelle Herkunft und Entwicklung der Faden- und Fingerspiele wird dem Besucher jedoch leider vorenthalten. Dabei wäre es gerade hier interessant zu erfahren, vor welchem sozialen Hinter-

¹¹⁶Anlage, Konzeptpapier, S.4.

grund die „Faden-Geschichten“ entstehen, warum sie durch verschiedene Figuren symbolisiert werden, oder weshalb sich diese Spiele vor allem in Ländern mit „geringer materieller Ausstattung“¹¹⁷ entwickelten. Da in der Schwarzlichtbox eine dunkle und geheimnisvolle Atmosphäre herrscht, durch die die Kinder sensibilisiert werden für alle Sinneseindrücke, wäre hier die Einspielung auditiver Geräusche oder Informationen sehr zweckvoll. Im Bereich der Gruppen werden alle oben angesprochenen Informationen über die persönliche Führung vermittelt, während Einzelbesucher leider auf sich gestellt sind. Die Idee, Faden- und Fingerspiel in einem Schwarzlichtraum zu inszenieren, begeistert vor allem die Kinder und beleuchtet diese Art von Spielen aus einer ganz neuen Perspektive. Durch die veränderte Wahrnehmung wird das Interesse der Besucher geweckt, ihre Sinne werden besonders angesprochen, wodurch das Reizvolle an einfachen Spielen hervorgehoben wird.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

1) Puppen und Bälle

Direkt neben dem Schwarzlichtraum befindet sich die letzte Station des großen Ausstellungsraumes: drei große Vitrinen mit Spielzeugexponaten. Im Gegensatz zu der bisherigen Konzeption der Ausstellung wird hier ein eher traditionelles Präsentationsprinzip verfolgt. Der erste der drei Schaukästen enthält verschiedene von Kindern selbsthergestellte Fahrzeuge mit Insassen aus Draht und Blech, die über einen langen Lenkdraht quasi „ferngesteuert“ werden können. Eine Texttafel gibt das jeweilige Herkunftsland der Exponate an. In der zweiten Vitrine sind verschiedene Arten von Bällen aus unterschiedlichsten Materialien wie Stoff, Blättern oder Leder ausgestellt, die aus allen Ländern der Welt stammen. Allerdings gibt es keine begleitende Texttafel zu diesen Spielzeugen. An der Wand rechts neben den Ballvexponaten sind Fußballbilder aufgehängt, die von Kindern aus den Plan International Projektländern gemalt wurden. Neben jedem Bild informiert ein Schild über Titel, sowie Name, Alter und Herkunftsland des jeweiligen Kindes. In dem letzten der drei Schaukästen sind Puppen und Puppenmöbel aus verschiedenen Ländern der Welt ausgestellt, die ebenfalls aus den unterschiedlichsten Materialien hergestellt wurden. Über der dritten und der ersten Vitrine sind zusätzlich Puppen an Nylonfäden abgehängt. Auf einer Texttafel wird erklärt, aus welchen Materialien Puppen und Puppenkleider hergestellt werden und welche kulturelle Bedeutung Puppen neben dem Spiel in verschiedenen Ländern haben können.

Insgesamt wird in diesem Teil der Ausstellung ein breites Angebot an Spielzeugen aus verschiedenen Ländern präsentiert. Allerdings werden zu den Exponaten viel

¹¹⁷Anlage, Konzeptpapier, S.4.

zu wenig erklärende und ergänzende Informationen für den Besucher geboten. Die Spielzeuge werden fast ohne jeden Kommentar präsentiert. Besonders im Falle der lenkbaren Fahrzeuge ist dies sehr schade, da vor allem hier ein starkes Interesse an der Funktionsweise der Autos bestehen könnte. Kulturelle Hintergrundinformationen werden, außer zu den Puppen, und auch hier nur marginal, nicht gegeben. Hier hätte man ebenfalls mit Medien wie Texten, Fotografien oder Filmen über verarbeitete Materialien, die Herstellung der Objekte und vor allem die Verwendung und Bedeutung der Spielzeuge im jeweiligen kulturellen Umfeld informieren können. Lediglich über die gemalten Fußballbilder kann der Besucher schließen, dass Ballspiele fast in jedem Land der Welt auf ähnliche Art und Weise gespielt werden, was ein verbindendes Element zwischen den Völkern darstellt. Ohne eine erklärende Führung ist der Besucher in diesem Teil der Ausstellung auf sich gestellt und hat keine Möglichkeit, Hintergründe zu den Exponaten zu erfahren.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum: Spielen als Welterfahrung

2) Lese- und Plan International Infoecke

Zwei weitere Stationen des großen Ausstellungsraumes werden im Konzeptpapier der Ausstellungsorganisatoren nicht angeführt, sie sollen hier jedoch Erwähnung finden.

Zum einen steht dem Besucher gegenüber dem Schwarzlichtraum eine Lesecke in einer leicht erhöhten Nische zur Verfügung, die über ein Treppchen zu erreichen ist. Hier lädt ein Sofa zum Ausruhen und Lesen ein. Auf einem Beistelltisch liegen mehrere Kinderbücher zur Auswahl bereit, die sich alle mit Spielzeugen anderer Kulturen oder fremden Ländern generell beschäftigen.

Zum anderen befindet sich rechts neben dem Eingang des Hauptausstellungsraumes eine Informationsecke über die Organisation Plan International. Hier hängen sieben Texttafeln aus, die über die Arbeit der Initiative in den Projektländern berichten, für Paten werben und kurz über die Ausstellung informieren. Zusätzlich liegen verschiedene Informationsfaltblätter zum Mitnehmen aus. In ein Besucherbuch können Kommentare zur Ausstellung geschrieben werden.

Raum 3 Akustiklabor

Im Akustiklabor, das von einem externen Partner, der Klangschmiede¹¹⁸, gestaltet wurde, kann der Besucher Geräuschexperimente durchführen. Die Ausstellungsorganisatoren zählen Musikinstrumente im weitesten Sinne zur Kategorie der Spielzeuge von Kindern verschiedener Kulturen. Die Installationen und Instrumente, die im Akustiklabor ausgestellt sind, lösen den Anspruch, den der

¹¹⁸Klangschmiede e.V., Greifenhagener Straße 58, Prenzlauer Berg, www.klangschmiede-berlin.de.

Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ vermittelt, jedoch nicht ein. Der Raum bietet für Kinder eine gute Möglichkeit, Erfahrungen mit Klängen verschiedener Materialien oder auch Schallwirkungen zu machen, die Verknüpfung zu anderen Kulturen und deren Musikinstrumenten oder Klangspielzeugen wird jedoch nicht hergestellt. Dies soll zunächst exemplarisch an zwei Exponaten aufgezeigt werden und am Ende der Analyse des Akustiklabors noch einmal auf den Raum allgemein bezogen werden.

Rechts des Einganges trifft der Besucher auf mehrere afrikanische Stampfröhren von verschiedener Länge und unterschiedlichem Durchmesser. Die Röhren können von den Besuchern in die Luft gehoben und dann auf den Boden gestoßen werden. Je nach Form der Instrumente entstehen verschiedene Töne. An der Wand befindet sich eine schwarz-weiß Kopie, die afrikanische Kinder mit ähnlichen Klangkörpern zeigt. Neben diesem Bild und einer Anleitung zur Benutzung der Röhren erhält der Besucher jedoch keine weitere Information. Weder erfährt er in welchen Ländern sie gespielt werden, noch zu welchen Anlässen. Damit bleibt die einzige Funktion, die die Präsentation der Stampfröhren erfüllt, selber mit Klängen zu experimentieren. Das Bild der Kopie ermöglicht bestenfalls Assoziationen mit bereits vorhandenem Wissen über das Instrument, das bei der Zielgruppe der Besucher jedoch kaum vorausgesetzt werden dürfte. Das Experimentieren mit den Stampfröhren beschränkt sich damit auf eine reine Spielhandlung der Besucher, durch die die Kinder zwar etwas über Klänge und Schallkörper lernen, jedoch nichts über Spielzeuge und deren Bedeutung in anderen Ländern. Dasselbe gilt für fast alle Installationen in diesem Raum. Auf der linken Seite des Einganges ist eine große, mit einem künstlichen Tierfell bespannte Trommel auf einem Sockel befestigt. Das Schalloch des Instrumentes ist zum Raum hin offen. Davor ist ein aus Reispapier und Federn nachgebildetes Ohr von der Decke abgehängt. Schlägt der Besucher vorne auf die Trommel, bewegt sich das Ohr durch die entstehenden Schallwellen. Auch hier lernen die Besucher zwar etwas über den Schall, der beim Schlag auf eine Trommel entsteht, dies ist jedoch nicht Gegenstand der Ausstellung. Der Besucher erfährt nichts über das Musikinstrument an sich, vorausgesetzt man zählt diese zu der Gattung Spielzeug. Wo, wie und unter welchen Umständen Trommeln in anderen Ländern von Kindern benutzt werden bleibt unklar.

In der Mitte des Raumes trifft der Besucher auf eine Art Röhrentelefon. Mehrere Schläuche und Röhren sind an der Decke und an einer rechteckigen Wand in der Raummitte befestigt. Der Besucher kann in verschiedene Öffnungen der Installation hineinsprechen, um am anderen Ende seine eigene Stimme zu hören. Rechts davon befindet sich eine Marmelbahn: Auf einem schräg senkrecht stehenden Brett sind Nägel eingeschlagen, so dass sich verschiedenen Bahnen für den

Verlauf einer Murmel ergeben. Rollt die Murmel auf dem Brett hinunter, so schlägt sie gegen die Nägel und es ergibt sich eine Klangfolge. Durch zusätzlich eingebaute ‚Hindernisse‘ wie Metallrohre oder Glocken entwickeln sich, je nachdem wohin die Kugel rollt, ganz individuelle Klänge.

Auf dem Boden davor liegt eine ähnlich Konstruktion aus: Ein Murmellabyrinth. Das Geschicklichkeitsspiel besteht aus einer Holzplatte auf der Nägel in Form einer Spirale eingeschlagen sind. Im Zentrum der Spirale ist eine Vertiefung. Rechts und links des Brettes sind Griffe angebracht, so dass das Spiel von zwei Personen gehalten werden kann. Aufgabe ist es, eine Murmel an den Rand der Spirale zu legen und sie durch geschickte Bewegung des Brettes in das Loch im Zentrum zu manövrieren.

Die letzte Spielstation des Akustiklabors sind drei gelbe Kisten, die an einer Seite offen sind. Verschiedene Materialien aus Holz, Metall etc. können wahlweise an einen Haken in der Mitte der Kiste gehängt werden und mit einem Holzstab angeschlagen werden. Die Besucher können die verschiedenen Klänge, die entstehen, miteinander vergleichen.

In einer Vitrine sind vier in Handarbeit hergestellte Musikinstrumente ausgestellt, wobei nur eine Röhrenspießblaute aus Uganda durch eine Texttafel identifiziert wird. Die Herkunft der restlichen Instrumente bleibt unklar.

Zu jeder der beschriebenen Klangstationen erhält der Besucher lediglich eine Gebrauchsanweisung zu deren Anwendung. Darüber hinaus werden von den Ausstellungsorganisationsatoren keine Informationen an die Besucher vermittelt. Sicherlich hat jede der Stationen einen bestimmten Lerneffekt auf den Besucher, der jedoch nicht im Sinne des Titels „WeltSpielZeug“ der Ausstellung liegt. Im Akustiklabor wird weder etwas über Spielzeug anderer Länder im Sinne von Musikinstrumenten vermittelt, noch über deren Verwendung in anderen Kulturen. Hier steht das eigentliche Experimentieren mit Klängen im Vordergrund. Es kann ergründet werden, welches Material welchen Ton hervorbringen kann, oder wie sich der Schall einer Trommel ausbreitet. Sicherlich spielen Kinder in verschiedenen Ländern mit Blechdosen, die sie als Trommel zweckentfremden, oder mit Bambus- oder Plastikröhren. Der Besucher erfährt darüber jedoch nichts. So kann zwar argumentiert werden, dass Kinder in der Ausstellung unbewusst dieselbe Spielerfahrung mit Kindern aus anderen Ländern teilen, jedoch wird den Besuchern dieser Sachverhalt durch die Ausstellungskonzeption gar nicht bewusst gemacht. Der Wert der Exponatinstallationen beschränkt sich daher auf das reine Spielen und Experimentieren mit Klängen. Die Ausstellung bietet in diesem Raum viel Potential, das jedoch leider nicht ganz ausgeschöpft wird. Mit Hilfe verschiedener Medien wie Texttafeln, Filmen, Fotografien oder akustischen Informations-

möglichkeiten könnte der Bezug der Objektinstallationen zu dem jeweiligen kulturellen Hintergrund hergestellt werden.

Raum 4 Erfinderwerkstatt

Die Erfinderwerkstatt bietet für Kinder die Möglichkeit, in Anlehnung an die Objekte der Ausstellung eigenes Spielzeug aus Wegwerfartikeln herzustellen. „In der offenen Werkstatt laden Materialien wie Stoffreste, Plastikflaschen, Kronkorken, Büchsen, Papier und ähnliches zum Erfinden und Bauen von Spielzeug ein.“¹¹⁹ Die Besucher sollen sich auf diese Weise in die Situation von Kindern aus anderen Ländern versetzen, die ihre Spielzeuge aufgrund von Armut selber herstellen müssen. Ob diese Verknüpfung jedoch hergestellt wird, oder ob für die jungen Besucher alleine das Basteln im Vordergrund steht, ist jedoch nur sehr schwer nachzuweisen. Dies kann und soll im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet werden. Die Problematik ist auch den Ausstellungsorganisatoren durchaus bewusst. Dementsprechend ist es ein maßgebliches Ziel der Kuratoren, in diesem Raum die Kreativität der Besucher zu fördern und Freiräume für die Entwicklung eigener Ideen zu bieten.

„Die Kinder in der Ausstellung sollen an die Kreativität anknüpfen, die in anderen Ländern mit einem hohen Armutsquotienten einfach notwendig ist, sonst haben die halt kein Spielzeug. (...) Natürlich soll auch Hintergrundwissen vermittelt werden, z.B. auf handwerklicher Ebene: Die Kinder sollen sehen, dass es nicht so einfach ist, Sachen selber herzustellen. Wobei die Materialien ja unterschiedlich sind, wir haben in der Erfinderwerkstatt nicht dieselben Materialien, wie die Menschen in Kamerun und auch nicht dasselbe Werkzeug. Es soll auch eine Achtung vor der Arbeit anderer Leute geweckt werden und vielleicht auch ein Verständnis für die Lebenssituation. (...) Wenn man in der Erfinderwerkstatt Spielzeug herstellt, lernt man dadurch mit verschiedenen Sachen umzugehen. Nicht unbedingt darüber, wie es in anderen Kulturen aussieht, sondern auch, wie gehe ich mit bestimmten Sachen um. Die Objekte sollen auf jeden Fall Anregungen geben, aber ob die Kinder nun verstehen: Das müssen Kinder in anderen Ländern so machen, weil es nicht anders geht, glaube ich nicht. Die Kinder sind dann in der Erfinderwerkstatt und dann basteln sie einfach drauf los.“¹²⁰

Raum 5 Kino

Von der Erfinderwerkstatt gelangt der Besucher in den Kinoraum, in dem auf einem Fernseher drei verschiedene Filme im Wechsel gezeigt werden.¹²¹ Vor dem Fernseher befindet sich eine erhöhte Sitz- und Liegefläche, die durch von der Decke abgehängte Gazestoffe vom restlichen Raum abgetrennt ist. Obwohl die Stoffe durchsichtig sind, haben sie die Funktion von Trennwänden, die dazu beitragen, dass sich der Besucher ungestört den Filmen widmen kann. Die Atmosphäre im Kinoraum wirkt dadurch einladender und gemütlicher. Alle drei Filme befassen sich

¹¹⁹Konzeptpapier, S.3.

¹²⁰Experteninterview Andrea Ferchland.

¹²¹1. Maria Christine Zauzich, Bernd Siering (Regie): „Katharina in Bolivien“. Deutschland, 1993.
2. Pierre Hoffmann (Regie): „Die große Schatzkiste – Tansania“. Deutschland, 1999.
3. Sepp Gruber (Regie): „Minara - ein Mädchen aus Bangladesch“. Deutschland, 1998.

mit dem Leben von Kindern in anderen Ländern, wobei der zweite Film „Die große Schatzkiste – Tansania“ besonders auf das Thema Spielzeug eingeht. Der Kinoraum bietet den Besuchern die Gelegenheit, sich Einblicke in die Lebenssituation von Kindern anderer Länder zu verschaffen. Zu diesem Zweck wird ein Medium gewählt, das vor allem den jungen Besuchern bekannt ist und mit dem sie täglich umgehen. Alle drei Filmbeiträge vermitteln auf kindgerechte und interessante Art und Weise Wissen über das Leben in anderen Ländern und Kulturen. Der Kinoraum stellt damit eine sinnvolle Ergänzung zu den Objekten und Installationen der Ausstellung dar.

Raum 6 Ballraum

Neben einigen Sitzgelegenheiten findet der Besucher in diesem Raum zwei große, bunt gemusterte Stoffbälle von ca. 150 cm Durchmesser und eine Vielzahl kleinerer Bälle vor, die auf dem Boden zum freien Spielen bereit liegen. Es werden keine Spielideen vorgegeben. Von den Ausstellungsorganistoren ist der Raum als eine Ergänzung zu der Ballvitrine konzipiert worden:

„Bälle, als Objekte, haben wir eine Menge. Wir haben die Fußballbilder. Das hängt ja ganz eng zusammen. Gut, man kann natürlich auch nur die Bälle und die Bilder ausstellen, aber so war das für uns eigentlich auch eine sinnvolle Verbindung, dass man, wenn man schon überall Bälle zeigt... Bälle sind nun mal auf aller Welt das Spielzeug Nummer eins. Da braucht man nicht viel dazu, wie man in der Vitrine sehen kann. Man kann sich aus einer Plastiktüte und einem Stück Band einen Ball machen und dann spielt man miteinander. Das ist auch eine kommunikative Geschichte.“¹²²

Auch im Konzeptpapier wird angedeutet, dass Ballspiele „eine Grundform des Spielens“¹²³ darstellen, die in allen Ländern der Welt auf ähnliche Art gespielt werden und somit als ein verbindendes Element zwischen den Kulturen dient. Die genaue Funktion des Ballraums in diesem Zusammenhang ist jedoch nicht klar. Hauptsächlich scheint dieser Bereich als eine Art kreativer Freiraum von den Ausstellungsorganistoren geplant worden zu sein, in dem das rein aktive Spielvergnügen im Vordergrund steht.

„Im Ballraum wird durch ein geringes Angebot von Dingen - da gibt es eben nur die Bälle - ein Spielangebot gemacht. Die Meinung, dass Kreativität umso mehr gefördert wird, je weniger man zur Verfügung stellt, ist ja weit verbreitet im Moment. (...) Und Kinder lieben nun mal Freiräume, wo ihnen nicht alles vorgegeben wird, und warum soll man darauf nicht eingehen? Dadurch wird so ein Ausstellungsort auch attraktiver.“¹²⁴

Sowohl von Erwachsenen als auch von Kindern, wird der Ballraum je nach Besucheraufkommen, einerseits als Ruheraum, andererseits als ein Raum zum Toben und Spielen verstanden und auch so genutzt. Eine Vermittlung von Inhalten im Sinne des Titels der Ausstellung findet hier nicht statt.

¹²²Experteninterview Andrea Ferchland.

¹²³Konzeptpapier, S.4.

¹²⁴Konzeptpapier, S.4.

Raum 7 Kicker

Dieser Bereich war im ursprünglichen Konzept der Ausstellung nicht vorgesehen. Die Idee dazu entwickelte sich während der Arbeiten zum Aufbau der Ausstellung. Der Raum wird durch zwei Tischfußballspiele ausgefüllt; an den Wänden rundherum sind weitere, von Kindern anderer Länder gemalte Fußballbilder ausgestellt, die bereits in Zusammenhang mit der Ballvitrine beschrieben wurden.

Ähnlich wie der Ballraum hat auch der Kickerraum keine wissensvermittelnde Funktion im Sinne einer Ausstellung. Im Vordergrund steht hier lediglich die reine Spielaktivität, durch die zwar motorische und zwischenmenschliche Fähigkeiten im Spiel entwickelt werden können, die aber nichts mit den Zielen der Ausstellung im Rahmen des Titels „WeltSpielZeug“ zu tun haben.

3. Zusammenfassung und Bewertung

In den vorhergehenden Kapiteln wurde herausgestellt, dass die Konzeption der Ausstellung „WeltSpielZeug“ in sehr vielen Bereichen Prinzipien von Kinder- und Jugendmuseen berücksichtigt und vor allem auf die Methode des „hands on“ zurückgreift. Den Besuchern werden in Räumen wie der Erfinderwerkstatt, dem Klanglabor und dem Ballsaal viele Möglichkeiten zur Partizipation und Interaktion bereitgestellt. Andere Bereiche wie die Vitrinen oder die Förderbandinstallation mit den Themenschränken sind weniger auf eine aktive Teilnahme der Besucher ausgerichtet. Während die Präsentation der Ausstellungsstücke in den Glasvitrinen eher dem traditionellen, objektorientierten Ausstellungsprinzip verhaftet und wenig besucherfreundlich gestaltet ist, wurden die Spielzeuge auf der Förderbandinstallation mit Hilfe verschiedener Medien gut in Szene gesetzt. Obwohl das „hands on“ Prinzip hier nicht zum Einsatz kommt, sind die Fahrzeuge und Spielzeuge in den Themenschränken für Kinder sehr interessant arrangiert und werden mit Hintergrundinformationen über das Leben der Kinder in fremden Kulturen sinnvoll verknüpft. Auch die Konzeption der Spielstationen ist ein Beispiel dafür, wie wissenswerte kulturelle Hintergründe auf geschickte Art und Weise mit Spaß und Spiel für die Kinder verknüpft werden können. Dennoch würde in diesem Bereich der Einsatz von verschiedenen Medien, wie im virtuellen Rundgang erläutert wurde, die Präsentation der Objekte im kulturellen Zusammenhang noch aufwerten.

Das Konzeptionsprinzip der Förderbandinstallation wird jedoch leider nicht in allen Räumen der Ausstellung so gut umgesetzt. Vor allem im Ballsaal und im Kickerraum, die sehr aktionsorientiert sind, beschränkt sich die Tätigkeit der Kinder auf Toben und Spielen. Eine Informationsvermittlung im Sinne des Titels der Ausstellung findet hier nicht statt. Auch das Klanglabor lädt Kinder und auch Erwachsene zum Experimentieren und Spielen mit Klängen ein. Allerdings ist hier fraglich,

inwieweit die Besucher thematisch etwas über Spielzeug aus fremden Kulturen erfahren. Die Informationsvermittlung beschränkt sich in den meisten Fällen auf physikalische Phänomene wie Schall und Klangentwicklung. Die Bereiche der Marmorbahn und der Schwarzlichtbox sind grundsätzlich konzeptionell gut angelegt, da sie die Aufmerksamkeit der Besucher erregen, optisch sehr ansprechend gestaltet sind und Möglichkeiten zur aktiven Betätigung bieten. Bezüglich der Informationsvermittlung wird das Potential dieser Installationen jedoch nicht ausgeschöpft, was jedoch durch einige geringfügige Veränderungen, wie bereits oben ausgeführt, leicht realisierbar gewesen wäre.

Vor allem das Bastelangebot in der Erfinderwerkstatt wurde von den Besuchern mit Begeisterung angenommen.¹²⁵ Jedoch können nur Vermutungen angestellt werden, ob hier das Basteln an sich im Vordergrund steht oder ob eine thematische Verknüpfung mit den Spielzeugen von Kindern aus fremden Kulturen im Verständnis der Besucher hergestellt wird.

Obwohl die Ausstellung also sehr besucherfreundlich und aktionsorientiert konzipiert ist, kommt in vielen Räumen die Informationsvermittlung zu kurz. In einigen Bereichen scheint auch der thematische Bezug zu dem Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ gänzlich zu fehlen, wie etwa dem Kickerraum und dem Ballraum. Dennoch sind die meisten Besucher begeistert von der Möglichkeit, in einem Museum auch einmal spielen zu können, was sich sowohl in den Kommentaren des Besucherbuches niederschlägt als auch in den Interviewgesprächen deutlich wurde. Es ist zu vermuten, dass konzeptionelle „Unreinheiten“ der Ausstellung daher von den Besuchern verziehen werden.

¹²⁵Vgl. Ergebnisdarstellung S. 89 ff.

1. Funktion der Besucherumfrage

Die schriftliche Fragebogenerhebung bezieht sich lediglich auf die Individualbesucher und dient als Basis, um Aussagen über die soziodemographischen Merkmale dieser Fallgruppe des Ausstellungspublikums machen zu können und Trends in der Nutzung des Ausstellungsangebotes in Erfahrung zu bringen. Über die soziodemographischen Daten der Gruppenbesucher, soweit sich diese erfassen lassen, verfügen die Besucherdienste der Staatlichen Museen zu Berlin. Eine Auswertung dieser Daten wären im Rahmen der Arbeit zwar interessant, war aber aufgrund des Umfanges im zur Verfügung stehenden Zeitrahmen nicht mehr möglich. Zudem ist die Nutzung des Ausstellungsangebotes vor allem bezüglich der Individualbesucher interessant, da sie freier in ihren Entscheidungen sind und nicht als geführte Gruppe einem bestimmten Rahmenprogramm unterliegen. Die erhobenen Daten der Ausstellung wurden mit einer 2001 durchgeführten Befragung zum gesamten Museumskomplex¹²⁶ verglichen, weshalb das Fragebogendesign weitgehend übernommen wurde. Die Erhebung dient auch als Ergänzung zu den qualitativen Interviews und wird in die Auswertung der Besucherresonanzanalyse teilweise miteinbezogen.

1.1 Fragebogen und Methodik

Der Fragebogen ist überwiegend standardisiert und enthält Fragen nach Häufigkeit von bisherigen Museums- bzw. Ausstellungsbesuchen, Anlass und Begleitung sowie soziodemographischen Merkmalen der Besucher. Die Befragung wurde in drei Wellen von jeweils fünf aufeinanderfolgenden Tagen durchgeführt. Dabei wurden sowohl Wochentage, als auch Wochenenden und Ferientage abgedeckt. Die Auswahl der Probanden erfolgte systematisch mit zufälligem Startpunkt. Nach der einfachen Zufallsstichprobe wurde jedem dritte Besucher über 16 Jahre ein Fragebogen ausgehändigt, der zusammen mit der Interviewerin ausgefüllt wurde. Bei Verweigerung wurde der nächst folgende Besucher angesprochen. Erhoben wurden 130 auswertbare Fragebögen. Die Auswertung erfolgte unter Verwendung des Statistikprogramms SPSS.

¹²⁶Schuck Wersig/Wersig, 2001.

1.2 Ergebnisse der soziodemographischen Daten

Geschlechterverteilung

Im Vergleich mit den Ergebnissen der Besuchererhebung des gesamten Museumskomplex Dahlem zeigt sich eine kaum stärker ausgeprägte Dominanz der weiblichen Begleitbesucher.

Altersgruppen

Im Gegensatz zu der Altersverteilung der Besucher des Museumskomplex Dahlem insgesamt, die sehr gleichmäßig ist, wurde die Ausstellung „WeltSpielZeug“ vorwiegend von Besuchern der Alterskategorie der 30-39jährigen und der 40-49jährigen besucht, die genau 70 Prozent ausmachen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass lediglich die Begleitpersonen der Kinder befragt wurden, die als Individualbesucher die Ausstellung besichtigten. Schul- oder Kitagruppen waren von der Befragung ausgenommen, weil sie gesondert erfasst wurden. Da die Ausstellung vor allem für Kinder im Alter zwischen 3 und 16 konzipiert wurde, ist es nicht verwunderlich, dass vor allem die Begleitpersonen die altersmäßig als Eltern in Frage kommen, die Ausstellung besuchten. Die Altersgruppe der 20-29jährigen ist dabei allerdings relativ gering vertreten. Daneben besuchten auch einige Großeltern mit ihren Enkeln die Ausstellung.

In fast allen Altersstufen dominieren die weiblichen Besucher; im Alter zwischen 60 und 69 ist die Geschlechterverteilung ausgeglichen. Nur bei den über 70jährigen ist der Männeranteil höher. Abgesehen von den Kindern kamen die meisten Besucher zwischen 30 und 59 Jahren in Begeleitung des Ehe- oder Lebenspartners, während die über 60jährigen vorwiegend alleine die Ausstellung besuchten. Die Altersgruppe der 20-29jährigen sind hauptsächlich mit Freunden und Bekannten in die Ausstellung gekommen.

Verteilung nach Wohnort

Die Verteilung der Individualbesucher der Ausstellung „WeltSpielZeug“ nach Wohnort ist vergleichbar mit derjenigen der Besucher des Gesamtkomplexes Dahlem der Staatlichen Museen zu Berlin. Fast 65 % der Befragten wohnen in Berlin, mehr als ein Drittel davon in Steglitz-Zehlendorf. Allerdings ist der Bezirk Charlottenburg-Wilmersdorf mit nur 8,5 Prozent weniger stark vertreten und liegt etwa gleichauf mit Tempelhof-Schöneberg und Friedrichshain-Kreuzberg. Zu dem am wenigsten vertretenen Bezirken gehören Mahrzahn-Hellersdorf, Reinickendorf und Treptow-Köpenick, die auch am weitesten entlegen sind. Bei den Nicht-Berlinern dominieren die Individualbesucher aus dem Bundesgebiet, allerdings mit einem wesentlich höheren Prozentsatz (20,7 % der befragten Personen) als bei der Besucherbefragung des Gesamtkomplexes Dahlem. Nach dem Bezirk Steglitz-Zehlendorf kommt aus dem Bundesgebiet die zweitstärkste Besuchergruppe,

während das Umland Berlins und das Ausland nur eine geringe Größe darstellen. Höhere Frauenanteile finden sich vor allem bei den Individualbesucherinnen aus den Bezirken Steglitz-Zehlendorf, Tempelhof-Schöneberg, Charlottenburg-Wilmersdorf, dem Umland und der übrigen BRD. Höhere Männeranteile waren bei den Besuchern aus Mitte, Friedrichshain-Kreuzberg, und Spandau festzustellen. Eine Aufschlüsselung der Altersverteilung nach Wohnorten ist weniger aussagekräftig, da 70 Prozent der Individualbesucher der Altersgruppe der 30 bis 49 angehören und aus fast allen Bezirken kommen. Besonders vertreten sind in dieser Alterskategorie allerdings das direkte Einzugsgebiet Steglitz-Zehlendorf und die übrige BRD. Die wenigen Fälle außerhalb dieser Alterskategorie sind über die verschiedenen Bezirke Berlins und auch das Um- und Ausland und die übrige BRD verstreut und aufgrund der relativ geringen Anzahl der erhobenen Fälle wenig aussagekräftig.

Höchster erzielter Bildungsabschluss

Ähnlich wie bei der Erhebung bezüglich des Gesamtkomplexes Dahlem haben auch über die Hälfte der befragten Individualbesucher der Ausstellung „WeltSpielZeug“ ein abgeschlossenes Hochschulstudium. Dies bezieht sich vor allem auf die 30-49jährigen.

Hinsichtlich des Bildungsgrades zeigt sich analog zur Befragung der Besucher des Gesamtkomplexes Dahlem, dass besonders für den Realschulabschluss, die Fachhochschul- oder Hochschulreife und die abgeschlossenen Berufsausbildung der Anteil der Frauen überwiegt, während sich im obersten Bildungsgrad die Verhältnisse wieder angleichen.

Berufliche Stellung

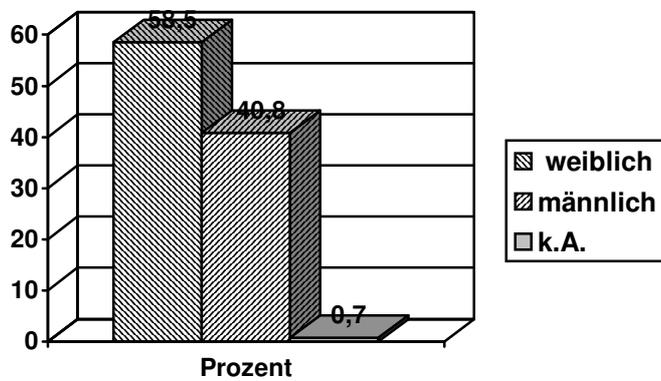
Über die Hälfte der befragten Individualbesucher ist berufstätig. Der geringe Anteil der Auszubildenden ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass sich die Erhebung auf die Begleitpersonen der Individualbesucher beschränkte, und nur wenige Besucher zwischen 16 und 29 die Ausstellung „WeltSpielZeug“ besichtigten.

Im Gegensatz zur Erhebung des gesamten Museumskomplexes Dahlem sind die Berufstätigen fast zu gleichen Teilen Frauen und Männer, ebenso wie bei den Ruheständlern und den zur Zeit Beschäftigungslosen. Der Anteil der Frauen ist dahingegen vor allem bei den in Auszubildenden höher. Auch wurden fast nur Hausfrauen erfasst, nur ein Befragter gab an, Hausmann zu sein. Die Berufstätigen setzen sich zu fast 83 Prozent aus den 30-49jährigen zusammen. In Ausbildung sind hauptsächlich die 20-29jährigen. Die Hausfrauen sind fast alle über 30, die Beschäftigungslosen zu Dreivierteln über 30.

Soziodemographische Daten

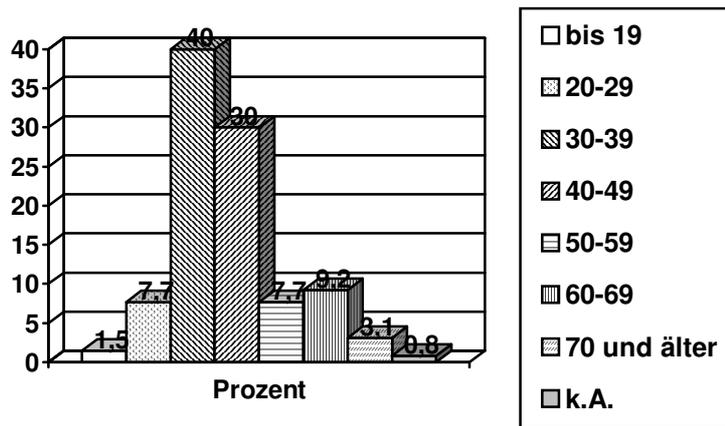
Geschlechterverteilung

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
weiblich	76	58,5	58,5
männlich	53	40,8	99,3
k.A.	1	0,7	100,0
Gesamt	130	100,0	



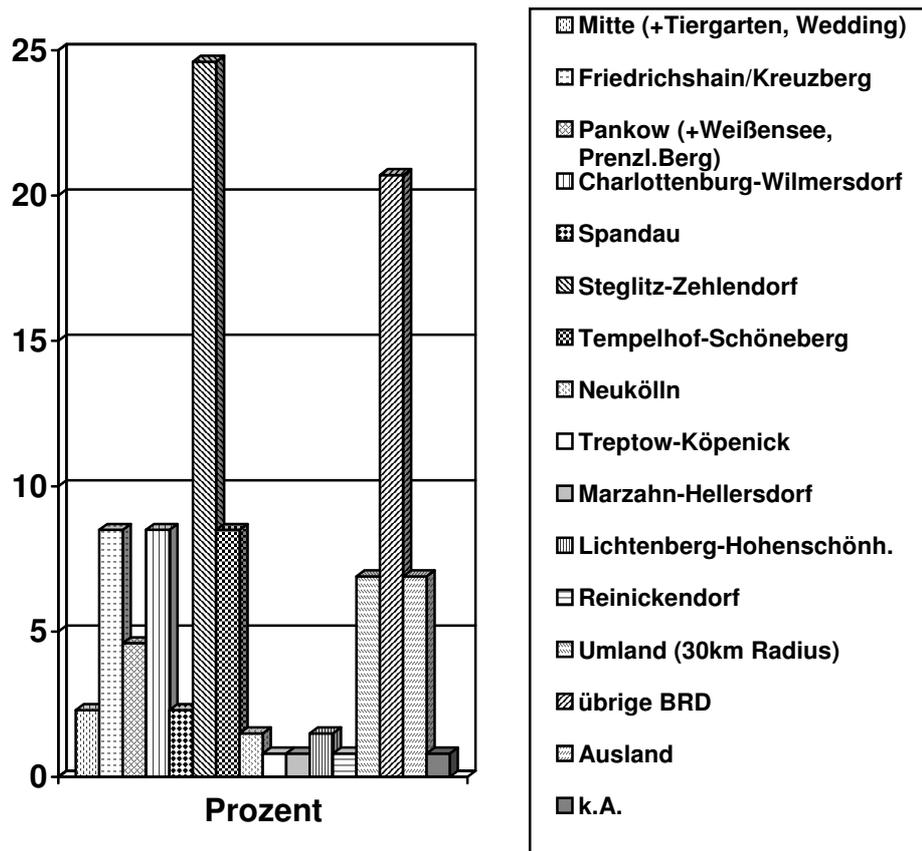
Altersgruppen

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
1 bis 19	2	1,5	1,5
2 20-29	10	7,7	9,2
3 30-39	52	40,0	49,2
4 40-49	39	30,0	79,2
5 50-59	10	7,7	86,9
6 60-69	12	9,2	96,1
70 und älter	4	3,1	99,2
k.A.	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



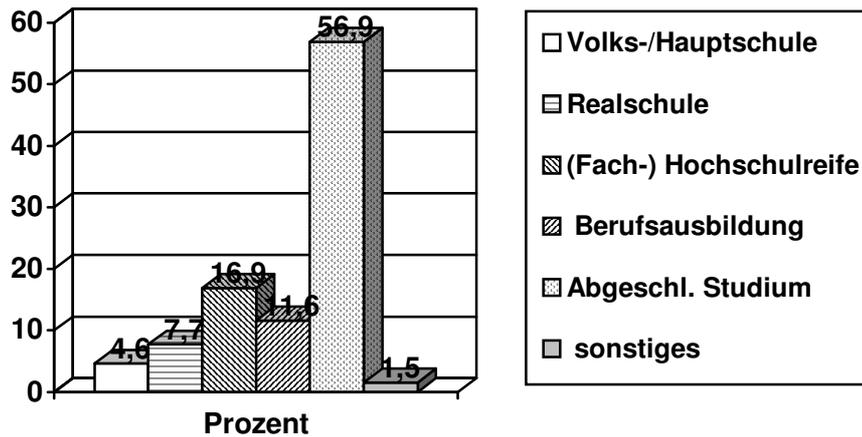
Verteilung nach Wohnort

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Mitte (+Tiergarten, Wedding)	3	2,3	2,3
Friedrichshain/Kreuzberg	11	8,5	10,8
Pankow(+Weißensee, Prenzl. Berg)	6	4,6	15,4
Charlottenburg-Wilmersdorf	11	8,5	23,9
Spandau	3	2,3	26,2
Steglitz-Zehlendorf	32	24,6	50,8
Tempelhof-Schöneberg	11	8,5	59,3
Neukölln	2	1,5	60,8
Treptow-Köpenick	1	0,8	61,6
Marzahn-Hellersdorf	1	0,8	62,4
Lichtenberg-Hohenschönhausen	2	1,5	63,9
Reinickendorf	1	0,8	64,7
Umland (30km Radius)	9	6,9	71,6
übrige BRD	27	20,7	92,3
Ausland	9	6,9	99,2
k.A.	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



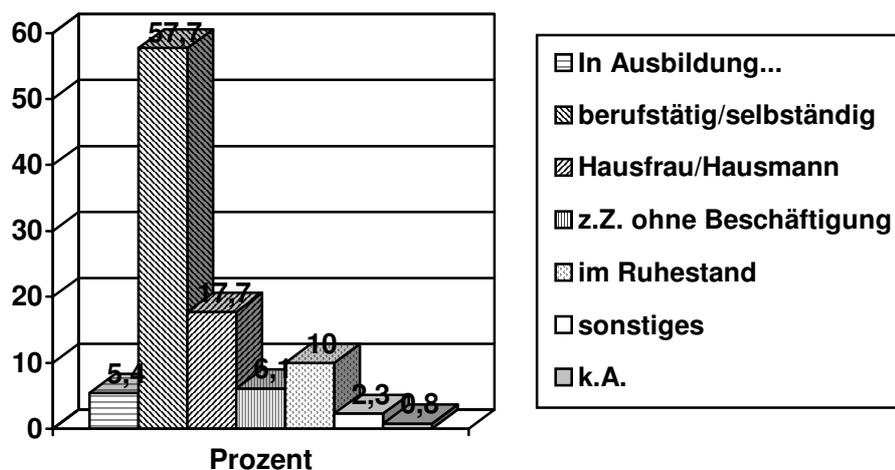
Höchster erzielter Bildungsabschluss

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Volks-/Hauptschulabschluss	6	4,6	4,6
Realschulabschluss	10	7,7	12,3
Fachhochschul-/Hochschulreife	22	16,9	29,2
abgeschlossene Berufsausbildung	15	11,6	40,8
abgeschlossenes Hochschulstudium	74	56,9	97,7
sonstiges	2	1,5	99,2
k.A.	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



Berufliche Stellung

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
In Ausbildung/Wehrdienst/Zivildienst	7	5,4	5,4
berufstätig/selbständig	75	57,7	63,1
Hausfrau/Hausmann	23	17,7	80,8
z.Z. ohne Beschäftigung	8	6,1	86,9
im Ruhestand	13	10,0	96,9
sonstiges	3	2,3	99,2
k.A.	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



1.3 Ergebnisse der Umfrage

Frage 1: Sind Sie heute zum ersten Mal im Museumskomplex Dahlem ?

Während die Besucherbefragung des gesamten Museumskomplexes ergab, dass fast drei Viertel der Besucher in den letzten drei Jahren die Museen in Dahlem schon einmal besuchten, machte in der Ausstellung „WeltSpielZeug“ dieser Anteil nur 60 Prozent aus. 40 Prozent besuchten den Museumskomplex zum ersten Mal, wovon die Hälfte nicht aus Berlin kam. Von den 19 Prozent der Besucher aus Berlin, die den Museumskomplex noch nicht besucht haben, kamen ebenfalls etwa die Hälfte aus dem näheren Einzugsgebiet Steglitz-Zehlendorf (3,9%), Tempelhof-Schöneberg (3,1) und Charlottenburg-Wilmersdorf (2,3%). Immerhin etwa 20,7 Prozent besuchten den Museumskomplex häufiger (mehr als vier mal in den letzten drei Jahren), wobei ein Großteil wieder aus dem Einzugsgebiet der drei schon genannten Bezirke stammte.

Frage 2: Welche Ausstellungen haben Sie heute neben „WeltSpielZeug“ besucht?

Neben der Ausstellung „WeltSpielZeug“ war vor allem das Ethnologische Museum ein gern besuchter Bereich des Komplexes, dicht gefolgt vom Juniormuseum. Das Museum für Ostasiatische Kunst und das Museum für Indische Kunst wurden weniger stark frequentiert. Lediglich zehnmal wurde angegeben, dass nur die Ausstellung „WeltSpielZeug“ besucht wurde.

Frage 3: Welches war der Hauptanlass heute hierher zu kommen?

Fast die Hälfte der Individualbesucher kam, um die Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ zu sehen. Von den restlichen Befragten wollte etwa die Hälfte das Ethnologische Museum besuchen und für ein Viertel war der Museumskomplex Dahlem insgesamt der Hauptgrund für den Museumsbesuch. Nur etwa 10 Prozent der Befragten gaben an, wegen des Juniormuseums gekommen zu sein. Das Museum für Indische Kunst und das Museum für Ostasiatische Kunst waren zusammengekommen nur für 1,6 Prozent der Befragten der Hauptanlass für den Besuch. Maßgebliche geschlechtsspezifische Besonderheiten ergaben sich nicht.

Über ein Drittel der Besucher, die kamen um die Ausstellung „WeltSpielZeug“ zu sehen, waren zum ersten Mal im Museumskomplex Dahlem. Auch fast die Hälfte derjenigen Befragten, die als Hauptgrund für den Besuch das Ethnologische Museum angaben, waren Erstbesucher. Von den rund 16 Prozent, die den Museumskomplex Dahlem insgesamt besuchen wollten, waren etwa 7 Prozent zum ersten Mal dort.

Das Ethnologische Museum und die Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ zogen somit etwa gleich viele neue Besucher an, nämlich 13,8 (Ethnolog. Museums) bzw. 15,4 Prozent („WeltSpielZeug“) der Befragten.

Vor allem Besucher aus dem nahe gelegenen Bezirk Steglitz-Zehlendorf gaben die Ausstellung „WeltSpielZeug“ als Hauptgrund für den Ausstellungsbesuch an, während Besucher aus der übrigen BRD besonders das Ethnologische Museum besichtigen wollten, gefolgt von der Ausstellung „Weltspielzeug“ und dem Gesamtkomplex der Museen Dahlem.

Von den Befragten, die „WeltSpielZeug“ als den Hauptgrund ihres Besuches angaben, begingen 58 Prozent auch das Ethnologische Museum. Ebenfalls 58 Prozent gaben an auch das Juniormuseum besucht zu haben. Nur jeweils 7,3 Prozent waren auch im Museum für Indische und im Museum für Ostasiatische Kunst. 18,2 Prozent derjenigen, die hauptsächlich wegen „WeltSpielZeug“ gekommen sind, waren ausschließlich in dieser Ausstellung.

Frage 4: Sind Sie in Begleitung von Kindern in der Ausstellung?

Fast alle Besucher sind in Begleitung von Kindern in der Ausstellung. Alters- oder geschlechtsspezifische Merkmale bei denjenigen, die keine Kinder dabei hatten, lassen sich nicht feststellen.

Frage 5: Mit wem sind sie abgesehen von den Kindern in der Ausstellung?

Über ein Drittel der Befragten ist in Gesellschaft des Ehe- oder Lebenspartners in der Ausstellung. Jeweils fast ein Viertel der Individualbesucher gab an, entweder allein mit den Kindern oder mit weiteren Familienangehörigen gekommen zu sein. Etwa 17 Prozent wurden von Freunden oder Bekannten begleitet.

Frauen gingen deutlich häufiger als Männer mit weiteren Familienangehörigen oder Freunden und Bekannten in die Ausstellung, während die meisten Männer mit dem Ehe- oder Lebenspartner „WeltSpielzeug“ besuchten. Frauen gingen etwas häufiger allein in die Ausstellung als Männer, dennoch besichtigen nur etwa 21 Prozent der Frauen insgesamt alleine in die Ausstellung.

Bezogen auf die Altersgruppen besuchten die 30-49jährigen die Ausstellung am häufigsten mit dem Lebens- oder Ehepartner, bzw. weiteren Familienangehörigen, während die über 60jährigen zumeist alleine kamen. Die 20-29 waren dagegen öfter in Begleitung von Freunden und Bekannten.

Frage 6: Wie viele Jungen bzw. Mädchen befinden sich in ihrer Begleitung?

Es waren 118 Mädchen und 108 Jungen, also insgesamt 226 Kinder in Begleitung der befragten Individualbesucher. Am häufigsten wurde die Ausstellung von Individualbesuchern mit 1-2 Kindern besucht, während die Anzahl derjenigen, die mehr als 2 Kinder bei sich hatten, nur bei 17,7 Prozent lag.

Frage 7: Wie alt sind die Kinder?

Die Altersverteilung zwischen Jungen und Mädchen unterscheidet sich nur geringfügig. Sowohl die Jungen, als auch die Mädchen waren zu mehr als 50 Prozent im

Alter zwischen 7 und 12 Jahren, dicht gefolgt von der Gruppe der 3-6 jährigen, die sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen etwa ein Drittel ausmachte. Die Gruppe der Unter-Dreijährigen, war bei den Mädchen etwas höher als bei den Jungen, ebenso wie der Prozentsatz der 13 bis 16jährigen. Auch gab es unter den Mädchen einige wenige Besucher (3,4%), die älter als 16 Jahre waren, während diese Altersgruppe unter den Jungen gar nicht vertreten war.

Frage 8: Wie sind Sie auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufmerksam geworden?

Im Vergleich mit der Erhebung zum gesamten Museumskomplex Dahlem wird erneut deutlich, dass sich auch die Information über die Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ vor allem durch Mundpropaganda verbreitete. Bei fast genau einem Drittel der Befragten kam die Anregung die Ausstellung zu besuchen aus dem Bekannten- oder Freundeskreis. Überraschend ist jedoch, dass ein weiteres Drittel der befragten Individualbesucher erst im Museumsfoyer von „WeltSpielZeug“ erfuhr (26,9%) oder gar nur durch Zufall (4,6%) zu der Ausstellung gelangte.

Bezüglich der klassischen Medien war vor allem die Presse hinsichtlich der Öffentlichkeitsarbeit am erfolgreichsten. Genannt wurde dabei vor allem der Tagesspiegel und verschiedene Stadtteilzeitungen, wobei jedoch teilweise unklar war, um welche Druckerzeugnisse es sich handelte:

Tagesspiegel: 5 Fälle
Berliner Zeitung: 1 Fall
Taz: 1 Fall

Stadtteilzeitungen, jeweils eine Nennung: Zehlendorfer Stadtblatt, Tempelhofer Anzeige, Lichterfelder Klatschblatt, Stadtteilzeitung. In acht Fällen wurden keine genauen Angaben gemacht, um welche Zeitungen es sich handelte.

Keine Angaben: 6 Fälle
Tageszeitung: 1 Fall
Wochenzeitung: 1 Fall

Bei den Stadtmagazinen wurden genannt:

zitty: 3 Fälle
tip: 2 Fälle
ticket: 2 Fälle
Berlin Programm: 1 Fall

In nur zwei Fällen erfuhren die Besucher durch elektronische Medien von der Ausstellung: Einmal wurde Rundfunk BerlinBrandenburg (RBB) undifferenziert genannt, einmal wurde gar keine Angabe gemacht.

Neben den klassischen Medien erfuhren immerhin einige der Besucher über den

Flyer und das Internet von der Ausstellung. In fünf Fällen waren die Kinder bereits mit der Schulklasse oder der Kitagruppe in der Ausstellung, wodurch befragte Begleitpersonen angeregt wurden, „WeltSpielZeug“ noch einmal mit ihren Kindern zu besuchen.

Frage 9: Waren Sie schon einmal in der Ausstellung?

Die meisten der Besucher waren zum ersten Mal in der Ausstellung „WeltSpielZeug“. Diejenigen, die schon öfter da waren, kamen zu mehr als der Hälfte (61,6%) aus dem direkten Einzugsgebiet der Bezirke Steglitz-Zehlendorf (38,5%) und Charlottenburg-Wilmersdorf (23,1%).

Frage 10: Planen Sie wieder in die Ausstellung zu kommen?

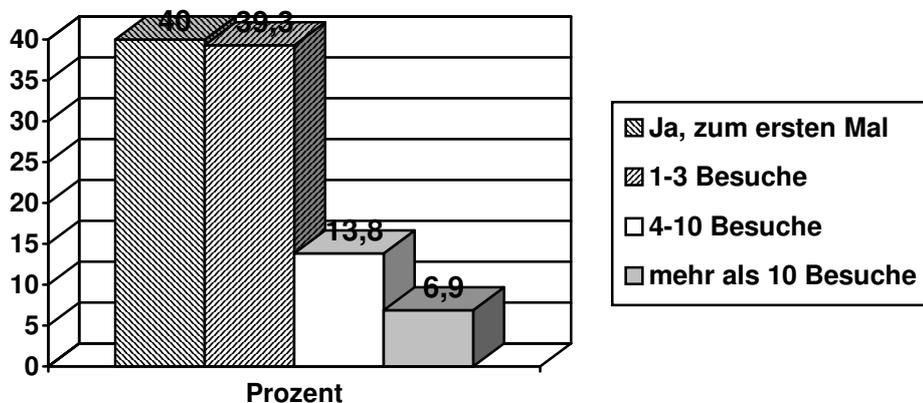
Etwa 43 Prozent der Befragten würden die Ausstellung gerne wieder besuchen, nur etwa ein Viertel gab an, nicht noch einmal wiederkommen zu wollen. Die restlichen Individualbesucher waren noch unentschlossen, was einen Wiederholungsbesuch betraf.

Vor allem Besucher aus der übrigen BRD und dem Ausland gaben an, in der nächsten Zeit keinen Folgebesuch geplant zu haben, während besonders die Anwohner aus den Bezirken Steglitz-Zehlendorf (13,2%) und Tempelhof-Schöneberg (5,4%), aber auch Besucher aus dem Umland (5,4%) „WeltSpielZeug“ gerne noch einmal besuchen wollten.

Ergebnisse der Umfrage:

Frage 1: Sind Sie heute zum ersten Mal im Museumskomplex Dahlem

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Ja, zum ersten Mal	52	40,0	40,0
1-3 Besuche	51	39,3	79,3
4-10 Besuche	18	13,8	93,1
mehr als 10 Besuche	9	6,9	100,0
Gesamt	130	100,0	



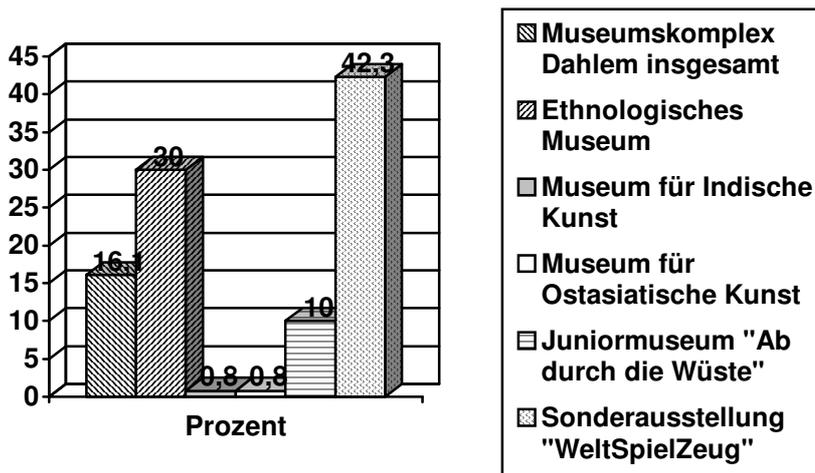
Frage 2: Welche Ausstellungen haben Sie heute neben „WeltSpielZeug“ besucht?

	Count	Prozent Fälle	Rang
Ethnologisches Museum	100	76,9	1
Juniormuseum	83	63,8	2
Museum für Indische Kunst	29	22,3	3
Museum für Ostasiatische Kunst	26	20,0	4
Nur "WeltSpielZeug"	10	7,7	5

n=130

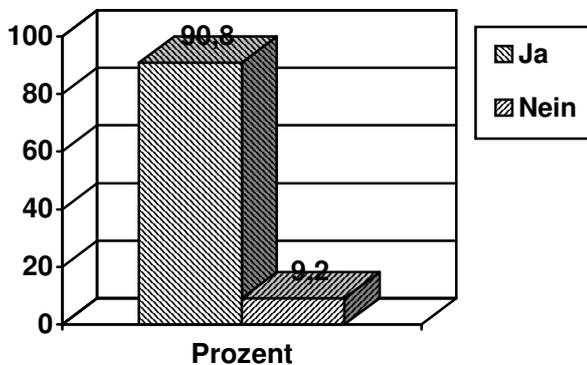
Frage 3: Welches war der Hauptanlass heute hier her zu kommen?

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Museumskomplex Dahlem insgesamt	21	16,1	16,1
Ethnologisches Museum	39	30,0	46,1
Museum für Indische Kunst	1	0,8	46,9
Museum für Ostasiatische Kunst	1	0,8	47,7
Juniormuseum "Ab durch die Wüste"	13	10,0	57,7
Sonderausstellung "WeltSpielZeug"	55	42,3	100,0
Gesamt	130	100,0	



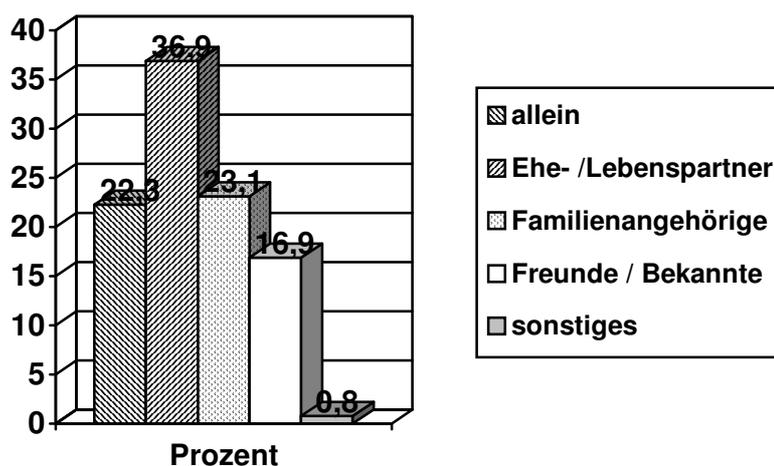
Frage 4: Sind Sie in Begleitung von Kindern in der Ausstellung?

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozenze
Ja	118	90,8	90,8
Nein	12	9,2	100,0
Gesamt	130	100,0	



Frage 5: Mit wem sind Sie - abgesehen von den Kindern - in der Ausstellung?

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozenze
allein	29	22,3	22,3
mit Lebenspartner	48	36,9	59,2
mit weiteren Familienangehörigen	30	23,1	82,3
mit Freunden und Bekannten	22	16,9	99,2
sonstiges	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



Frage 6: Wie viele Jungen bzw. Mädchen befinden sich in Ihrer Begleitung?

Anzahl der Mädchen

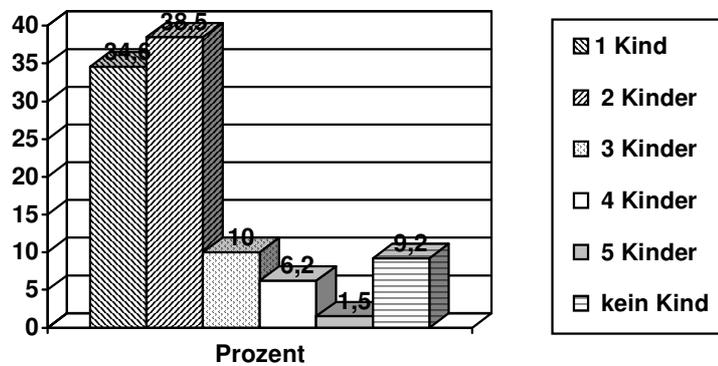
	Häufigkeit	Prozent	Kumulierte Prozente
kein Mädchen	55	42,3	42,3
1 Mädchen	45	34,6	76,9
2 Mädchen	21	16,2	93,1
3 Mädchen	5	3,8	96,9
4 Mädchen	4	3,1	100,0
Gesamt	130	100,0	

Anzahl der Jungen

	Häufigkeit	Prozent	Kumulierte Prozente
kein Junge	47	36,2	36,2
1 Junge	60	46,2	82,3
2 Jungen	22	16,9	99,2
4 Jungen	1	,8	100,0
Gesamt	130	100,0	

Verteilung der Anzahl der Kinder insgesamt

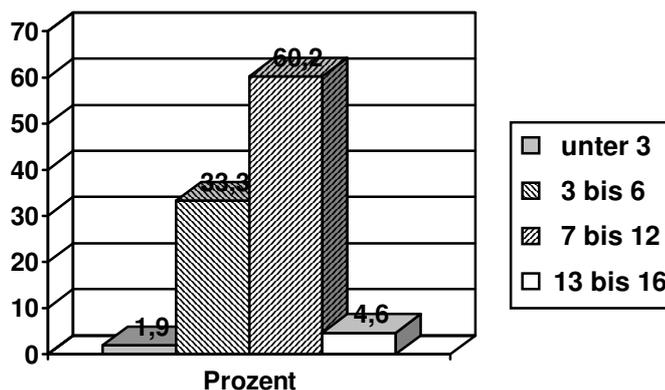
	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
1 Kind	45	34,6	34,6
2 Kinder	50	38,5	73,1
3 Kinder	13	10,0	83,1
4 Kinder	8	6,2	89,2
5 Kinder	2	1,5	90,8
kein Kind	12	9,2	100,0
Gesamt	130	100,0	



Frage 7: Wie alt sind die Kinder?

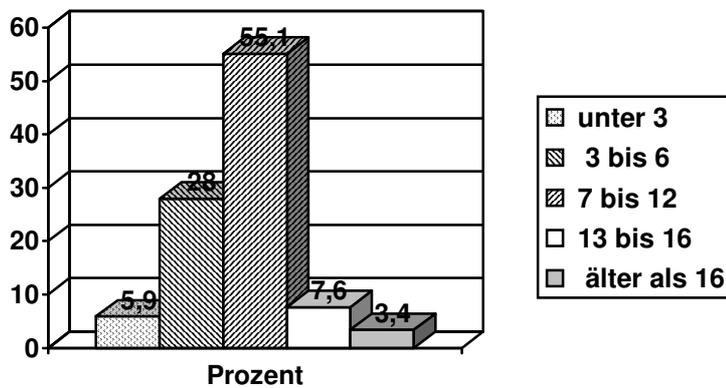
Jungen:

	Häufigkeit n=108	Prozent	Kumulierte Prozente
unter 3	2	1,9	1,9
3 bis 6	36	33,3	35,2
7 bis 12	65	60,2	95,4
13 bis 16	5	4,6	100,0
Gesamt	108	100,0	



Mädchen:

	Häufigkeit n=118	Prozent	Kumulierte Prozente
unter 3	7	5,9	5,9
3 bis 6	33	28,0	33,9
7 bis 12	65	55,1	89,0
13 bis 16	9	7,6	96,6
älter als 16	4	3,4	100,0
Gesamt	118	100,0	



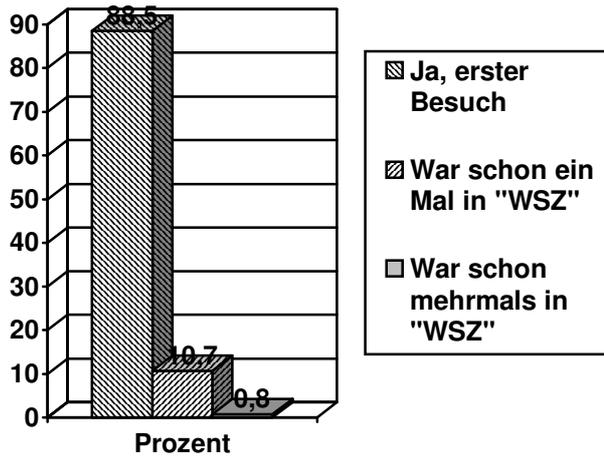
Frage 8: Wie sind Sie auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufmerksam geworden?

	Count	Prozent	Rang
Freunde und Bekannte	43	33,1	1
erst im Museum	35	26,9	2
Presse	19	14,6	3
Flyer	12	9,2	4
Stadtmagazin	8	6,2	5
Internet	8	6,2	6
Zufall	6	4,6	7
Kind war mit Schule/Kita da	5	3,8	8
Rundfunk	2	1,5	9
Veranstaltungskalender	1	0,8	10

Gesamt=130

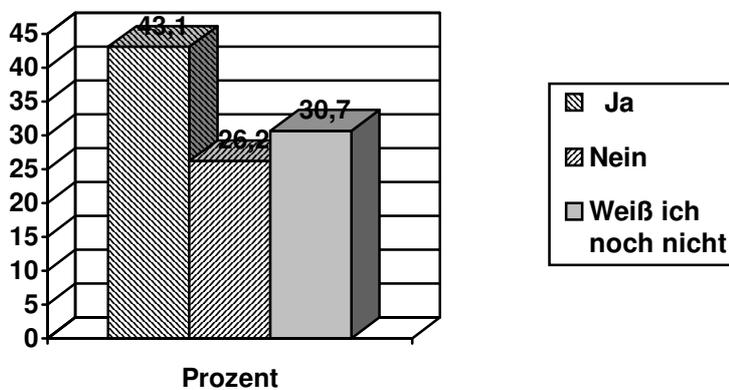
Frage 9: Waren Sie schon einmal in der Ausstellung?

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Nein, erster Besuch	115	88,5	88,5
War schon ein Mal in „WSZ“	14	10,7	99,2
War schon mehrmals in „WSZ“	1	0,8	100,0
Gesamt	130	100,0	



Frage 10: Planen Sie wieder in die Ausstellung zu kommen?

	Häufigkeit n=130	Prozent	Kumulierte Prozente
Ja	56	43,1	43,1
Nein	34	26,2	69,3
Weiß ich noch nicht	40	30,7	100,0
Gesamt	130	100,0	



Teil D. Empirische Untersuchung

1. Methodik der Untersuchung

1.1 Qualitatives Vorgehen

Bisher wurden die spezifischen Aspekte museumspädagogischer Konzeptionen von Kinder- und Jugendmuseen im Gegensatz zum traditionellen Museumsbegriff herausgearbeitet und umrissen. Die Konzeption der Ausstellung „WeltSpielZeug“ wurde vorgestellt, examiniert und bewertet. Darauf aufbauend soll nun die Besucherresonanz in Bezug auf zwei problemzentrierte Aspekte, die im Theorieteil der vorliegenden Arbeit beleuchtet wurden, empirisch untersucht werden.

Wie bereits dargestellt, ist eine exemplarische Besucherresonanzanalyse der Ausstellung „WeltSpielZeug“ besonders aufgrund der expliziten konzeptionellen Orientierung an den Bedürfnissen und Prädispositionen der Besucher interessant. Dies ist auch vor dem Hintergrund zu sehen, dass in Deutschland bisher kaum Besucherbefragungen von Kindern oder Jugendlichen in Museen oder Ausstellungen, die sich explizit auf diese Zielgruppe beziehen, stattgefunden haben. Dagegen liegen in Amerika bereits Studien zum Verhalten dieser Besuchergruppe in Ausstellungen und Museen generell vor.¹²⁷ Darüber hinaus ist das Forschungsfeld bezüglich Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland von starker Komplexität und Diffusität gekennzeichnet, was sich auch in der unübersichtlichen Vielfältigkeit von Fallbeispielen in der theoretischen Literatur niederschlägt. Die vorliegende empirische Untersuchung soll dazu beitragen, Daten über die Besucherresonanz in Ausstellungen oder Museen für Kinder und Jugendliche zu sammeln und somit eine bestehende Forschungslücke anzugehen, indem Ansatzpunkte für weitere Explorationen in diesem Bereich aufgezeigt werden.

Aufgrund des bisherigen Forschungsstandes, des Untersuchungsgegenstandes und des Forschungsinteresses bietet sich eine qualitative Vorgehensweise zur Realisierung der Erhebung an. Qualitative Verfahren eignen sich vor allem, um in einem relativ unbekanntem Arbeitsgebiet neue Zusammenhänge zu entdecken, empirisch begründete Theorien erst zu entwickeln oder bereits bestehende zu modifizieren und zu erweitern. Eine explorativ-qualitative Vorgehensweise bietet sich auch dann an, wenn der zu untersuchende Gegenstand „nach allgemeinem Wissensstand, nach Kenntnis des Forschers oder auch nur seiner Meinung, komplex, differenziert und wenig überschaubar (...)“ ist.¹²⁸ Mit Hilfe von

¹²⁷Vgl. u.a. Cave, Jennifer B.J. (1989): Audience Research to Design and Plan a Children`s Museum "We Kids Need a Place to Find out about Things". In: Visitor Behavior. Vol. 4 /Nu. 1, S.5-6; Brooks, J.A.M. & Vernon, E.P.: A Study of Childrens Interests and Comprehension at a Sience Museum. In: British Journal of Psychiatry, 47, 1956, S.175 - 182.; Falk/Dierking, 1992.

¹²⁸Flick, 1991, S.16.

qualitativen Verfahren kommt der Forscher über die Ergebnisse einer Datenerhebung und durch deren Interpretation zu charakterisierenden Aussagen über ein Forschungsfeld, um darüber theoretische Aussagen über die soziale Wirklichkeit herzuleiten.¹²⁹ In diesem Zusammenhang operiert der qualitative Ansatz mit Erfahrungswirklichkeiten, die durch verschiedene Verfahren generiert und vor allem in Texte transformiert werden, um anschließend interpretativ ausgewertet zu werden.¹³⁰

Abgesehen von den dargelegten inhaltlichen Gründen tragen auch forschungspraktische Vorteile zur Entscheidung für eine qualitative Vorgehensweise bei: Da es sich bei einer der Hauptbefragungsgruppen um Kinder handelt, bot sich vor allem die Methode des persönlichen Gruppeninterviews an, um einen Zugang zur Erfahrungswelt der Kinder zu erlangen.

1.1.1 Formulierung von Untersuchungsdimensionen und Arbeitshypothesen

Nachdem die grundlegende Verfahrensweise der Untersuchung im vorgehenden Abschnitt festgelegt wurde, soll im Folgenden auf das spezifische Untersuchungsdesign eingegangen werden. Wie bereits die bisherigen Ausführungen erkennen lassen, handelt es sich bei der Besucherbefragung

in Kinder- und Jugendmuseen um ein bisher wenig empirisch erschlossenes Arbeitsgebiet, wobei auch die theoretische Literatur zum Thema durch Komplexität, Diffusität und eine Vielzahl von Fallbeispielen gekennzeichnet ist. Um am Beispiel der Kinderausstellung „WeltSpielZeug“ im Ethnologischen Museum in Berlin dazu beizutragen, das vorgestellte Untersuchungsfeld weiter zu erschließen, sind anhand der bereits erarbeiteten problemzentrierten Fragestellungen folgende Untersuchungsdimensionen abgeleitet worden, die das empirisch zu erforschende Gebiet eingrenzen:

- Untersuchung der Einstellung von Besuchern zu Museen im Allgemeinen im Verhältnis zur Ausstellung „WeltSpielZeug“
- Untersuchung von Vermittlungsaspekten in der Ausstellung „WeltSpielZeug“

Die im nächsten Schritt aufzustellenden Arbeitshypothesen werden jedoch nicht nach der klassischen Variante der Modellbildung, wie sie u.a. Flick¹³¹ beschreibt,

¹²⁹Vgl. Lamnek, 1989, S.61.

¹³⁰Vgl. Flick, 1995, S.22.

¹³¹Flick, 1991, S.150. Flick beschreibt hier als einen Ansatz zur Durchführung qualitativer Forschung die klassische Methode der Modellbildung aus den quantifizierenden Sozialwissenschaften, bei der der Wissenschaftler „vor dem Eintritt in das zu untersuchende Feld am Schreibtisch ein Modell der dort vermuteten bzw. wirkenden Bedingungsbeziehungen“ entwirft. Dazu greift er auf „theoretische Wissensbestände aus der Literatur oder zuvor empirisch belegte Zusammenhänge zurück“, aus denen der Forscher die Hypothesen ableitet und sie in operationalisierter Form an empirischen Zusammenhängen überprüft.

allein aus einem aus der Literatur generierten theoretischen Modell abgeleitet. Aufgrund der wenig systematisierten und äußerst vielfältigen Methodik des Themenbereiches in der Literatur erscheint es kaum möglich, ein solches Modell zu entwickeln, das dann anhand von qualitativen Erhebungsverfahren untersucht werden soll. Vielmehr trugen mehrere Aspekte zur Hypothesenbildung bei, die in einem schrittweisen Prozess generiert wurden, der im Folgenden erörtert werden soll.

Als Basis für die grundlegende Richtung der Befragung dienen die genannten Untersuchungsdimensionen, die aus der aktuellen Diskussion um Kinder- und Jugendmuseen als problemzentrierte Fragestellungen in der gesichteten Literatur abgeleitet wurden. Sie stellen die übergeordneten Themenbereiche dar, die im Gespräch mit den Befragten erörtert werden sollen. Im ersten Schritt wird damit im Sinne einer „Grounded Theorie“¹³² aus der theoretischen Literatur zunächst nur eine Abgrenzung und Einkreisung der zu untersuchenden Fragestellungen vorgenommen, jedoch werden noch keine konkreten Arbeitshypothesen gebildet. Der Ansatz der „Grounded Theorie“ – einer der meist verwendeten in der qualitativen Forschung – befolgt das „Prinzip der Offenheit“¹³³, das besagt, dass die Strukturierung des Forschungsgegenstandes anhand bereits bekannter Theorien und Sachverhalte zunächst zurückgestellt wird, um für die im untersuchten Feld vorhandenen Strukturen und Daten offen zu bleiben. Das in der empirischen Untersuchung erhobene Material bildet dann den Ausgangspunkt für eine Strukturierung und die Formulierung von Ergebnissen oder theoretischen Annahmen. Dieses Vorgehen gilt „vor allem für den Umgang mit Hypothesen, weniger dagegen bei der Entscheidung für die zu untersuchende Fragestellung“¹³⁴. In diesem Sinne werden in der vorliegenden Arbeit zunächst die Untersuchungsdimensionen der Forschung unter theoretischen Gesichtspunkten umrissen, „gipfeln jedoch nicht (...) im Hypothesensatz“¹³⁵.

Weil jedoch nicht völlig auf eine Hypothesenbildung verzichtet werden sollte, da „theoretische Vorstrukturierungen, auch Hypothesen, (...) nach wie vor ein wichtiges Erkenntnismittel“¹³⁶ bleiben, wurden nach der Festlegung von Untersuchungsdimensionen unter Rückgriff auf die Literatur in einem zweiten Schritt Arbeitshypothesen entwickelt, die sich auf die spezifische Sachlage der Ausstellungskonzeption „WeltSpielZeug“ beziehen. Die Deskription und Beurteilung der Konzeptionsseite im vorhergehenden Kapitel beruht ihrerseits auf den in der Theorie

¹³²Der von Glaser und Strauss entwickelte Ansatz richtet sich dabei auf eine am Forschungsgegenstand orientierte Herleitung von Hypothesen. Vgl. Flick, 1991, S.150 f.

¹³³Hoffmann-Riem, 1980. Zitiert nach Flick, 1991, S.150.

¹³⁴Flick S.150. Vgl. auch Hoffmann-Riem, 1980, S.345: „Die verzögerte Strukturierung bedeutet Verzicht auf eine Hypothesenbildung es ante.“

¹³⁵Hoffmann-Riem, 1980, S.345.

¹³⁶Mayring, 1993, S.75.

vorgestellten Spezifika von Kinder- und Jugendmuseen und den Problemkomplexen, die sich in diesem Zusammenhang ergeben und deren Relevanz auch bei der Untersuchung der exemplarischen Ausstellungskonzeption bestätigt wurde. In einem dritten Schritt wurden die Arbeitshypothesen durch Auseinandersetzung mit dem Forschungsfeld und darin vorgefundener Daten in Form von Probeinterviews noch einmal überarbeitet und differenzierter formuliert. Der Begriff Arbeitshypothesen impliziert des Weiteren die Vorläufigkeit und Prozesshaftigkeit der Strukturierung, die im Forschungsverlauf durch empirische Datengewinnung weiter gefestigt werden soll. In diesem Sinne soll die Bildung von Arbeitshypothesen in der voranschreitenden Untersuchung Aufmerksamkeitsrichtungen markieren, ohne dabei das qualitative Forschung inhärente Prinzip der Offenheit außer Acht zu lassen.

Darüber hinaus gewährleistet die Methodenwahl, die im Folgenden vorgestellt werden soll, dass weitere Erkenntnisse, die sich aus dem Datenmaterial der empirischen Untersuchung ergeben, auch berücksichtigt werden können. Auf der Basis des oben angelegten Stufenmodells wurden so folgende Arbeitshypothesen erstellt, die entsprechend der beiden Untersuchungsdimensionen in zwei Komplexe unterteilt sind.

Arbeitshypothesenkomplex : Zur Untersuchung der Einstellung von Kindern zu Museen im Allgemeinen und zur Beeinflussung dieser Einstellung durch die Ausstellung

1. Kinder haben häufig eine eher negative Einstellung zu Museen, im Sinne von Museen sind „langweilig“.
2. Es ist zu erwarten, dass Kinder und Erwachsene die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufgrund der Möglichkeit von interaktiven Elementen und Spielen im Vergleich zu vielen anderen Museen positiv bewerten.
3. Wenn die Ausstellung „WeltSpielZeug“ positive Eindrücke an die Kinder vermittelt, wirkt sich dies auf eine positive Einstellung der Kinder zum Museum generell aus und Schwellenängste werden abgebaut.

Arbeitshypothesenkomplex: Zur Untersuchung von Vermittlung in der Ausstellung

1. Der Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ weckt bei den Besuchern die Erwartung, dass über das Thema Spielzeug differenzierte Bezüge und Hintergrundinformationen zu Ethnologie und Kultur vermittelt werden.

2. Komplexe kulturelle Zusammenhänge werden den Kindern in der Ausstellung nicht vermittelt, einfache Botschaften werden jedoch verstanden.¹³⁷
3. Die Botschaften der Ausstellung werden nicht durch das Ausstellungskonzept und die Ausstellungsdidaktik, sondern hauptsächlich durch die persönliche Führung vermittelt.
4. Da die persönliche Führung nur Gruppen zur Verfügung steht, erfolgt eine inhaltliche Vermittlung der kulturellen Botschaften der Ausstellung an Einzelbesucher kaum.
5. Die Ausstellung animiert die Kinder dazu, sich stärker mit den in der Ausstellung angeregten Themen auseinander zu setzen und darüber hinaus das Ethnologische Museum zu besuchen.

Die formulierten Arbeitshypothesen besitzen für die vorliegende Arbeit zwei Funktionen. Zum einen bilden sie den Bezugsrahmen für die empirische Untersuchung, da an ihnen die gewonnenen Ergebnisse und Erkenntnisse reflektiert werden können. Diese werden anschließend in Bezug zu den eingangs aufgeworfenen problemzentrierten Fragestellungen gesetzt, um zu einer Klärung beizutragen. Zum anderen bilden die an den Untersuchungsdimensionen orientierten Arbeitshypothesen die Basis für die noch zu entwickelnden Interviewleitfäden. Um die Hypothesen anhand einer empirischen Erhebung zu überprüfen, bedarf es zunächst einer Operationalisierung und der Auswahl der geeigneten qualitativen Forschungsmethoden, was im Folgenden geschehen soll.¹³⁸

1.1.2 Gütekriterien qualitativer Forschung

Die Gütekriterien der Objektivität, Reliabilität (Zuverlässigkeit der Forschungsergebnisse) und Validität (Gültigkeit der Forschungsergebnisse) stammen originär aus der quantitativen empirischen Forschung und garantieren sowohl Qualität als auch Relevanz einer Untersuchung. Zwar hat auch die qualitative Forschung den Anspruch diese Gütekriterien zu erfüllen, eine direkte Übertragung des Kriterienkatalogs erweist sich jedoch aufgrund eines andersartigen Forschungsparadigmas als problematisch.¹³⁹ Daher ist es notwendig, die klassischen Maßstäbe quantitativer Forschung zu modifizieren und der qualitativen Methodik anzupassen.¹⁴⁰ Mayring geht dabei davon aus, dass die Gültigkeitsbegründung von Er-

¹³⁷ Definition zu Hypothesenkomplex 2, Hypothese 2: Unter einfachen Botschaften werden in diesem Zusammenhang simplere und offensichtlichere Vermittlungsinhalte verstanden, wie etwa die Tatsache, dass man aus Restmüllstoffen Spielzeuge herstellen kann oder dass Kinder in so genannten „Entwicklungsländern“ aufgrund von Armut ihre Spielzeuge selber bauen. Komplexere kulturelle Zusammenhänge beinhalten dagegen detailliertere Botschaften über die Lebenssituation dieser Kinder und die Kultur, in der sie leben.

¹³⁸ Vgl. Lamnek, 1988, S.134.

¹³⁹ Vgl. Flick, 1991, S.167.

¹⁴⁰ Vgl. Bortz, S.301 f.

gebnissen dabei weniger von Kennwerten, wie in der quantitativen Forschung, abhängig ist, sondern dass vielmehr auf argumentativer Basis operiert werden muss.¹⁴¹ In diesem Zusammenhang stellte Mayring einen Katalog von allgemeinen Gütekriterien qualitativer Forschung auf:¹⁴²

- Das Verfahren der Untersuchung muss genau dokumentiert und für andere nachvollziehbar sein (Transparenz), so dass unterschiedliche Forscher bei der Untersuchung des selben Sachverhaltes mit denselben Methoden zu vergleichbaren Resultaten kommen können.
- Interpretationen müssen argumentativ begründet und in sich schlüssig sein.
- Bei qualitativen Verfahren sollten bestimmte systematische Verfahrensregeln und Analyseschritte eingehalten werden.
- Der qualitative Forschungsprozess sollte dem Gegenstand angemessen sein und möglichst nahe an der Alltagswelt der befragten Subjekte anknüpfen.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass die Interviewsituation so aufgebaut ist, dass die Interviewäußerungen der Befragten möglichst authentisch und ehrlich sind.

Die aufgeführten Gütekriterien qualitativer Forschung sollen auch in dieser Arbeit Anwendung finden und so die in der vorliegenden Untersuchung nicht zu leistende Datenanalyse durch mehrere Forscher ausgleichen. Damit soll eine Annäherung an die aus der quantitativen Forschung bekannte Intersubjektivität geleistet werden. Erster Schritt zur Operationalisierung der Arbeitshypothesen und zur Einhaltung der aufgestellten Gütekriterien ist es, die begründete Auswahl der Forschungsmethoden und Instrumente darzulegen.

1.1.3 Leitfadeninterview

Für die vorliegende Arbeit wird als methodisches Untersuchungsinstrument das Leitfadeninterview gewählt, das sich besonders durch eine Teilstandardisierung und die offene Gestaltung der Fragen auszeichnet. Gegenüber einer standardisierten Befragung, in der der Interviewte auf bestimmte Antwortkategorien festgelegt ist, in die er quasi „gepresst“¹⁴³ wird, gibt der Leitfaden zwar einen strukturierenden, thematischen Rahmen vor, es bleibt aber dennoch ein Freiraum, um dem bereits beschriebenen Prinzip der Offenheit bei einer Befragung Rechnung tragen zu können. So berücksichtigt das qualitative Interview auch die Ansichten und Erfahrungen, die der Befragte artikuliert. Dadurch bleibt ein Spielraum, spontan aus der Interviewsituation heraus neue Fragen und Gesichtspunkte aufzugrei-

¹⁴¹Mayring, 1991, S.106.

¹⁴²Aufzählung in Anlehnung an Mayring, 1991, S.109.

¹⁴³Lamnek, 1989, S.40.

fen oder aus der Auswertung Themen herauszufiltern, die bei der Leitfadenskonzepktion noch nicht antizipiert wurden – sofern dies im Fragekontext der Untersuchung bedeutsam erscheint.¹⁴⁴ Der Befragte und der Interviewer nehmen daher im qualitativen Interview eher die Rolle gleichberechtigter Gesprächspartner ein, Interaktion und Kommunikation werden als konstitutive Elemente des Forschungsprozesses begriffen.¹⁴⁵

Um besonders authentische und exakte Ergebnisse in der qualitativen Befragung zu erzielen, müssen in der Interviewsituation einige Anforderungen erfüllt werden. Das Zusammenspiel verschiedener Faktoren, wie etwa bestimmte Verhaltenskriterien des Interviewers, Befürchtungen und Prädispositionen des Interviewten und verschiedene äußere Umstände, wie der Ort der Befragung, spielen hierbei eine Rolle. Die wichtigsten Aspekte, die auch im Rahmen dieser Untersuchung berücksichtigt wurden, sollen hier kurz vorgestellt werden.

Zunächst sollte der Interviewer darauf achten, eine möglichst natürliche, dem Alltag ähnliche Gesprächssituation zu schaffen. Die Verwendung wissenschaftlicher Fachtermini ist deshalb zu vermeiden, und die Frageformulierung muss dem Vokabular des Interviewpartners angepasst sein, um Kommunikationsschwierigkeiten und Verzerrungen in der Befragungssituation weitgehend auszuschalten. Der Interviewer verhält sich in der nondirektiven Gesprächsführung anregend passiv, um es dem Befragten zu ermöglichen, „seine persönliche Interpretation der Stimulus-situation“ zu geben.¹⁴⁶ Der gewählte Interviewstil ist deshalb neutral bis weich, um eine zu starke Nähe oder Distanz zwischen den Interviewpartnern zu verhindern, die Verzerrungen des Interviews mit sich bringen könnten. Eingriffe des Interviewers in das Gespräch erfolgen dezent und dienen ausschließlich der Funktionalität des Gesprächsablaufes. Auch nonverbale Signale des Interviewers wie Kopfnicken, Lachen, Stirnrunzeln sowie suggestive Fragen oder bewertende und unterstützende Kommentare, die eine lenkende und damit verfälschende Wirkung haben könnten, sind zu vermeiden.¹⁴⁷

Auch in Bezug auf die Befragten müssen verschiedene Mechanismen berücksichtigt werden, die sich auf die Interviewsituation auswirken können. Die Tatsache der Tonaufzeichnung der Daten und des Sprechens vor einem Mikrofon kann psychologische Barrieren bei dem Befragten erzeugen, die deshalb so weit wie möglich im Vorfeld der Befragung abgebaut werden sollten. Vor dem Gespräch wird vom In-

¹⁴⁴Vgl. hierzu Hoffman-Riem, 1980, S.357 ff; Schumann et al. 1982, S.43 ff.

¹⁴⁵Vgl. Lamnek, 1988, S.23 ff. Während nach dem quantitativen Forschungsparadigma der „Einfluss dieser Interaktion auf das Resultat der Untersuchung als Störgröße“ wahrgenommen wird, die es „durch Standardisierung zu beseitigen gilt“, ist in der qualitativen Forschung die Kommunikationsbeziehung zwischen Interviewer und Befragtem Voraussetzung für den „research act“ und gibt den „Rahmen des interaktionellen Forschungsprozesses ab“.

¹⁴⁶Lamnek, 1989, S.69.

¹⁴⁷Vgl. Lamnek, 1989, S.269 f.

tervIEWER deshalb auf den Sinn, Zweck und Gegenstand der wissenschaftlichen Untersuchung hingewiesen und freundlich aber distanziert um die Mitarbeit des Befragten gebeten. Datenschutz, Vertraulichkeit und Anonymität werden in jedem Fall zugesichert. Zudem wird darauf hingewiesen, dass es in der Befragung keine „richtigen“ oder „falschen“ Antworten oder Äußerungen gibt, um eine sanktionsfreie Atmosphäre zu schaffen. Bewusste oder unbewusste Verfälschungen im Antwortverhalten der Befragten können verschiedenste Ursachen haben und müssen, falls sie beobachtet werden, auf jeden Fall dokumentiert und in die Ergebnisauswertung miteinbezogen werden.¹⁴⁸

Auch die äußeren Umstände einer Befragungssituation sind von großer Bedeutung für die Ergebnisse einer qualitativen Untersuchung. Die für den Befragten ungewöhnliche Interviewsituation soll durch eine Umgebung kompensiert werden, in der sich der Interviewte wohl und sicher fühlt. Im Fall der vorliegenden Erhebung wurde außerdem eine zeitliche und räumliche Nähe Untersuchungsgegenstand angestrebt, um möglichst unmittelbare und dadurch authentische Ergebnisse zu erfassen.¹⁴⁹

Abschließend lässt sich feststellen, dass qualitative Interviews eine sehr hohe Kompetenz vom Interviewer erfordern. Im Gesprächsverlauf ist darauf zu achten, dass oben beschriebene Anforderungen erfüllt werden und den aufgeführten, eventuell auftretenden Problemen entgegengewirkt wird. Der Interviewer muss den Überblick über bereits Gesagtes behalten und schon während des Gespräches seine Relevanz für die Untersuchung einordnen. Eine spezifische Gefahr des Leitfadeninterviews liegt darin, dass das Interview durch Angst oder Unerfahrenheit des Interviewers auf einen Frage-Antwort-Dialog verkürzt wird, indem die Fragen des Leitfadens der Reihe nach „abgehakt“ werden. Das grundsätzliche Prinzip der Offenheit gegenüber dem Befragten wird somit verletzt und die Möglichkeit, zusätzliche Themen und Hypothesen aus den Relevanzstrukturen der Gesprächsgestaltung des Besuchers zu generieren, geht verloren. Die Flexibilität des Interviewers in der Gesprächssituation ist deshalb unerlässlich.¹⁵⁰

¹⁴⁸Gründe für eine Verzerrung oder Beeinflussung der Ergebnisse können beispielsweise auf das Bemühen des Besuchers zurückzuführen sein, dem Interviewer zu gefallen. Auch das Bewusstsein, an einer wissenschaftlichen Untersuchung teilzunehmen, der sogenannte „Hawthorne-Effekt“, eine allgemeine geringe Bereitschaft zur Selbstenthüllung, die Wahrnehmung des Interviewers als allwissendem Experten oder spezifische Motive zur Selbstdarstellung können das Verhalten des Befragten beeinflussen. Siehe zu einer detaillierteren Ausführung auch Laux und Weber, 1993; Mummendey, 1990; Roethlisberger und Dickson, 1964. Nach Bortz, 2003, S. 229. Zu dem Absatz vgl. auch Ebd. S.285; Lamnek, 1989, S.107.

¹⁴⁹Die Interviews wurden deshalb in ausgewählten Räumen der Ausstellung geführt, nachdem den Befragten Zeit gegeben wurde, sich ausgiebig in der Ausstellung zu bewegen und mit der Ausstellung bekannt zu machen, um den genannten Kriterien entgegen zu kommen. Vgl. Lamnek, 1989, S.107; Bortz, 2003, S.230 f.

¹⁵⁰Vgl. Flick, 1995, S.113.

1.1.4 Besonderheiten qualitativer Interviews mit Kindern

Qualitative Untersuchungen mit Kindern, in denen speziell Erfahrungen mit der Methode des Interviews gesammelt wurden, sind vor allem im Bereich der Kindheitsforschung durchgeführt worden. Ausführungen zu den Problemen im Interview mit Kindern, die in der methodischen Vorgehensweise berücksichtigt werden müssen, existieren jedoch kaum.¹⁵¹

Generelle Vorbehalte, die gegen qualitative Interviews mit Kindern geäußert werden, betreffen vor allem die hohen Anforderungen intellektueller und kommunikativer Kompetenz¹⁵², die vermuteterweise im Gegensatz zu begrenzten Möglichkeiten im sprachlichen Ausdruck von Kindern stehen. Gesprächstherapeutische Erfahrungen in der Kinderanalyse und empirische Untersuchungen belegen jedoch, dass es möglich ist, „Kinder im Grundschulalter ohne gravierende Validitätsprobleme zu befragen“¹⁵³ und dass die Verbalisierungsfähigkeit von Kindern innerhalb einer bestimmten Altersgrenze durchaus den Ansprüchen des qualitativen Interviews genügen.¹⁵⁴ Als besonders geeignetes methodisches Instrument in empirischen Untersuchungen im Zusammenhang mit Kindern erwiesen sich verschiedene Varianten des Leitfadeninterviews.¹⁵⁵

Vorraussetzung für die Befragung von Kindern ist die kindgerechte Gestaltung der Untersuchungsmaterialien, -bedingungen und -anforderungen. Deshalb sind die im vorhergehenden Abschnitt beschriebenen Kriterien bezüglich qualitativer Interviews noch stärker zu berücksichtigen und auf die kindlichen Bedürfnisse abzustimmen.

Um dies zu gewährleisten, wurde die Interviewsituation in Probebefragungen mit Kindern getestet und entsprechend modifiziert. So wurde festgestellt, dass die Aufmerksamkeitsspanne der meisten Kinder im Gruppeninterview nach etwa 20 bis 30 Minuten erschöpft ist, weshalb diese Zeiteinheit möglichst nicht überschritten werden sollte. Von der Idee, die Befragung in einem leeren Büroraum durchzuführen, wurde nach der Prätestphase der Probeinterviews Abstand genommen, da die Kinder durch die fremde Umgebung zu sehr verunsichert wirkten. Statt dessen fand die Befragung im Ballraum der Ausstellung statt, da die Besucher sich mit dieser Umgebung vertraut gemacht hatten und sich

¹⁵¹Vgl. Heinzl, 1997, S.396.

¹⁵²Vgl. Lamnek, 1995, S.66 Der Befragte im qualitativen Interview muss seine Gedankengänge aus dem Stehgreif in verständlicher und nachvollziehbarer Form verbalisieren und artikulieren.

¹⁵³Heinzl, 1997, S.399. Lang bestätigte in einer empirischen Untersuchung der „Foundation for Child development“ die Validität von Befragungen mit Kindern. Lang, 1985, S.26.

¹⁵⁴ Siehe dazu auch Petillion, Hanns, Matthews, 1989 und Behnken & Zinnecker die qualitative Interviews mit Kindern durchführten. Wegen sprachlicher Probleme und aus entwicklungspsychologischen Erwägungen wurden keine Befragungen mit Kinder unter fünf Jahren durchgeführt. Nach: Heinzl, 1997, S.401 f.

¹⁵⁵Ebd. S.402.

offensichtlich wohl darin fühlten. Durch die reizarme Gestaltung des Raumes¹⁵⁶ wurden die Ablenkungsmöglichkeiten für die Kinder weitgehend ausgeschaltet, Zudem wurde auf eine ruhige Interviewatmosphäre ohne Unterbrechungen durch andere Besucher geachtet. Auch die Befragung der Begleitpersonen fand in den Räumen der Ausstellung statt. Es bot sich hierfür vor allem die Lesecke als ein ruhiger Ort mit Sitzmöglichkeit an.¹⁵⁷

Das Verhalten der Forscher ist insbesondere gegenüber Kindern eine wesentliche Konstitutionsbedingung für die Motivation in der Untersuchungssituation. Es ist deshalb von besonderer Bedeutung, den Kindern zu vermitteln, dass sie als „Experten ihrer Lebenswelt“ und Partner im Interview angesehen werden.¹⁵⁸ Um zu verhindern, dass sich die Befragten im Interview wie in einer Schul- oder Prüfungssituation fühlen, wurde ausdrücklich versucht, den Kindern den Druck und die Angst vor falschen Antworten zu nehmen, indem das Anliegen der Untersuchung erklärt und darauf hingewiesen wurde, dass es weder „richtige“ noch „falsche Antworten“ gäbe. Das technische Aufnahme-Equipment wurde erklärt und die Möglichkeit, Fragen zu stellen, wurde jederzeit eingeräumt. Um eventuelle Berührungängste zwischen Interviewerin und Kindern abzubauen und eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen, nahm die Interviewerin vor der Befragung sowohl an den Führungen als auch am Werkstattangebot als Bezugsperson teil.¹⁵⁹

Abschließend lässt sich sagen, dass dem Interviewer in qualitativen Befragungen mit Kindern neben einem hohen Maß an Empathiefähigkeit vor allem auch eine besondere Anpassung an die Anforderungen der Gesprächssituation abverlangt wird.

1.2 Der Zugang zum Untersuchungsfeld: Gruppenbesucher und Individualbesucher

Im Gegensatz zur quantitativen Sozialforschung geht es bei qualitativen Untersuchungen bezüglich der Auswahl von Befragten weniger um eine große Anzahl von Fällen im Sinne hoher Repräsentativität, sondern um die Auswahl der für die Fragestellung möglichst relevanten Fälle. Deshalb werden auch keine statistisch-wahrscheinlichkeitsbezogenen Stichproben gezogen, sondern die Fälle werden gezielt ausgewählt („purposive sampling“) und in die Analyse miteinbezogen.¹⁶⁰ In der vorliegenden Untersuchung sollten aus der Grundgesamtheit der Besucher der

¹⁵⁶Der Raum beinhaltet wie in Teil B dieser Arbeit unter Punkt 4.4.11. beschrieben lediglich Bälle verschiedener Größen zum freien Spielen und einige Sitzgelegenheiten.

¹⁵⁷Vgl. auch zur Problematik von Focus Group Interviews mit Kindern: Steward, 1990, S.98 f.

¹⁵⁸Heinzel, 1997, S.406.

¹⁵⁹Vgl. Ebd. S.406 ff.

¹⁶⁰Vgl. Flick, 1995, S.87.

Ausstellung „WeltSpielZeug“ verschiedene Fälle für die Befragung ausgewählt werden. Da die Besucherstruktur der Ausstellung jedoch durch zwei Hauptbesucherkategorien determiniert war, nämlich Gruppen von Schulen, Kitas oder ähnlichen Einrichtungen, sowie Individualpersonen, wurden Stichproben aus diesen beiden Fallgruppen erhoben.¹⁶¹ Der genaue Umfang der Grundgesamtheit wurde im Rahmen dieser Arbeit nicht ermittelt, spielt in der qualitativen Erhebungsmethode jedoch aus bereits dargelegten Gründen eine untergeordnete Rolle.

Im Falle der vorliegenden Untersuchung sind keine besonders typischen Fälle, die von spezieller Bedeutung für das Erkenntnisinteresse wären, aus der Grundgesamtheit der Besucher zu ermitteln, da diese schon durch die zielgruppenspezifische Besucherorientierung relativ homogen in der relevanten Merkmalsausprägung ist. Alle Besucher der Ausstellung waren somit potentielle Interviewpartner, deren Sichtweise bezüglich der Ausstellung interessant war. Aus dieser Grundgesamtheit sollten jedoch möglichst unterschiedliche Fälle bezüglich soziodemographischer Angaben, wie Alter, Wohnbezirk sowie Schulart bei Gruppenbesuchern ausgewählt werden, um darüber die „Variationsbreite und Unterschiedlichkeit, die im Untersuchungsfeld vorhanden ist, zu erschließen“.¹⁶²

Die Auswahl der Interviewpartner erfolgte deshalb gezielt nach dem Kriterium des „maximum variation sampling“ nach Patton, wobei zuvor keine besonders typischen Fälle herauszugreifen waren.¹⁶³ Besonders hinsichtlich der relativ geringen bisherigen empirische Erschließung dieses Untersuchungsfeldes ist eine maximale Variation im Sample erstrebenswert, um möglichst viele unterschiedliche Daten bezüglich der interessierenden Untersuchungsdimensionen zu sammeln.

1.2.1 Auswahl der Interviewpartner aus den Fallgruppen

Nach den oben beschriebenen Kriterien wurden sowohl aus der Fallgruppe der Gruppenbesucher als auch aus der Fallgruppe der Individualbesucher gezielt Interviewpartner ausgewählt. Hauptsächlich sollten in diesem Zusammenhang Kinder befragt werden. Da jedoch die Kinder in allen Fällen in Begleitung von Erwachsenen, d.h. Eltern, Großeltern, weiteren Familienangehörigen oder Betreuungspersonen die Ausstellung besuchten, bot es sich an, auch die erwachsenen Besucher zu ausgewählten Themenkomplexen zu befragen. Dies geschah einerseits, um auch die Sichtweise der Erwachsenen in die Untersuchung miteinzubeziehen, aus denen sich möglicherweise interessante, neue Aspekte ergeben konnten, die dann in die Generierung neuer Hypothesen und Theorien münden. Andererseits war es durch

¹⁶¹Ebd. S.78 f. Die Fallgruppen werden in den folgenden beiden Abschnitten genauer definiert.

¹⁶²Ebd. S.87.

¹⁶³Vgl. Patton, 1990 S.184.

Spiegelfragen in den Leitfadeninterviews möglich, Übereinstimmungen und Abweichung in der Wahrnehmung von Kindern und Erwachsenen festzustellen. Darüber hinaus sollte durch den Einbezug sehr eng vertrauter Personen der Zugang zur Lebenswelt und Sichtweise der Kinder für den Interviewer erweitert werden.¹⁶⁴

Es wurden also jeweils die erwachsenen Personen, die sich in der Begleitung der Kinder befanden ebenfalls in die Stichprobe miteinbezogen und getrennt von den Kindern befragt. Dozu wurden entsprechende Befragungsformen ausgewählt, die im Folgenden noch vorgestellt werden. Falls es sich um mehrere Begleitpersonen handelte, wurden diejenigen Personen ausgewählt, die die größte soziale Nähe zu den Kindern hatten, also beispielsweise Klassenlehrer oder Eltern. Die Auswahl der Stichproben richtete sich jedoch nach den Kindern, die nach folgenden Kriterien ermittelt wurden.

Bei der Stichprobenauswahl der Gruppenbesucher wurden Wohnbezirk, Alter und Schulart als Kriterium herangezogen, um das untersuchte Feld möglichst breit und vielschichtig erfassen zu können. Die für einen Ausstellungsbesuch angemeldeten und für ein Interview in Frage kommenden Gruppen wurden telefonisch kontaktiert, in einem kurzen Gespräch über das Forschungsvorhaben informiert sowie um Unterstützung der Untersuchung gebeten. Bei Zusage zu einem Interview wurde der Termin direkt im Anschluss an den Ausstellungsbesuch vereinbart. Alle angerufenen Gruppenleiter waren zu einem Interviewtermin bereit. Eine Befragung konnte aufgrund einer Erkrankung des Lehrers und daraus resultierender Absage des Ausstellungsbesuches nicht durchgeführt werden. Als Ersatz wurde eine andere Gruppe, auf die vergleichbare Auswahlkriterien zutrafen, interviewt.

Bei der Auswahl der Kinder in der Fallgruppe der Individualbesucher wurde darauf geachtet, eine größtmögliche Varianz bezüglich der Kriterien Alter, Geschlecht und Wohnbezirk zu erreichen. Da es organisatorisch nicht möglich war, die Individualbesucher vor dem Besuch der Ausstellung zu kontaktieren, wurden sie direkt in den Räumen der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ angesprochen und um ein Interview gebeten. Auch hier wurde das Forschungsvorhaben vorher im Gespräch skizziert. Alle angesprochenen Besucher waren zu einem Interview bereit.

Auf diese Art wurden jeweils 14 Interviews in der Fallgruppe der Gruppenbesucher und der Fallgruppe der Individualbesucher geführt, die sich ihrerseits aufsplitteten in jeweils 7 Interviews mit Kindern und 7 Interviews mit erwachsenen Begleitpersonen. Insgesamt wurden also 28 Interviews geführt.

¹⁶⁴Die beschriebenen Überlegungen zu Interviews mit Kindern und Eltern fanden bereits Anwendung und erwiesen sich als sinnvoll und fruchtbar. Vgl. dazu auch Büchner, DuBois-Reymond u.a. 1994, S.22. Nach Heinzl, 1997, S.405.

1.2.2 Auswahl des Befragungsinstrumentes entsprechend der Gruppen

Als geeignete Methode für die Befragung der Kinder in der Fallgruppe der Gruppenbesucher wurde das Gruppeninterview oder auch so genannte „Focus Group Interview“ nach Merton, Fiske und Kendall (1956) ausgewählt.¹⁶⁵ In der Vorbefragungsphase wurde auch erwogen die Methode der Gruppendiskussion anzuwenden. Es zeigte sich jedoch, dass sich diese im Gegensatz zum „Focus Group Interview“ sehr offene Vorgehensweise für eine Befragung von Kindern nicht eignete, da diese zu verunsichert und verschlossen reagierten. Während bei einer „Focus Group“ verschiedene Fragebereiche nacheinander vom Gesprächsleiter angesprochen und zur Diskussion gestellt werden, haben die Teilnehmer einer Gruppendiskussion eine größere Gesprächsfreiheit, um die für sie relevanten Themen mitzuteilen. Eine stärkere Strukturierung durch gezielte Fragen eines Leitfadens erschien im Interview mit Kindern ratsam und erwies sich letztendlich auch als die erfolgreichere Methode.¹⁶⁶ Zudem ermöglicht ein „Focus Group Interview“ eine zielgerichtetere Vorgehensweise als bei der Gruppendiskussion, da eine große Vielfalt von Meinungen zu einem bestimmten fokussierten Thema exploriert werden kann.

Bei den Befragten handelt es sich um Kinder aus Schulklassen, Kita- oder Eltern-Kind-Gruppen, d.h. um natürliche, relativ homogene Gemeinschaften bezüglich sozialer Lage und Bildungsgrad, deren Mitglieder sich kennen und regelmäßig miteinander kommunizieren. Durch soziale und intellektuelle Homogenität soll negativen Effekte, wie z.B. Einschüchterungen durch Unwissenheit, vorgebeugt werden.¹⁶⁷ Die ideale Untersuchungsgruppe für das Focus Group Interview sollte aus nicht mehr als sechs bis zwölf Personen bestehen, um eine optimale Gesprächsdynamik zu erreichen. Zudem steigt aus Sicht des Interviewers mit zunehmender Anzahl der Teilnehmer die Unübersichtlichkeit. Die Transkription und Auswertung von Gruppeninterviews wird außerdem durch häufig auftretendes gleichzeitiges und damit unverständliches Reden erschwert, so dass auch im Fall der vorliegenden Untersuchung eher kleine Personenzahlen ausgewählt wurden.¹⁶⁸

Der entscheidende Vorteil der Gruppenbefragung liegt darin, dass Einstellungen, Meinungen und Verhaltensweisen der Individuen im Gruppenkontext, wie sie auch

¹⁶⁵Vgl. Merton et al, 1956; Vgl. für einen Überblick Frey/Fontana, 1991.

¹⁶⁶Vgl. Steward, 1990, S.21-32; Frey/Fontana, 1994, S.364. Eine so detaillierte Entwicklung der Methodologie wie bei der Gruppendiskussion ist für die Methode der „Focus Groups“ in der deutschen Literatur (im Gegensatz zur amerikanischen) nicht vorzufinden. Dies ist sicher darauf zurückzuführen, dass diese Technik in der deutschen Forschungspraxis fast nie als solche unter diesem Begriff angewendet und in der Literatur oft unter dem Begriff „Gruppendiskussion“ mitbesprochen wurde, weshalb hier z.T. auch auf Methodiken der Gruppendiskussion Bezug genommen wird, sofern diese auch auf „Focus Group Interviews“ zutreffen. Vgl. Mangold, 1960, Nießen, 1977, Lamnek, 1989.

¹⁶⁷Vgl. Merton et al, 1956, S.137/138 ; Steward, 1990, S.42 ff.

¹⁶⁸Vgl. Lamnek, 1989, S.147 f. ; Steward, 1990, S.57 f.

in Wirklichkeit vorkommen, untersucht und die soziale Wirklichkeit aus Sicht der Gruppenmitglieder rekonstruiert werden können.¹⁶⁹ Da der Mensch als soziales Wesen immer im Zusammenhang und Austausch mit seiner sozialen Umwelt, d.h. in Interaktion mit anderen Individuen steht, erscheint es sinnvoll, ihn nicht als isoliertes Einzelwesen, sondern eben im Zusammenhang mit anderen Personen zu untersuchen. Zudem können auf ökonomische Weise die Positionen mehrerer Gesprächspartner ermittelt werden.¹⁷⁰

Bei der Gruppenbefragung herrscht in der Regel eine entspanntere Atmosphäre, weil der Einzelne nicht so stark gefordert ist und sich im Zweifelsfall hinter der Gruppe „verstecken“ kann. Dies ist insbesondere vor dem Hintergrund zu sehen, dass es sich bei den Befragten um Kinder handelt, denen möglichst der Druck der unbekannteren Interviewsituation genommen werden soll. Das Bewusstsein der Anwesenheit mehrerer Personen soll Redehemmungen des Einzelnen kompensieren und zur Mitteilung eigener Ansichten motivieren. Das Mithören der Antworten anderer kann zudem die eigenen Gedanken anregen, so dass sich mehr Ideen entwickeln, als im Einzelgespräch.¹⁷¹

Aufgabe des Interviewers ist es besonders in Gruppenbefragungsverfahren, das Gespräch zu dirigieren und zu leiten., die Antwortdominanz einzelner Teilnehmer einzuschränken und eventuelle Schweiger in der Gruppe zum Antworten zu motivieren. Es sollte jedoch keinesfalls inhaltlichen Einfluss im Sinne von suggestiver Fragestellung o.ä. ausgeübt werden.¹⁷²

Als Befragungsinstrument für die Begleitpersonen in der Fallgruppe der Gruppenbesucher wurde das problemzentrierte Interview in Anlehnung an Witzel¹⁷³ ausgewählt, das auch für die Befragung der Kinder und Erwachsenen in der Fallgruppe der Individualbesucher angewendet wurde. Falls in der Fallgruppe der Individualbesucher eine kleine Gruppe von etwa zwei bis vier Kindern die Ausstellung besuchte, wurden diese, aufgrund bereits genannter Vorteile, zusammen befragt.¹⁷⁴ Witzel definiert das problemzentrierte Interview als eine „Methodenkombination bzw. -integration von qualitativem Interview, Fallanalyse, biographischer Methode,

¹⁶⁹Merton, Fiske und Kendall gingen davon aus, dass in einer Gruppe durch Interaktionen auch spontane Äußerungen hervorgerufen und latente Meinungen geäußert werden. Vgl. Merton et al, 1956, S.141 ff.

¹⁷⁰Vgl. Lamneck, 1989, S.142 ff. In Bezug auf Untersuchungen und Evaluationen in Museen und Ausstellungen werden Gruppenbefragungen vergleichsweise selten angewendet. Dies kann darauf zurückzuführen sein, dass diese Verfahren insgesamt weniger methodologisch untermauert und entwickelt sind und dementsprechend in der Forschungspraxis auch seltener anzutreffen sind als Methoden zur Untersuchung von Einzelindividuen. Vgl. hierzu Lamneck, 1989, S.121, Flick, 1995, S.186.

¹⁷¹Vgl. Bortz, 2003, S.293 f.; Steward, 1990, S.33-50.

¹⁷²Es gelten die gleichen Gütekriterien wie unter Punkt 1.1.3 der Methodikdarstellung beschrieben.

¹⁷³Vgl. Witzel, 1985.

¹⁷⁴Hier musste vor allem das Alter der Kinder berücksichtigt werden, da keine Kinder unter sechs Jahren befragt werden sollten.

Gruppendiskussion und Inhaltsanalyse¹⁷⁵, mit deren Hilfe ein Problembereich von verschiedenen Seiten betrachtet und analysiert werden kann. Allerdings wird die Beziehung zwischen diesen Teilelementen nach Ansicht der Verfasserin nicht wirklich geklärt. Die multimethodische Konzeption Witzels wird deshalb hier vernachlässigt, und das problemzentrierte Interview wird im Folgenden als Einzelmethode genauer beschrieben. Das problemzentrierte Interview ist im wesentlichen durch drei zentrale Kriterien gekennzeichnet:¹⁷⁶

- 1. Problemzentrierung:** Das bedeutet, dass der Forscher von einer wahrgenommenen, relevanten, gesellschaftlichen Problemstellung ausgeht, die vorher vom Forscher durch Literaturstudium von Theorien oder bereits bestehender empirischer Studien, der eigenen Erkundung des Untersuchungsfeldes und durch Einbeziehung des Fachwissens von Experten erarbeitet und untersucht wurde.
- 2. Gegenstandsorientierung:** D.h. die Methode wird am Gegenstand orientiert entwickelt und gegebenenfalls modifiziert und besteht nicht in der Übernahme fertiger Instrumente.
- 3. Prozessorientierung:** Dieses dritte Kriterium bezieht sich auf den Forschungsprozess, in dessen Verlauf sich eine schrittweise Gewinnung und Prüfung von Daten vollzieht. Das bereits beschriebene Prinzip der Offenheit ist dabei der Methode immanent, d.h. der Interviewer geht zwar von bereits vorhandenen Erkenntnissen und Thematiken an Hand von einer bestimmten zu untersuchenden Problematik aus, bezieht jedoch die freien Äußerungen und eigenen Erzählstränge des Befragten mit ein, um das bestehende wissenschaftliche Konzept zu modifizieren.

Witzels Konzeption des problemzentrierten Interviews umfasst einen vorgeschalteten Kurzfragebogen, durch den soziodemographische Daten der Befragten erfasst werden können. Weitere Elemente sind der Leitfaden, und ein Postscriptum, in dem Eindrücke des Interviewers über die Kommunikation, die befragte Person, ihr Verhalten und weitere äußere Einflüsse festgehalten werden können, die eventuell für die Auswertung des Interviews von Bedeutung sind. Der Leitfaden dient -wie bereits beschrieben- als Orientierungshilfe und Gedächtnisstütze für den Interviewer, auf den er im Falle eines stockenden Gesprächsverlaufes zurückgreifen kann. Die leitenden Fragen werden dem Interviewten dabei nicht aufoktroiert.¹⁷⁷

Die Umsetzung der Methode erfolgt unter Berücksichtigung verschiedener Kommunikationsstrategien, die Witzel in Gesprächseinstieg, allgemeine und spezifische

¹⁷⁵Witzel, 1985, S.230.

¹⁷⁶Ebd. S.230-235.

¹⁷⁷Vgl. Witzel, 1985, S.237 f.

Sondierungsfragen und Ad-hoc-Fragen unterteilt. Der Einstieg in das Interview ist charakterisiert durch ein erzählerisches Prinzip, um das Frage-Antwort-Schema zu durchbrechen und Vertrauen zwischen den Interviewpartnern aufzubauen. Allgemeine Sondierungen dienen der erzählerischen Anregung der Befragten und der Generierung weiteren Datenmaterials zu bereits Gesagtem. Durch spezifisches Sondieren vertieft der Interviewer das Verständnis des Untersuchungsobjektes und vollzieht die Darstellung des Befragten nach. Dies geschieht indem der Befragte bspw. mit Ungereimtheiten oder Widersprüchen des Gesagten konfrontiert wird oder Gesagtes durch den Interviewer zurückgespiegelt wird, etwa durch Zusammenfassungen, Rückmeldungen oder Interpretationen. Ad-hoc Fragen werden vom Interviewer spontan formuliert, wenn Themenbereiche angesprochen werden, die nicht durch den Leitfaden abgedeckt sind, aber für die Problemstellung und Theoriengenerierung bedeutsam zu sein scheinen.¹⁷⁸

Der dargestellte Ansatz eignet sich als Instrument für die Exploration der im ersten Teil der Arbeit formulierten problemzentrierten Fragestellungen, die im Mittelpunkt der Untersuchung stehen. Wie bereits gesagt gibt es bisher kaum gesicherte empirische Erkenntnisse über die Resonanz von Individual- oder Gruppenbesuchern in Kindermuseen. Die offene Untersuchungsanlage bietet deshalb die Möglichkeit, „theoretische Vorstellungen mit der sozialen Realität zu konfrontieren, zu plausibilisieren und zu modifizieren“¹⁷⁹, um so einen größtmöglichen Erkenntniszuwachs zu erreichen.

1.2.3 Entwicklung des Interviewleitfadens

Die Interviewfragen wurden den bereits vorgestellten Kriterien entsprechend entwickelt. Dabei stellen die unter Punkt 1.1.1 vorgestellten Untersuchungsdimensionen und Hypothesen die Grundlage für die Strukturierung und Formulierung der Fragen des Leitfadens dar. Als Gesprächseinstieg wurde nach Witzel eine eher allgemein gehaltene Frage gestellt, um etwaige Ängste der Befragten vor der Interviewsituation abzubauen und somit den weiteren Weg des Dialoges zu ebnen.

Die Leitfäden der vorliegenden Untersuchung sind insoweit standardisiert, als dass sie die Interviewthematik eingrenzen und einzelne problemzentrierte Themenkomplexe anhand der Untersuchungsdimensionen vorgeben. Darüber hinaus wurde ein fester Katalog von vorformulierten Fragen erstellt, die in jedem Interview angesprochen werden sollten. Sowohl die genaue Formulierung als auch die Reihenfolge der Fragen wurden dem Interviewverlauf und dem jeweiligen Gesprächspartner angepasst, so dass Raum für ergänzende Fragen bestehen blieb.

¹⁷⁸Vgl. Witzel, 1985, S.244 ff.

¹⁷⁹Lamnek, 1995, S.90.

Auf diese Art wird eine Vergleichbarkeit der Ergebnisse verschiedener Interviews gewährleistet, aber auch das Prinzip der Offenheit gewahrt.

1.2.4 Allgemeines zum Ablauf der Untersuchung

Alle geführten Interviews wurden auf Tonband aufgenommen und transkribiert. Verschriftlicht wurde dabei nur, was im Rahmen des Forschungsinteresses von Bedeutung war, um zu vermeiden, dass in einem zu differenzierten und unübersichtlichen Protokoll relevante Aussagen untergehen könnten sowie um möglichst ökonomisch mit dem eigenen Zeit- und Kraftaufwand zu haushalten.

Der Zeitraum, in dem die Interviews stattfanden, bewegte sich zwischen dem 15. November und 29. Dezember 2004. Es wurde dabei beachtet, dass in der Fallgruppe der Individualbesucher Interviews zu unterschiedlichen Tageszeiten und sowohl an Wochentagen, als auch an Wochenenden durchgeführt wurden, um auch hier das Kriterium einer möglichst großen Varianz zu erreichen. Hintergrund dieses Vorgehens war die Überlegung, dass verschiedene Kategorien von Besuchern über eine unterschiedliche Zeitbudgetierung verfügen. So gehen wahrscheinlich Erwerbstätige mit Arbeitszeiten von Montag bis Freitag eher an Wochenenden mit ihren Kinder in die Ausstellung. Dahingegen finden andere Besucher, wie etwa Rentner mit ihren Enkeln, häufig auch vormittags und unter der Woche Zeit für Museumsbesuche. Um eine möglichst große Bandbreite von Besuchertypen zu befragen, wurden deshalb an verschiedenen Tagen und zu verschiedenen Zeiten Interviews durchgeführt. Die Fallgruppe der Gruppenbesucher besichtigte ausschließlich an Wochentagen und in allen Fällen vormittags die Ausstellung.

Die Dauer der Interviews variierte je nachdem, ob Erwachsene oder Kinder befragt wurden. Da die Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit vor allem von kleinen Kindern nach etwa zwanzig Minuten erschöpft ist, lag die durchschnittliche Gesprächsdauer etwa um diesen Wert. Dahingegen dauerten die Interviews mit erwachsenen Befragten rund 45 Minuten.

Das Alter der Kinder, die befragt wurden, lag zwischen sechs und dreizehn Jahren, was dem von der Interviewerin gefühlten Alter der Kinder entsprach, die die Ausstellung besuchten. Das heißt, Kinder über vierzehn Jahren besuchten die Ausstellung eher selten.

1.3 Das Auswertungsverfahren

Eine der klassischen Vorgehensweisen zur Auswertung von Textmaterialien qualitativer Untersuchungen ist die qualitative Inhaltsanalyse. Dieses Verfahren ist jedoch sehr vielfältig, da die jeweiligen Analysetechniken auf das konkrete Untersuchungsmaterial abzustimmen sind und deshalb nur „grobe Richtlinien für eine

Abfolge von Auswertungsschritten“ in der einschlägigen Fachliteratur existieren.¹⁸⁰ Im Fall der vorliegenden Untersuchung soll die qualitative Inhaltsanalyse in Anlehnung an Mayring zum tragen kommen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Untersuchung der Inhalte von Äußerungen, nicht auf dem Entstehungsprozess der geäußerten Meinung oder der Analyse psychologischer Aspekte bezüglich der interviewten Person.¹⁸¹ In Abgrenzung zur zusammenfassenden und zur explizierenden Inhaltsanalyse wurde im Folgenden eine inhaltliche Strukturierung des erhobenen Materials angestrebt.¹⁸² Die Wahl der Methode ist darauf zurückzuführen, dass es bei dem vorliegenden Forschungsziel darum geht, inhaltliche Aspekte bestimmten Themenbereichen entsprechend zu extrahieren und zu strukturieren, die durch die Untersuchungsdimensionen und Hypothesenkomplexe definiert sind. Auf diese Weise wurde versucht, „bestimmte Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material aufgrund bestimmter Kriterien einzuschätzen“¹⁸³. Ausgehend von der beschriebenen Methodenwahl wurde eine abgestufte Vorgehensweise in Abstimmung mit dem Untersuchungsgegenstand und -interesse zur Auswertung des Datenmaterials wie folgt entwickelt:

Die Strukturierung von Texten – oft anhand von Kategoriensystemen, die als Variablenausprägungen fungieren – erfolgt im idealtypischen Fall entweder deduktiv, d.h. theoriegeleitet, oder induktiv, aus dem gewonnenen Material heraus. In der Praxis sind Mischformen jedoch üblich.¹⁸⁴ In der vorliegenden Arbeit wurde die letztgenannte Vorgehensweise angewandt.

Als thematische Ausgangslage wurden die hergeleiteten Untersuchungsdimensionen und die Hypothesenkomplexe zunächst an das erhobene Datenmaterial herangetragen. Zu diesem Zweck wurden in einem ersten Schritt entsprechend den Untersuchungsdimensionen und Hypothesenkomplexen Leitfadenfragen zugeordnet, die den Auswertungsplan für das Datenmaterial bilden.¹⁸⁵

In einem ersten Durchgang des Datenmaterials wurden relevante Textsequenzen eines jeden Interviews gekennzeichnet und den entsprechenden Leitfadenfragen

¹⁸⁰Bortz, 2003, S.304.

¹⁸¹Nach Mayring kann das Ziel einer qualitativen Inhaltsanalyse der Text selbst sein, der Textproduzent oder aber auch der Textgegenstand mit seinem sozio-kulturellen Hintergrund.

¹⁸²Mayring unterscheidet drei Grundformen der qualitativen Inhaltsanalyse. Ziel der zusammenfassenden Inhaltsanalyse ist es, das Datenmaterial so zu einem überschaubaren Kurztext zu reduzieren, dass die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben. Die explikatorische Methode trägt zusätzliches Material an ungeklärte Textteile heran, um diese deuten zu können. Die strukturierende Inhaltsanalyse wird nach Mayring nochmals in vier Unterkategorien unterteilt, nämlich die formale, die inhaltliche, die typisierende und die skalierende Strukturierung, wobei bei folgender Untersuchung die Methode der inhaltliche Strukturierung zum tragen kommt.

¹⁸³Vgl. Mayring, 1993, S.54.

¹⁸⁴Vgl. Bortz/Döring, 1995, S.305.

¹⁸⁵Vgl. zu dieser Vorgehensweise auch Bock Marlene: Das halbstrukturierte-leitfadenorientierte Tiefeninterview. In: Jürgen H.P. Hoffmeyer-Zlotnik (Hrsg.): Analyse verbaler Daten: Über den Umgang mit qualitativen Daten, 1992, Opladen, S.90-109.

zugewiesen, auf die sie sich inhaltlich beziehen. Die gekennzeichneten Fundstellen sind zu diesem Zweck extrahiert und paraphrasiert worden, das heißt dass „nicht-inhaltstragende“ und schmückende Textstellen gestrichen wurden, so dass eine „einheitliche Sprachebene“ in überschaubarer Kurzform als Basis vorliegt.¹⁸⁶

Nach dieser Komprimierung des Textes wurde keine zusätzliche Kategorisierung des zugeordneten Antwortmaterials vorgenommen.¹⁸⁷ Der Grund dafür ist, dass das erhobene Datenmaterial der durchgeführten Untersuchung sehr komplex ist und sich vor allem durch eine feine Nuancierung der Interviewantworten auszeichnet. Gerade diese fein differenzierten Aussagen, die den Wert des Datenmaterials ausmachen, könnten durch eine Kategorisierung und die damit einhergehende erneute Komprimierung sowie Normierung nicht erfasst werden. Die Aussagekraft der individuellen Interviewantworten, die gerade für diese qualitative Untersuchung von Interesse ist, würde durch eine Kategorisierung verloren gehen. Da die Untersuchung explorativen Charakter hat, die behandelte Thematik sehr komplex ist und die gestellten Fragen relativ offen sind, empfahl sich im vorliegenden Fall eine ganzheitliche Analyse des Datenmaterial in seinem Antwortkontext. Die Leitfadenfragen, die dem Datenmaterial zugeordnet wurden, bilden dabei die Auswertungsmatrix und fungieren als Ersatz für Kategorienschemata. Auf diese Weise kann das erhobene Material regelgeleitet und systematisch bearbeitet werden.

2. Ergebnisdarstellung und Analyse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Befragung in der Reihenfolge der aufgestellten Arbeitshypothesen vorgestellt. Die Ergebnisinterpretation dient sowohl der Hypothesenprüfung und -modifizierung als auch der Entwicklung weiterer gegenstandsbezogener Hypothesen und Theorien.

2.1 Hypothesenkomplex 2:

Zur Untersuchung der Einstellung von Kindern zu Museen im Allgemeinen und zur Beeinflussung dieser Einstellung durch die Ausstellung.

Im Zusammenhang mit der theoriegeleiteten problemzentrierten Fragestellung sollte durch die aufgestellten Annahmen des Hypothesenkomplexes untersucht werden, wie sich die Einstellung der Kinder zu Museen generell entwickelt hat, welches Verständnis von Museen bei den Kinder vorherrscht und ob dieses immer noch von traditionellen, objektzentrierten Ansätzen beeinflusst ist. Wie wird die Ausstellungskonzeption „WeltSpielZeug“ im Vergleich zu vielen andern Museen rezipiert und wie tragen spezielle Kindermuseen, die nach neuen besucherorientier-

¹⁸⁶Mayring, 1995, S.57.

¹⁸⁷Im Anhang befindet sich der Vollständigkeit halber das ungekürzte Datenmaterial.

ten Konzepten arbeiten, zu einer Veränderung der Einstellung, zu einer Öffnung gegenüber dem Museum generell, bei.

2.1.1 Arbeitshypothese 1:

Kinder haben häufig eine eher negative Einstellung zu Museen, im Sinne von Museen sind langweilig.

Sowohl die erwachsenen Begleitpersonen der Individualbesucher als auch der Gruppenbesucher sind vorwiegend der Meinung, dass vor allem jüngere Kinder eine positive Einstellung gegenüber dem Museum haben, die nicht durch „Langeweile“ geprägt ist. Es wird angenommen, dass sie Museumsbesuchen grundsätzlich interessiert und offen entgegenzutreten.¹⁸⁸

Wenn sich das Verhältnis der Kinder zum Museum mit der Zeit ändert, wird dies von den Befragten auf negative Erfahrungen in Museen zurückgeführt, wie etwa wenig Bewegungsfreiheit durch sehr traditionelle, objektorientierte Konzeptionen ohne Möglichkeiten zur Partizipation und Interaktion.

„Ich glaube jüngere Kinder haben generell eine bessere Einstellung zu Museen und je älter sie werden und desto mehr negative Erfahrungen sie mit Museen machen, desto weniger gerne gehen sie eben dann auch ins Museum. Ist ja auch klar.“ (I3)

„Wenn sie (die Kinder A.d.V.) fünf Mal gesagt bekommen, sie sollen leise sein, zehn Mal auf den Fingern zu spüren bekommen haben, dass sie nichts anfassen sollen und zwanzig mal eine Frage gestellt haben, auf die sie nur eine Antwort finden, wenn sie eine halbe Stunde diese kleinen Unterschriften lesen, dann ist die Begeisterung für das Museum bald weg.“ (G4)

Es stellte sich zudem heraus, dass vor allem die interviewten Betreuer und Lehrer der Gruppen glaubten, die Einstellung der Kinder gegenüber Museen sei positiv, da viele von ihnen bisher kaum Museumserfahrung hätten und demzufolge bisher noch keine negativen Gefühle gegenüber Museen im Sinne von „Langeweile“ entwickeln konnten. (G1, G2, G5, G6, G7). Die Befragung der Kinder ergab jedoch, dass diese Annahme nicht zutrifft, wie weiter unten aufgezeigt werden wird.

Nach Meinung der erwachsenen Individualbesucher sei vor allem die Einstellung der Eltern gegenüber dem Museum negativ geprägt, da viele glaubten, Museen wären oft nicht kindgerecht gestaltet.

„Die Vorstellung, dass Museen für Kinder langweilig sein können und dass sie da nicht gerne hingehen habe eher ich, wenn ich an Museum denke.“ (I1)

„Viele Eltern sagen aber: „Nein, das kann man doch nicht mit Kindern machen, ins Museum gehen.“ Da haben die so eine gewisse Schwellenangst.“ (I6)

„Diesen staubigen Beigeschmack des Wortes Museum, ich glaube den haben erst mal nur wir Erwachsene, der ist bei den Eltern geprägt und man muss halt aufpassen, dass die Eltern den nicht übertragen auf die Kinder.“ (I7)

¹⁸⁸Nur eine befragte Lehrerin (G3) und eine Individualbesucherin (I3) gaben an, dass die Kinder eher eine negative Einstellung gegenüber Museen haben.

Ein Grossteil der erwachsenen Begleitpersonen gab daher an, zielgerichtet Museen oder Ausstellungen auszuwählen, die kindliche Bedürfnisse berücksichtigen, um die Kinder allmählich an das Museum heranzuführen. Bezüglich der Attraktivität der Museumslandschaft für Kinder war den meisten der erwachsenen Begleitpersonen die Problematik der weniger altersgerechten Gestaltung traditioneller Museen also bewusst. In der Fallgruppe der Gruppenbesucher hing die Frage, ob Museen für Kinder attraktiv sind oder nicht, nach Meinung einiger Befragter auch von äußeren Faktoren ab, z.B. dem allgemeinen Interesse, der Bildungsschicht und dem Elternhaus des Kindes.

Generell waren alle Befragten der Ansicht, dass es für Kinder sehr wichtig sei, Ausstellungen und Museen interessant und ansprechend zu gestalten und kindgerechte Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit den präsentierten Exponaten in die Konzeption einzubinden.

Bei der Auswertung des erhobenen Datenmaterials zeigte sich interessanterweise eine partielle Diskrepanz zwischen den Aussagen von Kindern und Erwachsenen bezüglich der Hypothese.

Es konnte zunächst festgestellt werden, dass Unterschiede in der Museumsauffassung zwischen den Kindern der Individualbesucher und der Gruppenbesucher bestanden. So schienen besonders die Vorstellungen der Kinder der Gruppenbesucher entgegen der Annahmen der Begleitpersonen noch sehr durch die traditionelle Museumsauffassung geprägt zu sein. Die meisten Kinder nahmen an, dass im Museum Objekte in Glasvitrinen präsentiert würden, dass es keine oder wenig Möglichkeiten gäbe, aktiv mit Modellen oder Objekten in Interaktion zu treten und dass man sich im Museum ruhig und leise verhalten müsse. Dies war umso erstaunlicher, da viele der Kinder auch Museen besucht hatten, die eine kindgerechte Vermittlungsstrategie und besucherorientierte Konzeption verfolgten.¹⁸⁹ Im Vergleich waren die Kinder der Individualbesucher öfter der Meinung, dass man in bestimmten Museen auch Objekte berühren oder sich aktiv betätigen könne. Dennoch waren auch hier die Vorstellungen bezüglich des traditionellen Museumsbegriffs präsent.

Entgegen der Ansicht der Begleitpersonen hatten fast alle der befragten Kinder bereits Erfahrungen mit Museen gesammelt. Genannt wurden dabei von den Kindern sehr unterschiedliche Museen, wovon einige teilweise oder ganz auf die Bedürfnisse der jungen Besucher abgestimmt, andere jedoch eher der traditionellen musealen Konzeption verhaftet waren. Zu der erstgenannten Kategorie zählten vor allem das Labyrinth und das Spektrum, aber auch das Museum für Verkehr und Technik, das Museum für Kommunikation, das

¹⁸⁹Museen, die diese Kriterien erfüllen, werden im Folgenden aufgezählt.

Zuckermuseum sowie das Juniormuseum im Ethnologischen Museum. Die zweite Kategorie umfasste verschiedene Kunstmuseen und Bildergalerien, wie das Brückemuseum oder die MoMa Ausstellung in der Neuen Nationalgalerie in Berlin, sowie verschiedene Abteilungen des Ethnologischen Museums, das Naturkundemuseum, das Ägyptische Museum, die Ausstellung der Terrakottasoldaten im Palast der Republik und einige Kirchen und Schlösser. Manche Kinder hatten auch Erfahrungen mit Museen im Ausland, wie dem Natural History Museum in England oder einem Museum in Mexiko gesammelt.

Obwohl teilweise also auch Museen besucht wurden, die auf kindliche Bedürfnisse abgestimmt waren, bewerteten vor allem die befragten Kinder der Gruppenbesucher viele ihrer bisherigen Museumserfahrungen im Vergleich zu der Ausstellung „WeltSpielZeug“ als negativ. Oft fiel in diesem Zusammenhang der Begriff „langweilig“.

K2: „In den anderen Museen gab es nicht so viel für Kinder. Das ist nicht so gut. Die meisten Sachen haben nur die Erwachsenen gemacht. Das hatte nix mit Kindern zu tun.“

K1: „Genau.“

K2: „Wir duften zum Beispiel nicht so spielen wie hier.“

K5: „Ich finde es blöd, dass Kinder in den meisten Museen nix machen können. Die Erwachsenen sitzen da stundenlang und sagen „wow“ und die Kinder sitzen in der Ecke und können sich da langweilen. Spielzeuge sind viel interessanter.“ (G1)

K4: „Ich hätte auch nicht gedacht... Es war noch nie so super wie hier, weil man hier basteln konnte und die anderen Sachen. In den eigentlichen Museen, das finde ich immer langweilig, da darf man nichts anfassen, sondern immer nur gucken. Gucken ist ja auch manchmal so langweilig.“ (G2)

K1: „Viele andere Museen sind nicht so wirklich gut für Kinder. Im Museumsdorf hatten wir zwar eine Führung, aber da war es langweilig, da konnte man nicht so viel machen, da waren nur Maschinen, das war nicht so interessant.“ (G6)

Obwohl auch im Fall der Individualbesucher einige der Kinder von „langweiligen“ Museen zu berichten wussten, gaben sie im Vergleich zu den Kindern der Gruppenbesucher öfter an, auch positive Erfahrungen mit Museen gemacht zu haben. Hervorzuheben ist dabei, dass sich dies teilweise auf für Kinder konzipierte Museen, aber auch auf traditionelle Museen bezog.

„Na ja, manche Museen sind langweilig, aber nicht viele. Nur wenn es so ganz viele große Säle mit Figuren und Skulpturen sind.“ (I5)

„Ich war schon mal hier im Museum in anderen Ausstellungen und mir hat das eigentlich sehr gefallen. Ich gehe grundsätzlich gerne ins Museum. Ich finde das macht Spaß. Aber hier ist es besonders schön, weil man hier auch selbst Sachen macht. Auch anschaut und ausprobiert.“ (I5)

„Da sind aber auch Sachen in den anderen Museen, die sind interessant,. Hier habe ich zum Beispiel so ein Spiel interessant gefunden, mit Muscheln und den Bällchen, das war in dem Teheran Teil. Manchmal finde ich das auch interessant, was meine Mutter macht und anguckt.“ (I7)

Dennoch werden Ausstellungen, die nach dem „hands on“ Prinzip arbeiten, mit Möglichkeiten zur aktiven Betätigung auch von den Kindern der Individualbesucher befürwortet.

2.1.1.1 Analyse der Ergebnisse der ersten Arbeitshypothese:

Die aufgestellte Arbeitshypothese kann nicht auf einer eindimensionalen Ebene erörtert werden. Vielmehr scheint es, dass Kinder, die als Individualbesucher mit Eltern oder Großeltern die Ausstellung besuchen, eine positivere Einstellung zu Museen haben als viele Kinder in der Fallgruppe der Gruppenbesucher. Möglicherweise ist dies darauf zurückzuführen, dass die Kinder der Individualbesucher durch ihr familiäres Umfeld öfter Museen besuchen und eine andere Einstellung zu Museen vermittelt bekommen. Viele Kinder der Gruppenbesucher haben lediglich durch die Schule oder andere Einrichtungen die Möglichkeit Museen zu besuchen, da die Eltern scheinbar größtenteils zur Gruppe der „Nicht-Besucher“ von Museen zählen.¹⁹⁰

Im Rückbezug auf die problemzentrierte Fragestellung kann vermutet werden, dass das Umfeld der Kinder und die Prädisposition der Eltern immer noch einen großen Einfluss auf die Einstellung zum Museum haben. In diesem Zusammenhang zeigt sowohl die bereits erwähnte Befragung zum gesamten Museumskomplex Dahlem¹⁹¹, als auch die im Rahmen der Arbeit durchgeführte Fragebogenerhebung, dass sich das Besucherklientel immer noch vorrangig aus der „Domäne der Hochgebildeten“¹⁹² zusammensetzt. Aus den erläuterten Überlegungen heraus könnte geschlossen werden, dass – zumindest im vorliegenden Fall – vor allem Kinder aus Akademikerfamilien eine positivere Einstellung zu Museen haben als andere Kinder. Neben den bisherigen Erfahrungen, die Kinder in verschiedenen Museen gemacht haben, seien diese positiv oder negativ, spielen scheinbar immer noch die äußeren Umstände des Elternhauses eine gewichtige Rolle bezüglich der Haltung von Kindern gegenüber Museen.

Obwohl die Befragung ergab, dass die Kinder der Individualbesucher scheinbar eine positivere Einstellung zu Museen generell haben als die Gruppenbesucher, ist die Vorstellung fast aller befragten Kinder zu Museen noch von den Paradigmen der traditionellen Museumsauffassung geprägt. Bezogen auf die Theorie bedeutet dies, dass eine tiefgreifende Veränderung der Haltung von Kindern zu Museen nicht stattgefunden hat. Museum bedeutet für viele Kinder immer noch: ruhig sein, zuhören, keine Objekte berühren. Ausstellungen wie „WeltSpielZeug“ scheinen für die meisten Besucher noch immer die Ausnahme von dieser Regel zu sein. Dies lässt sich auch an den Aussagen vieler Kinder der Fallgruppe der Individualbesucher ablesen, die sehr von der Ausstellung und der Möglichkeit zu aktiver Betätigung begeistert waren. Für die Praxis bedeutet das, dass die Museen

¹⁹⁰Zumindest nach Aussage der erwachsenen Betreuer der Gruppen. Vgl. dazu Interviews der erwachsenen Gruppenbesucher G1, G4, G5, G6.

¹⁹¹Schuck-Wersig/Wersig, 2002.

¹⁹²Schuck-Wersig/Wersig, 2002, S.7.

sich besonders den jungen Besuchern nach wie vor weiter öffnen müssen, um diese überkommenen Vorstellungen zu überwinden. Dass eine traditionelle Museumskonzeption leider in vielen Fällen noch immer existent ist, zeigt sich besonders anschaulich beim Vergleich der besucherorientierten Ausstellung „WeltSpielZeug“ mit der objektzentrierten Präsentationsästhetik des Ethnologischen Museums.

Als ein zusätzliches Ergebnis bleibt festzuhalten, dass die erwachsenen Begleitpersonen häufig das Verhältnis der Kinder zum Museum ganz anders einschätzten, als es sich in der Befragungssituation mit den Kindern letztendlich darstellte. Die Gründe dafür liegen zwar nicht im unmittelbaren Erkenntnisinteresse dieser Arbeit, wären aber dennoch ein attraktiver Untersuchungsgegenstand für weitere Forschungsprojekte. Obwohl ein Großteil der befragten Erwachsenen annahm, die Kinder seien noch offen und unvoreingenommen gegenüber dem Museum, zeigte sich, dass die Einstellung zu und Vorstellung von Museen sehr früh geprägt wird. Schon im Kindergarten machen die ersten Kinder Museumserfahrungen. Ein Grund mehr auf die Bedürfnisse der zukünftigen Generation von Museumsbesuchern einzugehen.

2.1.2 Arbeitshypothese 2:

Es ist zu erwarten, dass Kinder und Erwachsene die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufgrund der Möglichkeit von interaktiven Elementen und Spielen im Vergleich zu vielen anderen Museen positiv bewerten.

Grundsätzlich scheint diese Annahme sowohl in Bezug auf die erwachsenen Begleitpersonen als auch die befragten Kinder beider Fallgruppen zuzutreffen. Tatsächlich wurde die Ausstellung „WeltSpielZeug“ von den befragten Begleitpersonen im Vergleich zu traditionellen Museen sehr positiv bewertet, vor allem aufgrund der Möglichkeiten der aktiven Betätigung, des Experimentierens und Ausprobierens. Viele Befragte waren überdies der Ansicht, dass die Kinder durch den handlungsorientierten und spielerischen Charakter der Ausstellung mehr lernen, als dies durch so genannte „Frontalvermittlung“ möglich wäre. (I1, I6, G1) Diese Vermutung deckt sich mit den im theoretischen Teil der Arbeit vorgestellten Annahmen über die lernpädagogische Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen, die durch Pädagogen wie Dewey, Montessorie, Piaget, Kerschensteiner und Lichtwark auf den Weg gebracht wurden.

Die Ausstellung hatte nach Meinung der befragten Begleitpersonen Erlebnischarakter für die Kinder und vermittelte ihnen das Gefühl, dass die Ausstellung genau auf ihre Wünsche und Bedürfnisse zugeschnitten sei und sich mit Dingen aus dem Lebensumfeld der Kinder beschäftigte. Sie sprach damit die Kinder auf einer mehrdimensionalen, alle Sinne aktivierenden Ebene an.

„Es ist nicht der typische Museumsbesuch, den man sich als Erwachsener vorstellt. Man geht nicht nur durch die Räume und schaut sich etwas an, sondern die Ausstellung hat Erlebnischarakter und das ist toll.“ (G6)

„Sie hatten das Gefühl, dass sie mit einbezogen worden sind in die Ausstellung, dass die ganze Komposition auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten war und dass sie diejenigen waren, um die es sich dreht im Museum.“ (...)Die Umgebung ist auf die Kinder abgestimmt und wirkt dadurch anregend, dass die sich trauen, mit Objekten in Kontakt zu treten.“ (G7)

Als ein weiterer positiver Aspekt wurde die Tatsache betrachtet, dass die Ausstellung Bewegungsfreiheit bot und das besonders die Erfinderwerkstatt Kreativität und Phantasie der Kinder im gestalterischen Prozess förderte. Dies ist vor allem im Zusammenhang mit Montessoris Theorien zu sehen. Insbesondere die Befragten der Fallgruppe der Gruppenbesucher waren der Meinung, dass die gestalterischen und kreativen Möglichkeiten den Kindern sehr viel Spaß machten und dazu anregten, auch zu Hause oder in der Schule Elemente der Ausstellung nachzubauen. Durch den aktiven Charakter und die geringe Textlastigkeit wurde der Zugang der Kinder zu der Ausstellung nach Meinung einiger Befragter gefördert.

Auch die Kinder beider Fallgruppen bestätigten die Annahmen der Erwachsenen. Sie bewerteten die Ausstellung im Vergleich zu vielen anderen Museen außerordentlich positiv, was vor allem auf die gebotenen Möglichkeiten zur Interaktion zurückgeführt wurde. Besonders gefiel den Kinder das Basteln in der Erfinderwerkstatt, die Murmelspiele, der Schwarzlichtraum und die Trommel, aber auch das Spielzeug auf dem Förderband, obwohl es in diesem Bereich nicht erlaubt war, die Exponate zu berühren oder sich aktiv zu betätigen. Die meisten Kinder gaben in diesem Zusammenhang auch an, die Ausstellung gerne noch einmal besuchen zu wollen.

Zusätzliche Erkenntnisse, die auch bezüglich der nachfolgenden Hypothese berücksichtigt werden müssen, lieferten die Erklärungen einiger Kinder - vor allem der Individualbesucher - hinsichtlich positiver Erfahrungen in anderen Museen. Zum Teil bezogen sich diese auf museumspädagogische Mittel anderer Einrichtungen, die nach dem Prinzip „hands on“ arbeiten, zum Beispiel dem Technikmuseum. Ein überraschendes Ergebnis war jedoch, dass mehrere Kinder angaben, dass es nicht immer von Bedeutung ist Ausstellungsstücke aktiv berühren zu können, solange ein Thema für die Kinder interessant aufgearbeitet und inszeniert wird.

K1: „Es kommt immer drauf an, wie ein Museum ist. Als ich mal mit meinen Großeltern in einer Galerie war, das kann ganz interessant sein. Wir waren mit der Schule auch in einer Galerie und das war wesentlich interessanter, als wenn das nicht richtig erklärt wird. Es kommt immer drauf an, wie das sozusagen präsentiert wird, finde ich. Wenn man erstmal selbst schauen kann und auch ausprobieren darf und wenn es auch ein Thema ist, das einem gefällt, dann ist es gut. Wenn das Thema gut ist, dann ist es auch nicht so wichtig, was anzufassen oder nicht.“ (I4)

K2: „Das Dinomuseum finde ich auch toll, weil ich das Thema interessant finde. Aber da durfte man nichts anfassen. In London, da konnte man noch manche Zähne und die Haut so anfassen. Aber wenn man nichts anfassen kann, gucke ich es mir trotzdem an und es macht auch Spaß, weil es eben interessant ist.“ (I5)

K5: „Ich würde sagen, in anderen Museen kann man auch Sachen machen, zum Beispiel in der Südseeausstellung kann man auch auf ein Schiff draufgehen und sich das ansehen und auch sich nachgebaute Häuser und Zelte ansehen. Halt alles zum Ansehen und nicht zum Anfassen, weil es halt sonst kaputt gehen würde. Ich finde diese Ausstellung hier ist mehr für Kinder gedacht, aber die andere ist sozusagen dafür interessant.“ (...)

K6: „Also, wenn die Objekte interessant sind, ist es schon okay, wenn viele da sind, aber wenn zum Beispiel so stink-langweilige Sachen da sind, was jetzt hier nicht der Fall ist, und es da nichts zum Selbermachen gibt, dann ist das stink-langweilig.“ (G7)

K1: „Das Ägyptische Museum fand ich ganz interessant, weil ich das Thema auch mag. Eigentlich ist es besser, wenn man Sachen auch anfassen kann, aber manchmal reicht mir auch nur angucken. Kommt drauf an, wenn mich was besonders interessiert, schau ich es auch gerne an.“ (G2)

Ein weiteres Ergebnis der Befragung zu dieser Arbeitshypothese wird erst im Zusammenhang mit dem dritten Hypothesenkomplex gedeutet werden. Auf die Frage, was den Kindern in der Ausstellung „WeltSpielZeug“ besonders gefallen habe, wurden Exponate aus anderen Abteilungen des Ethnologischen Museums genannt, wie etwa die Indianer Nordamerikas, an denen die Kinder besonderes Interesse zeigten. Einige der Kinder der Individualbesucher gaben auch an, das Juniormuseum gerne besucht zu haben.

2.1.2.1 Analyse der Ergebnisse der zweiten Arbeitshypothese:

Grundsätzlich kann die Arbeitshypothese durch die Befragungsergebnisse bestätigt werden. Zustimmung fanden bei den Besuchern besonders die klassischen Methoden und Merkmale von Kindermuseen, die im ersten Teil der Arbeit herausgearbeitet wurden.¹⁹³ Vor allem das Basteln in der Erfinderwerkstatt erwies sich sowohl bei Kindern als auch Erwachsenen als ein Publikumsmagnet. Interessant ist dabei jedoch, dass die konzeptionellen Mängel der Ausstellung, die in Teil B der Arbeit differenziert dargestellt wurden¹⁹⁴, von den erwachsenen Begleitpersonen nicht kritisiert bzw. gar nicht bemerkt wurden. In einer ersten Bewertung zeigten sich die Besucher statt dessen hauptsächlich vom aktiven Charakter der Ausstellung positiv überrascht. Insgesamt traf „WeltSpielZeug“ auf viel Zustimmung und große Begeisterung bei den Besuchern und erwies sich als ein Publi-

¹⁹³Beispielsweise der „hands on“ Ansatz, die Berücksichtigung lebensweltlicher Bezüge und spielerischer Elemente, die Ansprache mehrerer Sinne sowie die Bereitstellung einer Umgebung, in der die Kinder sich frei bewegen und kreativ tätig sein können.

¹⁹⁴So steht in einigen Räumen die alleinige Spielhandlung im Vordergrund, ohne dass eine Informationsvermittlung stattfindet. Auch die thematische Zuordnung einiger Räume bezüglich des Titels „WeltSpielZeug“ ist fraglich.

kumserfolg.¹⁹⁵ Diese positive Resonanz äußerte sich nicht zuletzt auch darin, dass vor allem die Individualbesucher die Ausstellung an Bekannte und Verwandte weiterempfohlen haben, wie die Fragebogenerhebung ergab.¹⁹⁶

Für die zukünftige Ausstellungspraxis bedeutet dies, dass die explizite Besucherorientierung und der aktive Charakter der Ausstellung nach dem „hands on“ Prinzip besonders innerhalb eines eher traditionell ausgerichteten, objektzentrierten Museums vor allem für Kinder und Familien mit Kindern sehr anziehend sind. Allerdings sollte dies nicht dazu verführen speziell aktionsorientierte Ausstellungen zu konzipieren, darüber aber den Vermittlungsaspekt zu vernachlässigen. Auch wenn das „hands on“ Prinzip bei den Kindern sehr positiv aufgenommen wird, heißt dies nicht, dass es das einzige und beste Mittel ist, um eine Ausstellung interessant zu gestalten. Bemerkenswerterweise gaben viele der befragten Kinder an, dass Objekte auch thematisch interessant und spannend inszeniert sein können, ohne dass das „hands on“ Prinzip das wichtigste Kriterium für sie ist. Die Methodik des „hands on“ sollte daher in der Ausstellungskonzeption nicht überbewertet werden. Vielmehr kann eine gute inszenatorische Darstellung genauso ansprechend und attraktiv für die jungen Besucher sein, wie die konzeptionelle Integration interaktiver Elemente.

Folgende Hypothese könnte daher aus den dargestellten Äußerungen generiert werden: Wenn das Thema einer Ausstellung interessant aufbereitet ist, dann ist das „hands on“ Prinzip für Kinder weniger von Bedeutung. Diese Annahme wird auch durch die Tatsache bekräftigt, dass die Kinder besonders von der Inszenierung der Spielzeuge auf dem Laufband begeistert waren, obwohl hier keine aktive Betätigung nach dem „hands on“ Prinzip angeboten wurde.

2.1.3 Arbeitshypothese 3:

Wenn die Ausstellung „WeltSpielZeug“ positive Eindrücke an die Kinder vermittelt, wirkt sich dies auf eine positive Einstellung der Kinder zum Museum generell aus und Schwellenängste werden abgebaut.

Dem Grundtenor der Antworten ist zu entnehmen, dass alle erwachsenen Befragten beider Fallgruppen eine positive Beeinflussung der Einstellung von Kindern gegenüber Museen vermuteten. Dem erhobenen Datenmaterial zufolge glaubten die Begleitpersonen, dass die Botschaft vermittelt wurde, dass „Museum Spaß machen kann“ (G2) und die Kinder die „Hemmschwelle zum Museum verlieren“(G3; auch: I1, I2, I3, 14, I5, I6, I7, G1, G4, G5, G6, G7). Die Ausstellung hat

¹⁹⁵ Leider dürfen in diesem Zusammenhang keine Besucherzahlen der Staatlichen Museen zu Berlin veröffentlicht werden. Dennoch werteten die Besucherdienste die Ausstellung als Erfolg und gaben an, dass insgesamt 42.964 Menschen die Ausstellung „WeltSpielZeug“ besucht haben.

¹⁹⁶ Vgl. Ergebnisse der Fragebogenerhebung.

nach Meinung der Befragten einen Motivationseffekt: Die Kinder werden animiert ins Museum zu gehen.

Die Ergebnisse der Befragung der Kinder divergieren jedoch von den Aussagen der erwachsenen Begleitpersonen. Die meisten Kinder gaben an, einen Museumsbesuch davon abhängig zu machen, ob ihnen die Ausstellungsthematik zusagt, dort kindgerechte Angebote gemacht werden und sie eine interessante Aufbereitung erwartet.

K3: „Na ja, man weiß ja nicht, ob hier was für Kinder ist und ob die Museen schön oder lustig sind oder ob da was zum Spielen ist.“

K2: „Man weiß ja nicht, wie die Museen auf Kinder vorbereitet sind.“

K4: „Ich wusste ja nicht was jetzt hier in dem Museum für ein Thema ist, es hätte ja auch ein ganz uninteressantes Thema sein können. Das war auch heute morgen so, da dachte ich so: Na ja, vielleicht ist es ein blödes Thema und vielleicht ist es aber auch ein interessantes Thema und dann hab ich gesagt: Na ja, okay, gucke ich mal, aber jetzt finde ich es eigentlich ganz interessant.“ (G6)

K2: „Also, ich gehe gerne ins Tiermuseum und ins Naturkundemuseum, weil mich das halt interessiert. Auch das mit den Indianern oder auf eine Burg, wo die Rüstungen ausgestellt haben. Da gehe ich sowieso gerne hin, weil ich das eben interessant finde. In anderen Museen ist es aber nicht ganz so interessant, wenn man nichts anfassen oder ausprobieren kann, da würde ich eher nicht hingehen, wenn es so was nicht gibt.“ (I1)

Neben der Möglichkeit in einer Ausstellung aktiv sein zu können oder Modelle und Objekt berühren zu dürfen, erhärtet sich die Annahme, dass auch das Thema bzw. die thematische Aufbereitung einer Ausstellung eine wichtige Bedeutung für die Kinder hat. So gaben einige Kinder an, dass auch Museen, in denen man nicht so viel berühren oder aktiv tätigen sein kann, attraktiv sein können, vorausgesetzt das Thema erscheint reizvoll. Gründe Museen nicht öfter zu besuchen waren: Zu hohe Eintrittskosten und zu weite Anfahrtswege. Einige Kinder gaben an, generell andere Freizeitangebote wie Kino einem Museumsbesuch vorzuziehen.

2.1.3.1 Analyse der Ergebnisse der dritten Arbeitshypothese :

Eine eindeutige Beantwortung der Frage, ob sich die Einstellung der Kinder zum Museum durch die Erfahrung in der Ausstellung verändert, konnte aus dem erhobenen Datenmaterial nicht extrahiert werden. Es kann nicht vorbehaltlos davon ausgegangen werden, dass allein die positiven Erlebnisse der Kinder durch den aktiven Charakter der Ausstellung „WeltSpielZeug“ ausschlaggebend dafür sind, Museen häufiger oder öfter zu besuchen und Schwellenängste abzubauen. Auch die Befragungsergebnisse zur Einstellung der Kinder gegenüber Museen im Allgemeinen, die häufig noch immer durch die traditionellen Grundsätze geprägt sind, sprechen dagegen. Dies kann nicht durch vereinzelte Ausstellungen, die speziell auf die kindlichen Bedürfnisse ausgerichtet und weniger objektzentriert sind, überwunden werden. Vielmehr ist eine kontinuierliche Entwicklung der musealen Konzeption zur Besucherfreundlichkeit nötig, ohne dabei jedoch den Anspruch der Vermittlung zu negieren. Neben der Einbeziehung des „hands on“ Prinzip ist wie

schon weiter oben herausgestellt die behandelte Thematik einer Ausstellung oder eines Museums von großer Bedeutung für die Kinder. Wie bereits in der Untersuchung der vorhergehenden Hypothese, wird durch die Befragung der Kinder deutlich, dass das Thema einer Ausstellung oder der Typ des Museums neben einer kindgerechten Konzeption von großer Bedeutung sind. So kann auch ein Museum, das nicht so sehr auf dem „hands on“ Prinzip beruht, für Kinder durchaus interessant sein, vorausgesetzt das Thema erscheint reizvoll. Dies belegt auch das Interesse der Kinder an der bewegten Installation des Laufbandes, an der keine Objekte berührt werden durften. Dementsprechend wurde in den Interviews von den Kindern häufig die Dinosaurierabteilung des Naturkundemuseums als interessant angeführt, da das Thema Dinosaurier für Kinder natürlicherweise sehr attraktiv zu sein scheint. Dagegen waren vor allem Bilder- und Gemäldegalerien weniger bevorzugte Museen bei den Kindern. Für die Praxis bedeutet dies, dass die Thematik, die eine Ausstellung oder ein Museum für Kinder aufgreift, auf deren Interessengebiete abgestimmt sein sollte. Auch die Themenwahl einer Ausstellung sollte kindgerecht sein, anstatt sehr komplexe Sachverhalte irgendwie spielerisch aufarbeiten zu wollen. So können im schlechtesten Fall auch über zu vielschichtige Inhalte, die nicht kindgerecht aufbereitet sind, Schwellenängste aufgebaut werden.

Ein interessantes Ergebnis war darüber hinaus, dass einige erwachsene Interviewpartner der Ansicht waren, die Kinder sollten auch an Museen herangeführt werden, deren Konzept nicht speziell auf Kinder ausgerichtet ist, wobei es dann darauf ankommt „mit einer geschickten Führung oder einer guten Vorbereitung die Kinder dafür zu begeistern“. (I4) Von einer Begleitperson der Gruppenbesucher wurde in diesem Zusammenhang die Überlegung geäußert, dass durch die Abgrenzung spezieller Kindermuseen oder Kinderabteilungen eine Kluft zum Museum für Erwachsene entsteht und dass Museen und Ausstellungen für Kinder leicht ins rein „Spielerische“ und „Aktionsorientierte“ (G7) abrutschen können. Statt dessen wäre es sinnvoller, Kinder durch entsprechende Führungen und integrierte kindgemäße Elemente an die klassischen Museen für Erwachsene heranzuführen.

„Ich bin nicht der Meinung, dass jedes Museum eine Kinderabteilungen haben muss, weil ich denke, dann gibt es eine Kluft zwischen Kindermuseen und dann vielleicht auch so ein bisschen leicht kindischer Anbieterung und dem Museum, was für Erwachsene da ist. Man sollte dieses Spielerische und Aktionsorientierte im Museum auch nicht zu sehr in den Vordergrund stellen, sonst mutiert das Museum zur Spielhöhle, um es drastisch zu sagen. Man sollte vielmehr eine Brücke bauen. Zwischendurch auch durchaus Museen, die eigentlich für Erwachsene da sind, aber Elemente haben, die für Kinder ansprechend sind. Nicht wieder eine zweite Kategorie anfangen. Die Kinder verlieren die Scheu auch dadurch, dass sie ein Museum besuchen, das für Erwachsenen ist, aber Dinge durch die Führung oder durch bestimmte Elemente, die Kinder und junge Menschen ansprechen, vermittelt bekommen.“ (G 7)

Die Präsentation einer Ausstellung für Kinder wie „WeltSpielZeug“ in einem klassi-

schen Museum erwies sich als sehr fruchtbar, wie im Folgenden noch aufgezeigt werden wird.

2.2 Hypothesenkomplex 3: Zur Untersuchung von Vermittlung in der Ausstellung.

Im Zusammenhang mit diesem Hypothesenkomplex sollte untersucht werden, unter welcher Prämisse und mit welchen Erwartungen die Besucher die Ausstellung überhaupt betreten. Kommen die Besucher um etwas über Spielzeuge und deren Bedeutung und Verwendung in anderen Kulturen zu erfahren? Oder liegt das Interesse eher darin sich in der Ausstellung kreativ betätigen zu können, zu basteln, zu spielen oder zu toben?

Zweites Augenmerk liegt auf der Vermittlung von Botschaften in der Ausstellung. Obwohl, wie bereits im Theorieteil dargestellt, die Lernwirkung eines Ausstellungsbesuchs empirisch schwer fassbar ist, da sie von sehr vielen einzelnen Faktoren beeinflusst wird, soll hier im Zusammenhang mit der Ausstellungsbegehung und -bewertung und durch die Befragungen untersucht werden, welche Botschaften erinnert und auf welchem Weg sie vermittelt werden.

Darüber hinaus soll erfasst werden, wie sich die Ausstellung „WeltSpielZeug“ in den Kontext des Ethnologischen Museums fügt, und ob Besucher dazu angeregt werden, sich in anderen Teilen des Museums weiter mit kulturellen und ethnologischen Themen auseinanderzusetzen.

2.2.1 Arbeitshypothese 1:

Der Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ weckt bei den Besuchern die Erwartung, dass über das Thema „Spielzeug“ auch differenzierte Bezüge und Hintergrundinformationen zur Ethnologie und Kultur vermittelt werden.

Da der Museumsbesuch eher auf Initiative der Begleitpersonen erfolgte, bezieht sich die Hypothese vorrangig auf die erwachsenen Besucher. Dennoch sollte auch untersucht werden, welche Vorstellungen und Erwartungen die Kinder mit dem Thema „WeltSpielZeug“ verbanden und wie sie auf die Ausstellung vorbereitet waren.

Für viele der befragten Betreuungspersonen stand nicht die Vermittlung kultureller oder ethnologischer Aspekte im Vordergrund. Die Erwartungen und die Gründe die Ausstellung zu besuchen waren weit gestreut: Sie reichten von Recycling- beziehungsweise Umweltthemen über Kreativitätsförderung und Anregung der Phantasie in der Erfinderwerkstatt bis zu der Intention, den Kindern den eigenen Wohlstand vor Augen führen zu wollen und Alternativen zu Computerspielen und Fernsehen aufzuzeigen. Oft wurde die Ausstellung besonders aufgrund des großen Bastelangebotes und des aktiven Charakters durch Freunde, Bekannte oder Kolle-

gen weiterempfohlen, so dass der Fokus einiger Interviewpartner besonders auf die künstlerische Betätigung der Kinder und das Basteln gerichtet war.

„Dann hat mir noch jemand erzählt, dass es hier schöne Bastelmöglichkeiten gibt und da dachte ich: Total cool, da können wir ja mal hingehen.“ (I4)

„Soweit ich das verstanden hatte, dürfen die Kinder aus Müll dann später Spielzeug herstellen und basteln macht den Kindern ja immer Spaß. Mein Hauptanliegen ist tatsächlich, dass die Kinder zum Basteln kommen, weil wir das selbst im Unterricht gar nicht so oft machen.“ (G3)

Überdies gaben auch einige Lehrer und Erzieher an, das Bastelangebot der Erfinderwerkstatt als Ausgleich für den entfallenden Werkunterricht zu nutzen. (G3, G7)

Eine weitere Erwartung der erwachsenen Besucher war, dass die Kinder Freude am Museumsbesuch haben sollten, dass ihre Neugier und ihr Interesse für das Museum durch den aktiven Charakter der Ausstellung geweckt und Berührungspunkte abgebaut werden sollten. Dies war auch eine der Hauptinteressen der Ausstellungsorganisatoren. Mehrere Befragte gaben auch an, keine bestimmten Vorstellungen mit der Ausstellung verbunden zu haben. Zwar war das Thema „WeltSpielZeug“ bekannt, darüber hinaus existierte jedoch nur die Idee, dass es eine „bunte“ Ausstellung sein würde, was auch durch den Werbeflyer der Ausstellungsorganisatoren suggeriert wurde. (I3, I4, I6)

Botschaften, die nach der Vorstellung der Erwachsenen vermittelt werden sollten, bezogen sich zumeist auf die Tatsache, dass Spielzeuge in manchen ökonomisch schwachen Ländern von Kindern aus einfachen Materialien selbst hergestellt werden müssen. Eine Vermittlung kultureller Aspekte und Hintergründe über das Thema Spielzeug erwarteten spontan nur sehr wenige der Befragten. Auf eine konkrete Nachfrage der Interviewerin wurde daran gezweifelt, ob kulturelle Zusammenhänge für Kinder bestimmter Altersgruppen schon zu erfassen sind. Nur drei befragte Personen der Gruppenbesucher (G2, G6, G7) und zwei Individualbesucher (I2, I7) hielten die Vermittlung von kulturellen Gesichtspunkten in der Ausstellung für interessant und wichtig. Die meisten der restlichen Befragten beider Fallgruppen befürworteten lediglich, dass die Kinder zumindest Eindrücke von anderen Kulturen aufnehmen sollten.

„Na ja, so direkt eher nicht, ich würde eher erwarten, dass sie einfach Anregungen bekommen. Das erweitert halt den Horizont, man sieht, was es noch so gibt und was andere machen und gemacht haben. Da kommt schon was rüber, auch wenn es jetzt nicht so konkrete Lernerfolge sind, wie dass man Jahreszahlen lernt.“ (I1)

Bei der Befragung der Kinder stellte sich heraus, dass viele der jungen Gruppenbesucher sehr unvorbereitet in die Ausstellung kamen und teilweise nicht wussten, wie die Schau hieß, wohingegen den Kinder der Individualbesucher zumeist der Titel „WeltSpielZeug“ bekannt war und sie auch eine genauere Vorstellung davon hatten, welches Thema behandelt wurde.

Grundsätzlich begriffen die meisten Kinder jedoch durch den Titel, wenn er von der Interviewerin genannt wurde, die Grundidee der Ausstellung, Spielzeug aus verschiedenen Ländern der Welt zu präsentieren. Zwei Gruppen waren durch Projekte auf den Besuch vorbereitet und hatten konkrete Vorstellungen, wobei der Schwerpunkt in einem Fall auf kulturspezifischen Bedingungen in Afrika lag und sich im anderen Fall auf Umweltaspekte bezog.

2.2.1.1 Analyse der Ergebnisse der ersten Arbeitshypothese:

In diesem Kontext kann die aufgestellte Arbeitshypothese nicht bestätigt werden. Obwohl es sich um eine Ausstellung für Kinder im Ethnologischen Museum Berlin handelte erwarteten die wenigsten Besucher durch das Thema „WeltSpielZeug“ auch etwas über ethnologische und kulturelle Hintergründe zu erfahren. Im Vordergrund standen für viele Besucher statt dessen weit gestreute, individuelle Interessen, wie Recycling von Abfallstoffen, kreative Tätigkeiten, Basteln etc. Dies ist möglicherweise auch darauf zurückzuführen, dass die Ausstellung viele weitere Themenbereiche, wie oben aufgeführt, berührt. Einerseits bietet die breite Themenpalette viele Anknüpfungspunkte, andererseits gerät dadurch jedoch der Focus auf eine Vermittlung ethnologischer und kultureller Zusammenhänge zu sehr in den Hintergrund.

Generell ging es vielen Besuchern darum, dass die Kinder ganz allgemein Eindrücke aufnehmen, ihren Horizont erweitern können und „einfach ein bisschen Gucken“ (I3). Der Museumsbesuch gehört in den Freizeitbereich und „soll Spaß machen“ (I3). Der Besucher sucht also auch in Ausstellungen und Museen für Kindern nicht unbedingt Bildung. Vielmehr entsprechen die Aussagen der Befragten dem von Heiner Treinen beschriebenen Phänomen des „aktiven Dösens“ und „kulturellen window-shoppings“.¹⁹⁷ Das Besucherinteresse ist dabei wie gegenüber den Massenmedien geprägt „von Neugierverhalten und dem dringenden Wunsch nach Zerstreuung“, das „weniger von Fachinteresse, geschweige denn von Lern- und Bildungswillen“ getrieben ist.¹⁹⁸ „Mit dem Dösen ist jedoch keineswegs Passivität, Ideenlosigkeit, Suche nach Ruhe oder ähnliches verbunden. Im Gegenteil: Das Aktive am dösenden Verhalten besteht gerade darin, Daueranregungen zu gewinnen und aufrechtzuerhalten.“¹⁹⁹ Obwohl also durchaus Anregungen aufgenommen werden, ähneln die Aktivitäten auch im Museum dem beiläufigen Fernsehkonsum, der durch häufiges Umschalten während einer Sendung, wenig fachliches Interesse und gleichzeitige Verrichtung unterschiedlicher Tätigkeiten bestimmt wird. Dies scheint aufgrund der Befragungsergebnisse auch

¹⁹⁷Treinen, 1988, S.32.

¹⁹⁸Ebd. S.32.

¹⁹⁹Ebd. S.33.

auf die Besucher der Ausstellung „WeltSpielZeug“ zuzutreffen. Das Bedürfnis nach Unterhaltung und Zerstreuung wird in der Ausstellungskonzeption aufgenommen und hat auch durchaus seine Berechtigung angesichts der veränderten gesellschaftlichen Bedingungen, wie sie von Schuck Wersig/Wersig und auch zusammenfassend im Theorieteil dieser Arbeit beschrieben werden.²⁰⁰

Allerdings darf – bei aller Achtung vor der Besucherorientierung – das Vermittlungsziel der Ausstellungsorganistoren nicht in den Hintergrund geraten. Wie bereits in der Betrachtung der Konzeptionsseite herausgearbeitet wurde, ist eine Vermittlung ethnologischer und kultureller Informationen nicht vorrangiges Ziel der Kuratoren. Statt dessen verspricht die Ausstellung ganz im Sinne der „Erlebnisgesellschaft“ den Kindern und Jugendlichen Spiele, Spaß, Erlebnis und Aktion im Museum. Die eindimensionale Berücksichtigung der Besucherbedürfnisse darf jedoch nicht zum Fokus der Ausstellungspraxis werden, ganz besonders nicht für Kinder. Statt dessen sollte die Vermittlungssituation selbst zum Erlebnis werden, was in Teilen der Ausstellung durchaus erfolgreich umgesetzt wurde, wie im Folgenden aufgezeigt werden wird.

2.2.2 Arbeitshypothese 2:

Komplexe kulturelle Zusammenhänge werden den Kindern in der Ausstellung nicht vermittelt, einfache Botschaften werden jedoch verstanden.

Botschaften, die die Kinder nach Meinung der erwachsenen Begleitpersonen aufgenommen haben, beschränken sich auf vergleichsweise einfache Zusammenhänge, wie die Tatsache, dass man aus Abfallprodukten Spielzeug herstellen kann, dass Kinder in ökonomisch schwächeren Ländern Spielzeuge selber anfertigen müssen und dass man es nicht immer teuer kaufen muss, sondern günstig selber bauen kann.

„Ich würde hoffen, dass sie wissen, dass man selber gemachtes Spielzeug auch brauchen kann, dass man auch mit allem spielen kann, mit den einfachsten Kieselsteinen und dass das wirklich nicht an was Gekauftes gebunden ist.“ (I5)
mein Sohn mitnimmt, dass er sieht, wie andere Kinder aus einfachen Sachen und einfachen Mitteln etwas machen und dass das dann auch reicht.“ (I3)

„Aber ich denke, was die Kinder so mitnehmen ist, dass hier alle im Überfluss leben, dass es viele Kinder gibt, die wirklich sehr kreativ sein müssen, um ihr Spielzeug selber zu entwickeln.“ (G2)

„Ich denke, sie lernen einfach, dass sie selbst mit den einfachsten Materialien schon was machen können. Vielleicht auch ein bisschen, dass andere Kinder so ihr Spielzeug selber bauen und eben nicht Playmobil haben und dass das aber auch spannend ist.“ (G3)

„Da haben sie also erst mal schon gelernt, dass es Kinder gibt, die ihr Spielzeug selber machen müssen und dass es Spaß machen kann das Spielzeug selber zu machen.“ (G7)

²⁰⁰Vgl. Kapitel 2.1. dieser Arbeit: Wersig/Schuck Wersig, 1996, S.151-164.

Darüber hinaus war ein Großteil der Erwachsenen der Meinung, dass die Kinder vor allem ein „positives Gefühl gegenüber dem Museum“ (I2) mitnehmen und dass „WeltSpielZeug“ eine Ausstellung speziell für Kinder ist, die ihnen Spaß machen soll und vermittelt, dass „Museum nicht langweilig sein muss“ (G3; G6, I2, I7). Die Kinder haben nach Ansicht der erwachsenen Begleitpersonen die Erfahrung gemacht, aktiv mit Objekten oder Modellen in Interaktion treten zu können und sich frei bewegen zu dürfen, ohne in ihrem Verhalten eingeschränkt zu werden. Kindliche Bedürfnisse und Wünsche sind in der Ausstellung berücksichtigt worden. (G5, G6, G7, I1, I4, I6, I7)

„Was ich jetzt schon sagen kann, ist, dass endlich mal, ohne dass Erwachsene die Kinder im Museum anhalten müssen ruhig zu sein, im Museum speziell ihre Wünsche bedient worden sind. Das hatten wir so noch nie. Im Museum musste man bisher immer still sein und zuhören, man durfte zwar lachen und so, aber dass es praktisch das Museum für Kinder gibt, da muss man sonst zu anderen Adressen gehen. Zum Beispiel in Reinickendorf in das Labyrinth. Und das ist eben kein Museum. Insofern ist das für mich ein neuer Ansatz, dass dieses Museum – über Indianerexponate und andere Dinge – sich so weit geöffnet hat bis zu dieser „WeltSpielZeug“-Ausstellung, dass Kinder hier das sagen haben.“ (G6)

Die Möglichkeit der aktiven Betätigung bezogen die Begleitpersonen häufig auf die Erfahrung des Bastelns in der Erfinderwerkstatt, die den Kindern nach der Ausstellung „positiv im Gedächtnis“ (I4) bleiben wird. (I1, I4, I6, I7, G1, G2, G6, G7) Darüber hinaus wurde nach Aussage einiger befragter Gruppenbesucher das Miteinander, die Kommunikation und zwischenmenschliche Kooperation in der Gruppe gefördert und auch scheue und zurückhaltende Kinder seien animiert und angesprochen worden. (G6, G7) Auf die direkte Nachfrage, ob den Kindern auch kulturelle Hintergründe vermittelt wurden, waren sich die meisten Erwachsenen einig, dass weitergehende Thematiken über andere Kulturen und Länder zwar anklingen, jedoch konzeptionell nicht wirklich deutlich herausgestellt wurden und daher von den Kindern auch nicht erfasst werden konnten. (I1, I4, I6, I7, G3, G4, G6, G7)

„Über die kulturellen Hintergründe, so Länder und so, hätte es ein bisschen mehr sein können. Was vielleicht auch schön gewesen wäre, wenn man zu jedem Spielzeug Fotos von den Kindern, die die Sachen hergestellt haben, aufgehängt hätte, damit die Kinder da einen Bezug zu haben. Jetzt steht da so ein kleines Schild: Afrika. Ja, da können die Kinder nichts mit anfangen. Oder auch wie es am Anfang war, dieser kleine Film, dass man die Kinder gefilmt hätte, wie sie das zum Beispiel bauen.“ (I6)

„Warum Kinder in den nicht-industrialisierten Nationen damit spielen, da war zwar irgendwie so ein Video, aber es wird doch nicht so ganz klar. Ich finde das könnte man noch stärker rausarbeiten. Zum Beispiel hier draußen, durch irgendwelche Zelte oder Höhlen, dass den Kindern klar wird, andere Kinder wachsen wirklich anders auf. Das fände ich ganz schön. Es wurde ja hier schon versucht, aber das könnte man, glaube ich, noch ein bisschen verstärken.“ (I7)

Die befragten Begleitpersonen führten als Begründung für die Tatsache, dass den Kindern komplexere kulturelle Zusammenhänge weniger deutlich, bestenfalls an-

deutungsweise vermittelt wurden, verschiedene Gründe an. Einerseits wurde angenommen, dass die Thematik zu komplex sei, andererseits dass die Kinder noch zu jung seien, um kulturelle Hintergründe zu verstehen. (I2, G4, G5) Einige erwachsene Besuchern kritisierten jedoch auch die konzeptionelle Aufbereitung kultureller Thematiken. (G3, G6, I4, I6, I7)

„Die Kinder waren schon sehr beeindruckt von dem Film. (...) Sie waren tief beeindruckt, wie Kinder in anderen Ländern leben. Man hätte da allerdings die Verknüpfung zwischen diesen Hintergründen und dem Spielzeug auf dem Laufband in der Führung noch stärker betonen können. (...) Deshalb ist die Verknüpfung zwischen dem Spielzeug und dem Leben der Kinder in anderen Ländern ein bisschen zu kurz gekommen, aber der Film hat einiges wettgemacht. Ansonsten wäre bei den Kindern nur hängen geblieben, dass man aus Restmüll Spielzeug machen kann.“ (G6)

„Mir war das schon sehr wichtig, dass die Kinder auch was über die Lebenssituation von Kindern in anderen Ländern erfahren. (...) Das kam natürlich bei dem, was wir jetzt gesehen haben, noch nicht so rüber. Da war der Schwerpunkt wirklich mehr auf dem kreativen Tätig-sein, auf dem Basteln und auf dem Spielen am Kicker und im Ballraum toben.“ (G3)

„Ich hatte eigentlich noch mehr erwartet, es ist ja schon viel, aber vielleicht noch ein bisschen mehr. Es ist ja jetzt nur in einige Länder aufgeteilt (...). Da war ja nur Deutschland und Asien und so, sagen wir mal, die Kontinente und Deutschland. Da wäre es vielleicht möglich, noch mehr über jedes einzelne Land oder auch über die Kinder in den Ländern zu bringen.“ (I4)

Die Begleitpersonen der Gruppenbesucher betonten in diesem Kontext, dass kulturelle Hintergrundinformationen mit den Kindern in der Schule oder Kita vertiefend nachbereitet werden müssten, um ihnen bewusst zu werden. (G3, G4, G5, G7)

"Dass die kulturellen Hintergründe oder wie die Kinder wo anders wirklich leben bewusst werden, vermute ich eher nicht. Das wird angelegt, so ein bisschen, ganz besonders piffige Kinder werden sich das wahrscheinlich auch anhören und auch ein Stück weit verstehen, aber ich vermute, dass es zu weit weg ist. Das ist dann die Aufgabe, das, was im Museum angedacht ist, noch einmal mit Inhalten zu füllen, indem man es vor- oder nachbereitet." (G4)

Einige der befragten Individualbesucher wiederholten noch einmal, dass eine stärkere Betonung der kulturellen Zusammenhänge für sie von vorneherein nicht im Vordergrund stand.

Anzumerken ist auch, dass einige der erwachsenen Interviewpartner annahmen, dass vor allem Kinder mit Migrantenhintergrund oder bereits vorhandenem Hintergrundwissen an kulturellen Zusammenhängen interessiert seien. Eine Klasse war durch ein Afrika-Projekt, das eine Patenschaft für ein afrikanisches Kind einschließt, besonders auf die Ausstellung vorbereitet. Eine Befragte gab an, dass ihr Kind bereits durch Bekannte Erfahrungen mit Menschen anderer Kulturen gesammelt habe.

Grundsätzlich bewerteten die meisten erwachsenen Besucher das Verhältnis von Spiel- und Informationsmöglichkeiten in der Ausstellung als ausgewogen und

waren der Meinung, dass den Kindern auf jeden Fall die bereits genannten Botschaften vermittelt werden. Nur vereinzelt wurde eine zu starke Konzentration auf spielerische Elemente kritisiert. (G3, I4, I6)

„So schön wie das ist, so ansprechend, das ist toll, aber man müsste dann (...) mit den Kindern gezielt durchgehen und zu ihnen sagen: Ihr müsst in diese Schatztruhen reinschauen und müsst gucken. Es verführt natürlich ein bisschen dazu, wenn so viel Anschauung da ist, dass man zu dem Kern nicht kommt. Wie ich schon sagte, die Museen müssen aufpassen, dass sie nicht nur zu Spielhöhlen werden. Und was an Kulturellem und Fachlichem so dahinter steckt, dass das vielleicht ein bisschen untergeht.“ (G3)

Die Vermutungen der erwachsenen Befragten stimmen nur teilweise mit den Angaben der Kinder überein. Ein Großteil schien allerdings tatsächlich eher einfach strukturierte Botschaften aufgenommen zu haben. Die meisten Kinder beider Fallgruppen bezogen sich vor allem darauf, dass man aus Abfallprodukten Spielzeug bauen kann und dass Kinder in anderen Ländern ihre Spielzeuge selber herstellen müssen, da sie „kein Geld haben und weil es in manchen Ländern kein Spielzeug zu kaufen gibt“. (G6)

K1: „Dass man aus hässlichen Joghurtbechern auch was Schönes basteln kann, womit es auch Spaß macht zu spielen und dass man nicht immer so viel Geld ausgeben muss, um so was Schönes zu haben.“ (I6)

K6: „Die Kinder aus anderen Ländern haben aus Müll Sachen gebaut, Autos Weil die kein anderes Spielzeug hatten und kein Geld.“ (G4)

Jedoch konnten die Kinder, die im Kinoraum und am Förderband die Filme gesehen hatten, sich gut an die dargestellten Inhalte erinnern und in der Befragung detaillierte Angaben zu den Lebensumständen der Kinder fremder Kulturen machen. Besonders viele Kinder der Einzelbesucher schauten sowohl die Filme am Laufband als auch im Kinoraum an. (I1, I2, I3, I6, I7, G4, G6, G7)

K2: „Wir haben einen Film gesehen von so einem Kind, ein Mädchen, aus einem bestimmten Land, wo ein Urwald war. Mit Urwald hatte das zu tun und mit Indianern und dass es dem Urwald schadet, wenn man Holz verbrennt. Da hat man auch gesehen, wie das ist, wenn die Kinder dort zur Schule gehen und dass die dort auch Sport machen in der Schule, aber eben nicht in der Turnhalle, wie hier, sondern draußen.“ (I6)

K3: „Ja, aber in dem Film hat man auch gesehen, wo die wohnen und dass sie zum Beispiel nur ein Haus mit einem großen Zimmer haben, in dem dann alle wohnen und dass das eine Mädchen Kuhfladen sammeln musste zum heizen.“

K4: „Ja, und wie sie sich schön machen hat man gesehen und wie man sich den Sari anzieht.“ (G7)

Für viele Kinder der Gruppenbesucher war außerdem der aktive Charakter der Ausstellung eine neue Erfahrung.

K2: „Ich hab gelernt, dass man hier basteln kann.“

K1: „Ja, das wusste ich auch vorher nicht, dass man das hier machen kann.“

K5: „Ich hab gelernt, wie man Spielzeuge bastelt und wie die dann aussehen, wenn man fertig ist.“ (G5)

K3: „Ja, dass man aus alten Sachen, aus Müll zu Beispiel, auch was Basteln kann, oder dass man auch im Museum manchmal spielen kann.“ (G6)

Auf die Frage, was das Thema der Ausstellung sei, antworteten die meisten Kinder, dass es um selbst gebasteltes Spielzeug ginge, wobei jedoch nicht immer der Bezug anderen Kulturen hergestellt wurde. Darüber hinaus nannten auch viele Kinder „das Basteln“ (G1) als Hauptthema der Ausstellung. Einige weitere Bemerkungen waren auch: „Spaß haben“ (I3 , G6) oder „Über Freude und über Basteln“ (G2).

Für einen Teil der Kinder der Gruppenbesucher ging es in der Ausstellung auch um Kinder in der so genannten „Dritten Welt“ (G2) oder „Arme Leute“ (G5). Auch das Recyclingthema und „was man alles aus Müll machen kann“ (G6, G4, G3) stand für einige der Befragten im Mittelpunkt. Ein interessantes Ergebnis war darüber hinaus, dass einige Kinder der Gruppenbesucher Abteilungen aus dem Ethnologischen Museum als Thema der Ausstellung erwähnten, wie etwa „Indische Sachen“(G2), „Das Gold“ (G1) und „Die Figuren am Anfang“(G1) und sich auch während des weiteren Interviews auf diese Exponate bezogen, obwohl explizit nach der Ausstellung „WeltSpielZeug“ gefragt wurde. Offensichtlich waren die Kinder auch sehr beeindruckt von Exponaten, die sie auf dem Weg in die Ausstellung gesehen hatten und die ihnen deshalb in Erinnerung geblieben sind.

2.2.2.1 Analyse der Ergebnisse der zweiten Arbeitshypothese:

Die aufgestellte Arbeitshypothese trifft so nicht zu und wird aufgrund nachfolgender Argumentation modifiziert.

Obwohl es sehr schwierig ist aus den erhobenen Daten die konkreten Lerninhalte abzuleiten, die die Kinder in der Ausstellung aufgenommen haben, lässt sich durchaus eine erste Aussage treffen. So scheinen von den meisten Kindern direkt nach dem Besuch der Ausstellung hauptsächlich die bereits genannten einfacheren Botschaften wahrgenommen zu werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass eine spätere Befragung, vielleicht auch nach einer Nachbereitung des Museumsbesuches, durchaus zu anderen Ergebnissen führen kann, da Lerneffekte durch weitere Faktoren nach dem eigentlichen Ausstellungsbesuch tiefgreifend beeinflusst werden, wie in der dargestellten Theorie nachvollziehbar erörtert wird.²⁰¹

Einige Kinder scheinen jedoch vor allem durch die Filme in Verbindung mit den Ausstellungsobjekten auch komplexere kulturelle Zusammenhänge oder zumindest Eindrücke in der Ausstellung erfasst zu haben. Dies war vor allem an der bewegten Installation des Laufbandes der Fall, wo die Kombination verschiedener Medien mit Objekten gelang und die Spielzeugexponate in einem didaktischen Kontext prä-

²⁰¹Vgl. Treinen, 1996, S.119 ff. Nach Treinen erfolgen Lerneffekte vor allem dann, wenn das im Museum Gesehene mit „vertrauten Menschen aus demselben Geschmackskollektiv oder Sozialmilieu noch einmal oder mehrfach besprochen wird.“ (two-step-flow) In diesem Zusammenhang wird beispielsweise auch von den erwachsenen Begleitpersonen angenommen, dass Kinder migranter Herkunft und Kinder, die bereits Hintergrundwissen über die Kultur und das Leben in anderen Ländern haben, aufnahmebereiter sind für kulturelle Zusammenhänge als andere.

sentiert, d.h. gezielt ausgewählt, gegliedert und zugunsten eines Sinnzusammenhangs miteinander verknüpft wurden.

Die Überlegungen bezüglich der Arbeitshypothese müssten demnach wie folgt modifiziert werden: In der Ausstellung werden hauptsächlich einfache Botschaften von den Kindern erfasst, komplexe kulturelle Zusammenhänge werden nur in bestimmten museumspädagogisch gut aufbereiteten Bereichen und durch bestimmte Medien vermittelt. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass viele der Erwachsenen den Kindern aufgrund des Alters gar nicht zutrauten, vielschichtige kulturelle und ethnologische Zusammenhänge zu erfassen, obwohl dies offensichtlich der Fall war. Die Auffassungsgabe der Kinder sollte auch in der Ausstellungspraxis nicht unterschätzt werden, sofern ein Sachverhalt nachvollziehbar, interessant und in einen didaktischen Kontext eingebettet präsentiert wird. Für die Kinder steht scheinbar nicht nur Spiel und Spaß im Vordergrund eines Museumsbesuches, sondern sie nehmen durchaus auch spielerisch aufbereitete Inhalte wahr. Darüber hinaus wurden den Kindern weitere Botschaften vermittelt, die auch im Sinne der Ausstellungsorganisatoren waren, allen voran die Tatsache, dass ein Museumsbesuch Spaß machen kann.

Überraschend und von der Interviewerin nicht antizipiert war die Tatsache, dass sich die Kinder in der Befragung zu der Ausstellung „WeltSpielZeug“ auch immer wieder auf Exponate des Ethnologischen Museums oder auch des Juniormuseums bezogen.²⁰² So zeigten sich die Kinder äußerst begeistert von Exponaten in der Abteilung der Indianer Nordamerikas und der Goldkammer Perus, obwohl explizit nach „WeltSpielZeug“ gefragt wurde. Die genannten Bereiche scheinen von besonderer Attraktivität für die Kinder gewesen zu sein. Es kann die Vermutung aufgestellt werden, dass „WeltSpielZeug“ von den Kindern nicht als eine eigenständige, abgeschlossene Ausstellung betrachtet wurde, sondern dass alles, was die Kinder nach Betreten eines Museums sehen, gleichberechtigt zu dem Museumsbesuch dazu gehört und im Verständnis der Kinder als eine Einheit wahrgenommen wird, egal ob der Hauptgrund für ihren Besuch eine bestimmte Ausstellung ist oder nicht.

Eine extreme Annahme wäre in diesem Zusammenhang, dass auch Ausstellungsstücke und Abteilungen des Ethnologischen Museums, wie die Indianer Nordamerikas oder die Goldkammer Perus, von den Kindern als Teil der Ausstellung „WeltSpielZeug“ betrachtet wurden. Es ist jedenfalls unbestreitbar, dass die Wahrnehmungen, die die Kinder auf dem Weg durch das Ethnologische Museum hatten, einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben.

²⁰²Dies wurde bereits mehrfach in der bisherigen Ergebnisdarstellung der Untersuchung erwähnt. Im Folgenden soll versucht werden, die Zusammenhänge zu deuten.

2.2.3 Arbeitshypothese 3:

Die Botschaften der Ausstellung werden nicht durch das Ausstellungskonzept und die Ausstellungsdidaktik, sondern hauptsächlich durch die persönliche Führung vermittelt.

2.2.4 Arbeitshypothese 4:

Da die persönliche Führung nur Gruppen zur Verfügung steht, erfolgt eine inhaltliche Vermittlung der kulturellen Botschaften der Ausstellung an Einzelbesucher kaum.

Da die Hypothesen drei und vier inhaltlich eng verbunden sind, werden sie zusammen bearbeitet. Aufgrund der Tatsache, dass nur die Kinder der Gruppenbesucher eine Führung hatten, wurden die Formulierungen bezüglich dieser Hypothese entsprechend der Fallgruppe modifiziert.

Grundsätzlich wurde die Führung von den erwachsenen Gruppenbesuchern sehr positiv bewertet, da sie kindgerecht und altersgemäß entsprechend gestaltet war, die Kinder nicht überfordert hat und zeitlich nicht zu lang konzipiert war. Überdies wurde es als Vorteil empfunden, dass die Kinder durch die persönliche Führung einen direkten Ansprechpartner hatten. Generell betrachteten die Betreuungspersonen der Gruppenbesucher die Führung als ein wichtiges Vermittlungselement der Botschaften und Inhalte der Ausstellung, besonders im Zusammenhang mit dem Wandteppich und dem Schwarzlichtraum. Ohne eine Führung, so gaben die Befragten an, wären sie selber gefordert gewesen, den Kindern bestimmte Zusammenhänge zu vermitteln. (G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7)

„Die Führung ist extrem wichtig, um den Kindern die Aussagen, die die Ausstellung machen will, zu vermitteln. Ohne Führung könnten die Kinder, glaube ich, viele Dinge nicht so gut nachvollziehen wie mit einer Führung. (...)

Wobei ich sagen muss, dass ich glaube, dass das Laufband gut von alleine zu erschließen gewesen wäre. Bei der Marmelbahn ist nicht so wirklich was rübergekommen, zum Beispiel, was der Film mit diesen beiden Marmelkämpfern für einen Sinn hatte. Ansonsten hätte es auch gereicht ein Schild aufzustellen, dass man Marmeln in die Marmelbahn werfen kann.

Was ich ohne eine Führung nicht hätte erschließen können, war der Schwarzlichtraum. Da hätte man sich ganz schön einlesen müssen und es wäre sonst auch nicht deutlich geworden, wie und warum Fadenspiele in anderen Ländern genutzt werden, da war soweit ich mich erinnere, keine schriftliche Information oder ähnliches, außer der Spielanleitung.“ (G4)

„Einige Elemente, z.B. den Wandteppich, hätten wir ohne Führung zwar vielleicht bemerkt, aber wahrscheinlich anders interpretiert, wie ein Kunstwerk ohne einen Bezug, was da wirklich dahinter steckt oder was man damit machen könnte. Am Wochenende, als ich ohne Führung hier war, habe ich zwar vieles bemerkt, habe das aber mit anderen Augen gesehen, als wie wenn es jetzt erklärt wurde und wie es die Kinder jetzt mitgekriegt haben. Da wäre der Wandteppich für mich mehr so ein Kunstobjekt gewesen.“ (G1)

Das Kernstück der Ausstellung dagegen, die Objekte auf dem Laufband, war nach Meinung einer Befragten auch ohne eine Führung gut zu erfassen. Darüber hinaus

wurde die Betreuung der Kinder durch das Museumspersonal von den Begleitpersonen als Arbeitserleichterung empfunden, da ihnen so die differenzierte didaktische Vorbereitung und ein vorheriger Museumsbesuch weitgehend erspart blieben. (G1, G3, G6, G7)

Auch die Kinder der Gruppenbesucher waren mit der Führung sehr zufrieden und glaubten, dass ein angeleiteter Besuch dem Verständnis der Ausstellung zuträglich sei, wobei einige Bereiche sich selbstständig tatsächlich besser erschließen ließen, wie etwa das Laufband, als andere, beispielsweise der Wandteppich. (G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7)

K3: „Ich fand die Führung gut und auch wichtig, dass uns der Museumsführer was erzählt hat, damit man auch was lernt. Wir können ja auch nicht selber wissen, was wir machen dürfen und was wir nicht machen dürfen und es hängen ja auch nicht überall Schilder. Und wenn die Führung nicht gewesen wäre, hätte ich die Ausstellung glaube ich auch nicht so ganz verstanden, weil ich dann zu vielen Sachen nicht so viel gewusst hätte.“

K6: „Ja, ich finde es auch wichtig, weil man kann den Führer dann zum Beispiel auch fragen: "Was ist das?" oder so, sonst weiß man das ja nicht, weil die Eltern wissen es ja auch nicht immer.“ (G1)

K3: „Ich fand die Führung hier war sehr gut, weil wenn ich hier nur die Bilder und so gesehen hätte, hätte ich manches gar nicht verstanden. Zum Beispiel das Wandbild. Das Laufband hab ich aber schon so ein bisschen verstanden.“ (G6)

Einigen Kindern fiel auf, dass es nur wenig Schilder zu den einzelnen Exponaten gab, weshalb sie eine persönliche Führung für wichtig erachteten; genannt wurde hier insbesondere der Wandteppich. (G2, G3, G4, G5, G6, G7) Davon abgesehen war es für viele Kinder wichtig, einen direkten Ansprechpartner im Museum zu haben, der ihnen individuelle Fragen beantwortete.

Die Meinungen der Begleitpersonen der Individualbesucher waren bezüglich der Frage, ob eine Führung für die Kinder für die Erschließung der Ausstellung nötig ist, eher disparat. Einige Personen waren mit der Konzeption sehr zufrieden und hatten das Gefühl, die Ausstellung zusammen mit ihren Kindern auch ohne Führung gut erschließen zu können. Positiv bewertet wurde in diesem Zusammenhang, dass die Neugier der Kinder Dinge zu entschlüsseln und selber zu erkunden angeregt wird.

„Selbst bei den Dingen, die nicht auf Anhieb funktioniert haben ... was bei allen Sachen angeregt wird, ist die Neugier zu gucken, wie sieht das aus, wie funktioniert das, wie ist es gedacht oder auch nachzuvollziehen wie die Dinge zusammengehören. Also, was angeregt wird, ist die Freude am Wissen, Freude am Erkunden, Freude an der Neugier.“ (I3)

Andere Interviewpartner gaben an, dass ihnen in einigen Bereichen Informationen zur Erschließung bestimmter Exponate gefehlt hätten, wie beispielsweise beim Wandteppich oder der Schwarzlichtbox und eine Führung deshalb sinnvoll gewesen wäre.

„Ja, also bei dem Teppich, da hätte man vielleicht schon noch mal eine Erklärung drauf schreiben können. Und ich habe noch ein bisschen andere Vorstellungen von der Blackbox gehabt. Dass jetzt da diese Handspiele drin waren, war jetzt nicht komisch aber anders eben. Da wäre es aber vielleicht noch mal gut gewesen, eine einführende Erklärung zu haben, warum und wie und wo Kinder in anderen Ländern das spielen.“ (I6)

Eine dritte Gruppe von Besuchern konnte sich zwar bestimmte Sachverhalte nach einer gewissen Zeit selbst erklären, würde aber dennoch einige zusätzliche Informationen begrüßen.

„Ich habe nicht alles bis ins Detail angesehen, ich brauchte ein bisschen, bis ich gesehen habe, dass den Schränken immer verschiedene Länder zugeordnet sind, das hätte man vielleicht noch ein bisschen mehr herausheben können. Aber ansonsten habe ich jetzt nichts was für mich ungeklärt ist. Aber wenn man mit zwei Kindern unterwegs ist, dann taucht man nicht so ein in die Ausstellung.“ (I1)

Diesbezüglich ist sicherlich auch ausschlaggebend, unter welcher Prämisse und mit welchem Ziel die Ausstellung besucht wurde. So stand für einige Individualbesucher eher die kreative Betätigung der Kinder im Vordergrund, oder ein Schnuppertag im Museum, so dass eine primäre Informationsabsicht nicht gegeben war und daher Defizite in der Vermittlung von tiefergehenden kulturellen Zusammenhängen auch nicht kritisiert wurden. Es bleibt daher festzuhalten, dass viele der erwachsenen Individualbesucher nicht das Gefühl hatten, dass ihnen ohne die Führung inhaltliche Botschaften entgehen, da die Vermittlung dieser Informationen für Viele gar nicht von vorrangiger Bedeutung war.

Die befragten Kinder der Fallgruppe der Individualbesucher glaubten auch ohne eine Führung die Ausstellung gut erschließen zu können, obwohl in einigen Bereichen, wie beispielsweise dem Wandteppich oder der Schwarzlichtbox, ein Ansprechpartner des Museums durchaus willkommen gewesen wäre.

Um dies zu überprüfen wurden zu zwei Bereichen, nämlich dem Wandteppich und den Fahrzeugen auf dem Förderband mit den Themenschränken, Verständnisfragen gestellt. Dabei ergab sich, dass viele der Kinder der Individualbesucher den Wandteppich zwar bemerkt hatten, jedoch Sinn und Zweck des Kunstwerkes nicht einordnen konnten und sich relativ schnell von diesem Bereich wieder abwandten. Das Förderband und die Themenschränke dagegen waren für die Kinder gut zu erschließen und die wesentlichen Botschaften wurden von den Kindern, wie bereits erwähnt, erfasst. Jedoch bemerkten dabei nur einige Kinder die Einteilung der Schränke in verschiedene Kontinente. In einem Fall glaubten zwei Kinder, dass es sich um historisches Spielzeug handelte und nicht um von Kindern anderer Länder selbsthergestellte Objekte. (G6) K1: „Ja, ich hab nicht richtig geschaut, aber ich hab es gesehen. Was es aussagt, kann ich nicht so richtig sagen, ich hab das nicht wirklich gesehen, zwar gesehen, aber nicht näher angeschaut.“ K3: „Ja, wir sind da eher ein bisschen schneller dran vorbei gelaufen, weil man nicht so richtig wusste, warum es da hängt und ob es jetzt halt nur was zum Ansehen ist, oder ob man damit auch was machen kann.“ (I5)

K1: „Am Laufband sieht man, dass die Autos aus alten Dosen und so sind.“

K2: „Die sehen genauso schön aus wie unsere Autos und sind nur aus Dosen gemacht. Es ist halt kostenlos, nicht wie was Gekauftes.“

K1: „Die haben Kinder aus anderen Ländern gemacht.“ (I5)

Bestimmte Bereiche der Ausstellung sind damit scheinbar auch ohne eine Führung besser für die Besucher zu erschließen als andere. Dennoch befürworteten einige Kinder gerade die Möglichkeit, sich ohne eine Betreuungsperson des Museums in der Ausstellung bewegen zu können. Ein Kind gab an, dass eine Führung vor allem dann interessant sei, wenn das entsprechende Museum wenig Angebote für Kinder bereitstelle.

K1: Mir hätte am besten gefallen, wenn man sich das selber überlegt. Ich finde es schon so schön, wie es jetzt ist. Ja, und dann kann man auch seine Phantasie einsetzen.

K2: Ganz wichtig ist eine Führung nicht immer. Wenn es zum Beispiel ein Museum wäre, wo man überhaupt nichts machen kann, sondern nur angucken kann, dann würde mir das schon gefallen, wenn eine Führerin da wäre, aber wenn es jetzt so was wie hier wäre, dann finde ich es besser, wenn man das selbst entdecken kann und auch wenn überall alles beschriftet ist, dann kann man das auch lesen und dann braucht man kein Geld für eine extra Führerin ausgeben.(I6)

2.2.3.1 Analyse der Ergebnisse der dritten und vierten Arbeitshypothese:

Die aufgestellten Arbeitshypothesen können nicht eindeutig bestätigt werden, vor allem da sich auch schon im vorherigen Abschnitt zeigte, dass die Kinder der Fallgruppe der Individualbesucher auch ohne eine Führung einige Botschaften in bestimmten Bereichen der Ausstellung erfassten. Allerdings zeigte die Begehung und Bewertung der Ausstellungskonzeption, dass in einigen Räumen eine Informationsvermittlung im Sinne des Titels „WeltSpielZeug“ konzeptionell kaum oder gar nicht unterstützt wird, wie etwa im Schwarzlicht- oder im Ballraum. Nur in manchen Bereichen, wie etwa dem Laufband oder der Brettspiele-Ecke, wurden spielerische Elemente mit kulturellem und ethnologischem Hintergrundwissen sinnvoll verknüpft. Dementsprechend ergab auch die Befragung der Kinder der Individualbesucher im Vergleich zu den Gruppenbesuchern, dass in verschiedenen Bereichen viele der Informationen nur durch eine persönliche Führung transportiert wurden. Daraus folgt, dass einige Botschaften an Individualbesucher allein durch die Ausstellungskonzeption kaum vermittelt werden können. Die Führung ist damit für das Verständnis einiger Teile der Ausstellung von essentieller Bedeutung.

Während die Gruppenbesucher diese Auffassung teilten, glaubten viele der Individualbesucher, sowohl Kinder als auch Erwachsene, sich die Ausstellung auch ohne eine Führung gut erschließen zu können. Möglicherweise ist dies darauf zurückzuführen, dass den Individualbesuchern gar nicht bewusst wurde, dass ihnen in einigen Teilen der Ausstellung Informationen entgingen. Diesbezüglich ist sicherlich auch ausschlaggebend, unter welcher Prämisse und mit welchem Ziel die Ausstellung besucht wurde. Es bleibt daher festzuhalten, dass viele der erwachsenen Individualbesucher nicht das Gefühl hatten, dass ihnen ohne die Führung inhaltliche

Botschaften fehlten, da die Vermittlung dieser Informationen gar nicht von vorrangiger Bedeutung für sie war.²⁰³

2.2.4 Arbeitshypothese 5:

Die Ausstellung animiert die Kinder dazu, sich stärker mit den in der Ausstellung angeregten Themen auseinander zu setzen und darüber hinaus das Ethnologische Museum zu besuchen.

Die meisten der befragten Erwachsenen beider Fallgruppen waren nicht der Ansicht, dass die Kinder allein durch die Ausstellung dazu angeregt wurden, sich weiter mit kulturellen und ethnologischen Themen zu beschäftigen oder das Ethnologische Museum zu besuchen, es sei denn eine Auseinandersetzung mit der Materie wird durch schulische oder private Anregung der Eltern angestoßen. Obwohl einige zentrale Botschaften der Ausstellung von den Kindern durchaus aufgenommen wurden, gaben viele der Individualbesucher und auch einige der Gruppenbesucher zu bedenken, es sei vom Alter der Kinder, der familiären Situation, dem Wohnort, oder bereits vorangegangenen Auseinandersetzungen mit dem Thema abhängig, ob sie sich weiter mit kulturellen und ethnologischen Themen beschäftigen. Nur jeweils eine Begleitperson der beiden Fallgruppen (I5, G5) war der Meinung, die Kinder würden sich durch die Ausstellung auch zukünftig mit ähnlichen Thematiken auseinandersetzen.

Statt dessen gaben viele Erwachsene an, dass die Kinder auf dem Weg zur Ausstellung durch das Ethnologische Museum große Begeisterung und Interesse für Exponate zeigten, was durch die Befragung der Kinder bestätigt wurde. Vor allem die Gruppenbesucher, die durch die Führung kurze Einblicke in verschiedene Bereiche des Museums bekamen, gaben teilweise an, später mit den Eltern wiederkommen zu wollen, um sich beispielsweise die Abteilung „Indianer Nordamerikas“ anzusehen. Auch viele der Individualbesucher durchquerten vor der Ausstellung „WeltSpielZeug“ verschiedene Räume des Ethnologischen Museums, und gaben an, dass die meisten Kinder auch von diesen Objekten sehr begeistert waren, auch wenn es dort keine gezielte konzeptionelle Ausrichtung auf die kindlichen Bedürfnisse gab. Fast alle erwachsenen Begleitpersonen führten deshalb ein Interesse der Kinder am Ethnologischen Museum nicht explizit auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ zurück, sondern eher darauf, dass viele Exponate anderer Abteilungen des Museumskomplexes die Neugier der Kinder geweckt hatten.

„Ich bin davon überzeugt, dass bestimmt ein Drittel der Kinder mit den Eltern noch mal in das Ethnologische Museum gehen wird, weil die Zeit zu kurz war. Das haben ganz viele Kinder zu mir gesagt. Eben dadurch, dass sie mal kurze Einblicke bekommen haben, auch Indianer und der Goldschmuck und so weiter, da wird halt die Neugier groß und man will noch mal her, um das genauer anzu-

²⁰³Vgl. Hypothesenkomplex 2, Arbeitshypothese 1.

sehen. Die sind jetzt in dem Alter, wo sie auch was wissen wollen und auch Hintergrundwissen suchen und da denke ich, das etliche bestimmt noch mal mit ihren Eltern herkommen.“ (G2)

„Die Indianerausstellung hätte den Kindern auch Spaß gemacht. Da wurde einfach das Interesse geweckt. Jetzt nicht unbedingt durch die Spielzeugausstellung, das glaube ich eher nicht, aber einfach dadurch, dass sie da durchgelaufen sind und Eindrücke gekriegt haben und einiges aufschnappen konnten.“ (G5)

Grundsätzlich wurde der Weg durch das Ethnologische Museum zu der Sonderausstellung deshalb als Chance gesehen, die Kinder auch für andere kulturelle Thematiken zu sensibilisieren. Bemängelt wird jedoch von vielen Individualbesuchern die starke Einschränkung und Reglementierung der Kinder in den Abteilungen des Ethnologischen Museums, durch die sich einige Besucher beeinträchtigt fühlten. Kritisiert wurde außerdem, dass eine Vermittlung von Inhalten aufgrund der objektzentrierte Konzeption durch die Begleitpersonen erfolgen musste. (I1, I3, I4, I6)

Die Befragung der Kinder zeigte bereits in einer frühen Phase der Interviews, dass verschiedene Bereiche des Museumskomplex Dahlem großes Interesse weckten und auch zu eventuellen Folgebesuchen animierten. So antworteten einige Kinder auf die Frage nach dem Thema der Ausstellung „WeltSpielZeug“ und danach, was ihnen besonders in der Ausstellung gefallen habe: „Indianische Sachen“(G2), „Das Gold“ (G1) oder auch „die Figuren am Anfang“(G1). Die Kinder beziehen sich damit auf die Exponate, die sich auf dem Weg zu der eigentlichen Ausstellung, die sie an diesem Tag besuchen wollten, befanden. Offensichtlich waren sie äußerst fasziniert von diesen Objekten und gaben in vielen Fällen an, das Ethnologische Museum noch einmal besuchen zu wollen. Ob die Kinder durch die Ausstellung dazu veranlasst werden, sich auch weiter außerhalb des Museums mit kulturellen und ethnologischen Themen zu beschäftigen, kann nur in einer Langzeituntersuchung zweifelsfrei erforscht werden. Dennoch sollte mit Hilfe der Arbeitshypothese ergründet werden, ob zumindest eine Interesse für die Thematiken im Zusammenhang mit der Ausstellung bei den Kindern geweckt wurde. So waren die jungen Besucher sehr interessiert zu erfahren, wie genau das präsentierte Spielzeug hergestellt wurde und woher die Kinder anderer Kulturen das Material zum Bau bekommen. Dies wurde anscheinend in der Ausstellung nicht ausführlich genug geklärt, obwohl es für die Besucher von Interesse gewesen wäre und diese Zusammenhänge auch einen optimalen Anknüpfungspunkt für die Vermittlung kultureller und ethnologischer Hintergrundinformationen geboten hätten.

K1: „Ich hätte gerne gewusst, wie die das bauen, weil ich kann ja nicht dieses Blech so verdrehen, dass es so eine Rolle ist. Bei den Fahrrädern hatten die ja Sportfahrräder gebaut, da ist oben immer so eine Stange und da habe ich nicht gewusst, wie die das eigentlich machen. Oder wo die die Sachen finden, wäre auch interessant.“

K2: „Ja, eigentlich, wie haben die Kinder so viel Phantasie, man weiß doch eigentlich erst mal gar nicht, was man bauen soll und wie haben die dann gleich

die Ideen im Kopf? Das würde ich mal gerne wissen, weil ich muss erst mal lange überlegen, was könnte ich jetzt basteln. Ich finde toll, wie die so gut basteln können, das kann ja nicht jeder.“ (I7)

K3: „Na, über die Kinder in der ganzen Welt. Ich möchte mehr wissen von diesen Kindern, wie sie leben, wie sie spielen und auch helfen. Vielleicht könnte man vielleicht ein bisschen mehr darüber sprechen oder zeigen, wie das gemacht ist und wie machen sie das, machen die Kinder es selbst oder helfen die Muttis dabei.“ (I5)

2.2.4.1 Analyse der Ergebnisse der fünften Arbeitshypothese:

Die aufgestellte Arbeitshypothese erwies sich nur als teilweise zutreffend. So wurde das Interesse der Kinder für gewisse Thematiken durchaus geweckt, was allerdings darauf zurückzuführen war, dass bestimmte Fragen durch die Ausstellung nicht beantwortet wurden. Obwohl der Bereich der bewegten Objekte auf dem Förderband kulturelle Hintergründe zu den ausgestellten Spielzeugen darstellte, wurden einige Bezüge zu den Kindern anderer Länder nicht geklärt. So etwa wie und unter welchen Umständen die Spielfahrzeuge hergestellt wurden. Die Wissbegier der Kinder diese Zusammenhänge zu erfahren ist also auf ein Defizit der Ausstellung zurückzuführen. Ob das Interesse weiter verfolgt wird, hängt zudem von zahlreichen weiteren äußeren Faktoren ab.²⁰⁴ Hier wäre es möglich durch ein Ergänzungsprogramm oder Materialien zum Mitnehmen eine Auseinandersetzung mit kulturellen oder ethnologischen Thematiken weiter zu fördern. Zudem wäre es im Interesse der Ausstellungsorganisatoren ein Feedback bezüglich möglicher offener Fragen oder Interessen der Besucher einzuholen, um darauf einzugehen.

Die Annahme, dass „WeltSpielZeug“ die Kinder motiviert das Ethnologische Museums zu besuchen, kann nicht bestätigt werden. Wie die erwachsenen Begleitpersonen vermuteten und auch die Interviews mit den Kindern zeigten, wird ein Besuch des Ethnologischen Museums weniger aufgrund der Sonderausstellung an sich, sondern vielmehr infolge des Weges durch den Museumskomplex angeregt. So zeigten die Kinder große Neugier und Begeisterung für bestimmte Exponate, die eine natürliche Faszination für Kinder ausstrahlten, wie etwa die „Goldkammer“ oder die „Indianer Nordamerikas“. Diese Tatsache birgt die Chance über spezielle Ausstellungen wie „WeltSpielZeug“ ebenfalls Publikum für das Ethnologische Museum zu erschließen. Im Gegenzug werden die Kinder dazu angeregt, sich in anderen Abteilungen des Museumskomplexes mit weiterführenden ethnologischen Themen auseinanderzusetzen. Es bestätigt sich die in der Begehung und Bewertung der Ausstellung bereits erörterte Tatsache, dass der Standort der Ausstellung „WeltSpielZeug“ sehr gut gewählt ist.

²⁰⁴Vgl. Treinen, 1996, S.119 ff. Beispielsweise ob die Thematik nach dem Ausstellungsbesuch zum „symbolischen Bezugspunkt für Unterhaltungen und Gespräche werden.“

Dieses Ergebnis der Interviewbefragung spiegelt sich auch in der Beantwortung der Fragebögen der Individualbesucher wieder. Während die Gruppenbesucher automatisch mit der Führung auch Teile des gesamten Museums besichtigen, besuchten etwa die Hälfte der Individualbesucher (58 %), die „WeltSpielZeug“ als den Hauptgrund ihres Besuches angaben, auch das Ethnologische Museum. Ebenfalls 58 Prozent gaben an, auch das Juniormuseum besucht zu haben. Die beiden Museen, die sich in direkter Nachbarschaft zu der Ausstellung befinden, wurden also ebenfalls sehr häufig von den Besuchern frequentiert. Nur jeweils 7,3 Prozent waren auch im Museum für Indische und im Museum für Ostasiatische Kunst. 18,2 Prozent derjenigen, die hauptsächlich wegen „WeltSpielZeug“ gekommen sind, waren auch ausschließlich in dieser Ausstellung.

Negativ angemerkt wurde jedoch besonders von den Begeleitpersonen der Individualbesucher die objektzentrierte Ausstellungskonzeption des Ethnologischen Museums und die strenge Reglementierung des Verhaltens der Kinder. Dieser negative Eindruck hat eine kontraproduktive Wirkung. Die Chance neue Besuchergruppen für das Ethnologische Museum zu erschließen wird nicht nur nicht genutzt, sondern es wird ihr sogar noch entgegengearbeitet. Das Interesse der Kinder ist geweckt, es sollte auch auf dem Weg zur besucherorientierten Sonderausstellung durch das Ethnologische Museum gefördert und genutzt werden. So könnte man bestimmte Areale des Museums kindgerechter gestalten, die Objektzentrierung zugunsten einer Besucherorientierung zurücknehmen. Auch thematisch könnte der Weg durch das Ethnologische Museum zu einer Ausstellung für Kinder entsprechend gegliedert werden, so dass besonders attraktive Themen, wie Indianer, Eskimos oder der Goldschmuck von den Kindern passiert werden.

3. Fazit und Handlungsempfehlungen für die Museumspraxis

Ziel der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Untersuchung war es einerseits, die Konzeption der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ anhand der pädagogischen Methoden und Merkmale von Kinder- und Jugendmuseen darzulegen und zu bewerten. Andererseits sollte durch eine Befragung hinsichtlich zweier aus der Theorie abgeleiteten Problemfeldern, die für diese Untersuchung grundlegend erschienen, auch die Besucherresonanz zur Ausstellung analysiert werden. Ausgangspunkt war dabei die Beobachtung, dass der empirischen Erforschung der museumspädagogischen Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen und der Resonanz dieser speziellen Besuchergruppe, bisher nur wenig Aufmerksamkeit gewidmet wurde.

Als eine Hauptproblematik bezüglich der museumspädagogischen Konzeption von Kinder- und Jugendmuseen, wird in der Literatur immer wieder das Verhältnis des so genannten „hands on“ Prinzips zur traditionellen Vermittlungsaufgabe des Museums gesehen²⁰⁵. Diese Problematik spiegelt sich auch in der Konzeption der untersuchten Ausstellung wieder. Wie sich durch die exemplarische Betrachtung und Bewertung von „WeltSpielZeug“ zeigte, ist es seit der Gründung der ersten Kinder- und Jugendmuseen in Deutschland Anfang der 70er Jahre immer noch eine Herausforderung, museumspädagogische Methoden wie Interaktion und Partizipation sinnvoll in den Ausstellungskontext einzubetten ohne den Vermittlungsgedanken im Sinne des Museumsgrundsatzes zu vernachlässigen. So wurden im vorliegenden Fall der Ausstellung „WeltSpielZeug“ Defizite in der musealen Konzeption hinsichtlich des Kriteriums der Vermittlung aufgezeigt, aber auch gelungene Verknüpfungen des „hands on“ Prinzips mit Informationen und Hintergrundwissen beleuchtet.

Ausgehend von der konkreten museumspädagogischen Konzeption dieser Ausstellung für Kinder eröffnet die Besucherresonanzanalyse anhand von qualitativen Interviews einen Einblick in die Sicht- und Verhaltensweise der Besucher von „WeltSpielZeug“. Im Rahmen der im ersten Teil der Arbeit eingegrenzten Problemfelder zeigt die Untersuchung, dass die Einstellung vieler Kinder noch immer von den traditionellen, objektzentrierten musealen Ansätzen beeinflusst ist. Eine tiefgreifende Veränderung in der Einstellung und den Vorstellungen der Kinder gegenüber den Museen zeichnet sich trotz spezieller kindgerechter Ausstellungen und Museen, die nach neuen besucherorientierten Konzepten arbeiten, scheinbar nicht ab. Dies gilt, obwohl einige Kinder der Fallgruppe der Individualbesucher im Vergleich zu den Gruppenbesuchern teilweise eine positivere Einstellung zu Museen haben. Ein Grund dafür ist möglicherweise, dass die Individualbesucher eher zu der kultur- und museumsinteressierten Schicht der Akademikerfamilien gehören,

²⁰⁵Dies wurde in der theoretischen Einordnung des Untersuchungsgegenstandes detailliert dargelegt.

während viele Kinder der Gruppenbesucher durch die Schule oder andere Einrichtungen an die Institution Museum herangeführt werden. Diese Vermutung wird durch die Fragebogenerhebung unter den Individualbesuchern bekräftigt, die impliziert, dass sich das Besucherklientel immer noch vorrangig aus der „Domäne der Hochgebildeten“ zusammensetzt. Es bleibt jedoch anzumerken, dass die Ausstellung trotz der aufgezeigten Defizite sowohl von den erwachsenen Begleitpersonen, als auch von Kindern und Jugendlichen außergewöhnlich gut angenommen und bewertet wurde. Begründet wurde dies vor allem mit dem aktiven Charakter der Ausstellung und der Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse der Kinder durch die Konzeption. Die Ausstellung erfüllt damit im Verständnis der Besucher viele typische Faktoren und Merkmale von Kinder- und Jugendmuseen, wie sie im ersten Teil der Arbeit herausgestellt wurden: Die Ausstellung hat Erlebnischarakter, beschäftigt sich mit Themen aus dem Lebensumfeld der Kinder, spricht mehrere Sinne an und bietet Freiräume und Möglichkeiten zur selbstständigen kreativen Betätigung. Aufgrund dieser aufgezählten Qualitäten traten die bereits dargelegten konzeptionellen Mängel in der Vermittlung für die meisten Besucher in der Gesamtbewertung der Ausstellung in den Hintergrund.

Ein überraschendes Ergebnis der Befragung war, dass das „hands on“ Prinzip zwar große Attraktivität auf Kinder ausübt, jedoch auch objektzentrierte Ausstellungen, die ein für Kinder ansprechendes Thema gut inszenieren, ebenso auf großes Interesse stoßen. Diese Annahme wird auch durch die Tatsache bekräftigt, dass die Kinder besonders von den Spielzeugen auf dem Laufband begeistert waren, obwohl hier keine aktive Betätigung nach dem „hands on“ Prinzip angeboten wurde. Für die zukünftige Konzeptionspraxis in Kindermuseen und -ausstellungen und könnte dies bedeuten, dass eine interessante Inszenierung von relevanten und attraktiven Themen für Kinder von genauso großer Bedeutung ist, wie die sinnvolle Integration des „hands on“ Prinzips. Statt dem Motto „hands on!“ als oberstem Grundsatz in der Tradition der Kindermuseen zu entsprechen, ist eine Ausstellung auch durch eine dramaturgische Inszenierung mit Hilfe unterschiedlicher, reizvoller Präsentationstechniken für Kinder interessant zu gestalten. Das bedeutet nicht, das „hands on“ Prinzip aufzugeben, sondern es als einen elementaren Bestandteil beizubehalten und sinnvoll, unter dem Vorsatz der inhaltlichen Vermittlung, in Ausstellungskonzeptionen einzubetten.

Dies gilt umso stärker, da sich einmal mehr zeigte, dass der Besucher, vor allem in Begleitung von Kindern, nicht unbedingt vorrangig Bildung oder wie im Fall der Ausstellung Vermittlung von kulturellen Hintergründen sucht. Dennoch muss Bildung im Sinne der traditionellen Museumsaufgaben ein primäres Ziel der Ausstellungsorganisations bleiben, das jedoch durchaus im Hinblick auf die Besucherorientierung erreicht werden kann. Ein Beispiel dafür ist die gelungene

Förderbandinstallation der untersuchten Ausstellung, die mit Hilfe verschiedener Medien, wie Filmen, Fotografien und Mitteln der Bewegung, die Objekte effektiv in Szene setzt. Wie die Befragung zeigte, wurden vor allem durch die Einbeziehung der Filme zweifellos Informationen über kulturelle und ethnologische Zusammenhänge vermittelt, auch wenn die Lernwirkung der Ausstellung in dieser Arbeit nicht in vollem Umfang erfasst werden konnte.

Weiterhin ist eine stärkere und kontinuierliche Besucherorientierung in der Konzeption traditioneller objektzentrierter Museen wünschenswert, um die Vorstellung und Einstellung - besonders der Kinder - gegenüber Museen tiefgreifend zu beeinflussen. Der Fall der vorliegenden Untersuchung ist diesbezüglich besonders interessant, da es sich um eine Ausstellung für Kinder handelt, die in einen Museumskomplex integriert ist, der konzeptionell eher traditionellen und objektzentrierten Prinzipien verhaftet ist. Dies bietet den Vorteil, dass die Organisatoren der Ausstellung „WeltSpielZeug“ auf eine umfassende Sammlung des Museums zurückgreifen konnten, was in autonomen Kinder- und Jugendmuseen oftmals nicht der Fall ist. Dies wurde von Kritikern häufig als eines der wesentlichen Argumente angeführt, Kinder- und Jugendmuseen nicht als eine Institution der Museumsgattung anzuerkennen.²⁰⁶ Wie sich durch die Untersuchung zeigte, bot die Lage der Ausstellung innerhalb des Museumskomplexes weitere Vorteile. Um zu „WeltSpielZeug“ zu gelangen durchquerten die meisten Besucher große Teile des Ethnologischen Museums. Vor allem die Kinder zeigten sich sehr begeistert von und interessiert an verschiedenen Abteilungen wie den „Indianern Nordamerikas“ oder der „Goldkammer Perus“. Zudem animiert die direkte Nachbarschaft der Ausstellung zum Juniormuseum dazu, auch diesen Teil des Museumskomplexes zu besuchen. So zeigte auch die Fragebogenauswertung in der Fallgruppe der Individualbesucher, dass über die Hälfte derjenigen, die „WeltSpielZeug“ als den Hauptgrund ihres Besuches angaben, auch das Ethnologische Museum bzw. das Juniormuseum besichtigten. Die Einbettung der Ausstellung in einen größeren Museumskomplex erwies sich daher als gegenseitige Bereicherung. Den konzeptionellen Defiziten bezüglich des Vermittlungsaspektes einiger Teile der Ausstellung „WeltSpielZeug“ konnte durch Impulse, die die Besucher – vor allem die Kinder – im Ethnologischen Museum aufnahmen, entgegengesteuert werden. Das strukturell objektorientierte Ethnologische Museum profitierte durch einen Besucherzuwachs, da sich die Ausstellung aufgrund des aktiven Charakters als Publikumserfolg in seiner Zielgruppe erwies.

Diese Tatsache eröffnet die Chance, durch eine attraktive, besucherorientierte Ausstellung für Kinder auch Teile des Ethnologischen Museums konzeptionell neu

²⁰⁶Vgl. König, 2003, S.94.

zu gestalten und für ein neues Publikum zu öffnen. Um mit den Worten einer Besucherin zu sprechen:

„Die Kinder nehmen auf jeden Fall Anregungen aus den anderen Abteilungen des Ethnologischen Museums mit, zum Beispiel die Goldkammer und ähnliches sind natürlich attraktiv für Kinder. Aber man sollte sich schon genauer überlegen, was dann gesehen wird. Ich finde genau da könnte man sich den Weg überlegen: Was sollen Kinder eigentlich sehen, wenn sie zur Kinderweltausstellung gehen. Ich finde das eigentlich eine gute Chance, wenn man sowieso durch das Museum durch muss.“ (15)

Der Gefahr, dass Ausstellungen und Museen für Kinder als eine zweite, abgegrenzte Kategorie neben den traditionellen objektorientierten Museen stehen, kann durch eine stärkere konzeptionelle Einbettung entgegengewirkt werden. Damit stünden sich dann auch nicht mehr zwei Extreme gegenüber: Auf der einen Seite das objektzentrierte Museum, auf der anderen Seite die besucherorientierte Ausstellung, die im schlechtesten Fall die reine Interaktion, also unreflektiertes Anfassen von oder Interagieren mit Objekten, ohne den Grundsatz der Vermittlung in den Vordergrund stellt. Statt dessen könnte eine Brücke geschlagen werden, von der beide Museumstypen profitieren und über die Kinder an Museen optimal herangeführt werden könnten.

Zusammenfassend lassen sich dementsprechend folgende Handlungsempfehlungen stichpunktartig darstellen:

- Um die Einstellung der Kinder gegenüber Museen im Allgemeinen langfristig positiv zu verändern, müssen sich auch traditionelle Museen zunehmend besucherorientierten, bzw. kindgerechten Konzeptionsmethodiken bedienen.
- Das „hands on“ Prinzip sollte in Ausstellungen und Museen für Kinder nicht als *die* höchste und maßgeblichste Methode betrachtet werden. Eine gute, interessante und sinnvolle Inszenierung von Themen mit Hilfe verschiedener Medien kann ebenso wirkungsvoll sein.
- Wird das „hands on“ Prinzip angewandt, sollte es methodisch in eine Vermittlungsstrategie eingebunden sein.
- Die Idee einer Ausstellung für Kinder in einem Museum, das eher die traditionelle objektzentrierte Konzeptionsästhetik verfolgt, erwies sich als eine sinnvolle gegenseitige Bereicherung. Die Synthese der beiden Museumsgattungen zeigte sich als ein empfehlenswertes Modell für die zukünftige Ausstellungspraxis.
- Der Weg durch ein traditionell konzipiertes Museum zu einer integrierten Ausstellung für Kinder bietet die Chance neue Besuchergruppen zu erschließen. Die thematische und konzeptionelle Gliederung der Bereiche, die die Kinder passieren, sollte daher genau durchdacht und entsprechend gestaltet werden.

- Wird eine Abstimmung der beiden Konzepte nicht berücksichtigt, können sich Negativ-Effekte ergeben. Beispielsweise wurde im vorliegenden Fall die stark objektzentrierte Präsentationsweise des Ethnologischen Museums im Vergleich zu der Ausstellung „WeltSpielZeug“ als sehr nachteilig empfunden.

Die vorgestellten Handlungsempfehlungen können nicht als universelle Lösungen für das heterogene Feld der Ausstellungspraxis gelten. Dennoch haben die Ergebnisse, die anhand der Untersuchung eines speziellen Fallbeispiels erarbeitet wurden, das Potential Anregungen für die zukünftige Gestaltung von Kinder- und Jugendmuseen und -ausstellungen zu geben und mögliche Fehlerquellen offenzulegen. Somit steht die Arbeit in einem größeren, bisher wenig behandelten Forschungsfeld und leistet einen kleinen aber notwendigen Beitrag das Besucherverhalten vor allem von Kindern besser zu verstehen und daraus Schlüsse für die zukünftige Ausstellungspraxis zu ziehen.

Bibliographie

Baer, Ulrich: *Wörterbuch der Spielpädagogik*. Lenox, Basel, 1981.

Bock, Marlene: Das halbstrukturierte-leitfadenorientierte Tiefeninterview. Theorie und Praxis der Methode am Beispiel von Paarinterviews. In: Hoffmeyer-Zlotnik, Jürgen H.P.(Hrsg.): *Analyse Verbaler Daten: Über den Umgang mit qualitativen Daten*. Opladen, 1992.

Böhm, Winfried (Hrsg.): *Maria Montessori. Texte und Gegenwartsdiskussion*, Bad Heilbrunn, (4. Auflage) 1990.

Bortz Jürgen/Döring Nicola: *Forschungsmethoden und Evaluation für Sozialwissenschaftler*. Berlin, Heidelberg, New York, (3. überarbeitete Aufl.) 2003.

Brooks, J.A.M. & Vernon, E.P.: A Study of Childrens Interests and Comprehension at a Sience Museum. In: *British Journal of Psychiatry*, 47, 1956, S. 175 - 182.
Deutsche Forschungsgemeinschaft (Hrsg.): *Denkschrift Museen: Zur Lage der Museen in der Bundesrepublik Deutschland und Berlin-West* (DFG-Denkschrift), Boppard, 1974, S.9.

Dewey, John: *Kunst als Erfahrung*, Frankfurt a.M., (Ausgabe Suhrkamp Verlag) 1980.

Döring, Sabine: *Lernen durch Spielen*. Weinheim, 1997.

Falk, John H./Dierking Lynn D.: *Learning from Museums. Visitor Experiences and the making of Meaning*. Walnut Creek CA (USA), 2000.

Falk, John H./Dierking Lynn D.: *The Museum Experience*. Washington D.C., 1992.

Fast, Kirsten: *Handbuch museumspädagogischer Ansätze*, Opladen, 1995.

Flick, Uwe: *Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in der Psychologie und Sozialwissenschaften*. Reinbek, 1995.

Flick, Uwe et al (Hrsg.): *Handbuch Qualitative Sozialforschung*. München, 1991.

Fliedl, Gottfried (Hrsg.): *Museum als soziales Gedächtnis?* Klagenfurt, 1988.

Flittner, Andreas: *Spielen lernen: Praxis und Deutung des Kinderspiels*. München, 1972, (9. im Anhang überarbeitete Auflage) 1992.

Frey, James H./Fontana, Andrea: Interviewing: The Art of Science. In: Denzin, Norman K./Lincoln Ivonna S. (Hrsg.): *Handbook of Qualitative Research*. 1994, California. S. 361-376.

Frey, James H./Fontana Andrea: The group Interview in Social Research. In: *The Social Science Journal*, Vol. 28/ Nu. 2, 1991, S.175-187.

Garz, Detlef/Kraimer, Klaus (Hrsg.): *Qualitativ-empirische Sozialforschung. Konzepte, Methoden, Analysen*. Opladen, 1991.

Glaser, Herman: Zur Demokratisierung der Museen. In: Zimmer, Annette (Hrsg.): *Das Museum als Non-Profit Organisation*. Frankfurt a.M., New York, 1996. S. 39 - 52.

Graf, Bernhard: Ausstellungen als Instrument der Wissensvermittlung? Grundlagen und Bedingungen. In: Deutscher Museumsbund (Hrsg.): *Museumskunde*, 68, Berlin, 2003. S.73 – 81.

Graf, Bernhard: Das „sozialfreundliche“ Museum? Die gesellschaftliche Öffnung/Demokratisierung des Museums „von Innen“ im Lichte der Besucherforschung. In: Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer Bilanz und Standortbestimmung*. Opladen, 1996. S.25 –51.

Graf, Bernhard/Treinen, Heiner: *Besucher im Technischen Museum. Zum Besucherverhalten im Deutschen Museum München*. Berlin, 1983.

Haus der Geschichte (Hrsg.): *Museen und ihre Besucher. Herausforderungen in der Zukunft*. Bonn, Berlin 1996

Heinzel, Friederike: Qualitative Interviews mit Kindern. In: Friebertshäuser, Barbara/Prenzel, Annedore (Hrsg.): *Handbuch qualitativer Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. Weinheim, München, 1997.

Hering, Wolfgang: *Spieltheorie und pädagogische Praxis*. Düsseldorf, 1979.

Hoffmann-Riem, C.: *Die Sozialforschung einer interpretativen Soziologie. Der Datengewinn*. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Nr 32, 1980, S.339-372.

Hoffmeyer-Zlotnik, Jürgen H.P.(Hrsg.): *Analyse Verbaler Daten: Über den Umgang mit qualitativen Daten*. Opladen, 1992.

Honig, Christoph: Kindermuseum - nur ein neues Etikett? In: Kathen von, Dagmar/Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): *Initiative Kinder- und Jugendmuseum. Ein neuer Ort kultureller Bildung in der Stadt*. Unna, 1993. S.146-148.

Hopf, C./Weingarten, E. (Hrsg.): *Qualitative Sozialforschung*. Stuttgart, (2. Auflage) 1984.

ICOM Kodex der Berufsethik. Deutschsprachige Fassung der ICOM- Nationalkomitees von Deutschland und Österreich, 1999, Art. 2, Abs.1. In: Deutscher Museumsbund (Hrsg.): *Museumskunde*, 64, S. 98-110.

John, H.: Das besucherorientierte Museum. Einführung in das Thema des Kolloquiums. In: Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Das besucherorientierte Museum*, Köln, 1997, S. 7-10.

Kaldewei, Gerhard: *Museumspädagogische und Reformpädagogische Bewegung 1900 – 1933*. Frankfurt am Main, Bern, New York, Paris, 1990.

Kathen von, Dagmar/Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): *Initiative Kinder- und Jugendmuseum. Ein neuer Ort kultureller Bildung in der Stadt*. Unna, 1993.

Klein, Hans-Joachim: *Vom Präsentieren zum Vermitteln. Die Rolle von Ausstellungsevaluation und Besucherforschung*. 5. Österreichischer Museumstag, Graz, 1993.

König, Gabriele: *Kinder und Jugendmuseen*. Opladen, 2002.

Korff, Gottfried: Das Popularisierungsdilemma. In: Deutscher Museumsbund (Hrsg.): *Museumskunde*, 66, Berlin, 2001, S.13 - 20

Korff, Gottfried: Speicher und/oder Generator. Zum Verhältnis von Deponieren und Exponieren im Museum. In: Moritz Csaky/Peter Stachel (Hrsg.): *Speicher des Gedächtnisses; Bibliotheken, Museen, Archive*. Wien, 2000. S.41-65.

Korff, Gottfried: Die Popularisierung des Musealen und die Musealisierung des Popularen. In: Fliedl, Gottfried (Hrsg.): *Museum als soziales Gedächtnis?* Klagenfurt 1988. S. 9-23.

Krause, Siegfried: *Soziologische Grundlegung einer Spielpädagogik*. Stuttgart, 1975.

Kromrey, Helmut: *Empirische Sozialforschung. Modelle, Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung*. 5. überarbeitete und erweiterte Auflage, Opladen, 1991.

Lamnek, Siegfried: *Qualitative Sozialforschung, Band 2: Methoden und Techniken*. München, 1989.

Lamnek, Siegfried: *Qualitative Sozialforschung, Band 1: Methodologie*. München, Weinheim, 1988.

Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer Bilanz und Standortbestimmung*. Opladen, 1996.

Liebertz, Charmaine: *Kunstdidaktische Aspekte in der Museumspädagogik. Entwicklungen und Gegenwart*. Weinheim, 1988.

Liebich, Haimo: Kinder- und Jugendmuseum, In: Fast, Kirstin (Hrsg.): *Handbuch Museumspädagogischer Ansätze*. Opladen, 1995. S. 145-164

Lepenes, Annette: *Wissen vermitteln im Museum. Am Beispiel der Ausstellung „Alt & Jung. Das Abendteuer der Generationen“*. Dissertation. Berlin, 2001.

Mandl, Heinz/Huber, Günter L. (Hrsg.): *Verbale Daten: Eine Einführung in die Grundlagen und Methoden der Erhebung und Auswertung*. 2. Auflage, Weinheim, Basel, 1994.

Mayring, Philip: *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. 3. überarbeitete Auflage, Weinheim, 1996.

Mayring, Phillip: *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. 5. Auflage, Weinheim, 1995.

Merton, R.K./Kendall, P.L./Fiske, M.: *The focused Interview*. Glencoe, 1956.

Nuissl, E., Paatsch, U., Schulze, C.(Hrsg.): *Bildung im Museum: Zur Realisierung des Bildungsauftrages in Museen und Kunstvereinen*. Heidelberg, 1988

Nuissl, E., Paatsch, U., Schulze, C.(Hrsg.): *Wege zum lebendigen Museum*. Tagungsberichte Bd. 5. Heidelberg, 1987.

Noschka-Roos, Annette: Die neue Rolle der Museumspädagogik, In: Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Das Besucherorientierte Museum*. Tagungsdokumentation. Köln, 1997. 83 –90.

Noschka-Roos, Annette: *Besuchersforschung und Didaktik. Ein museums-pädagogisches Plädoyer*. Opladen, 1994.

Oswald, Paul/ Schulz-Benesch, Günther: *Grundgedanken der Montessori-Pädagogik*. Freiburg, Basel, Wien, 1967.

Patton, Michael Quinn: *Qualitative evaluation and research methods*. Newbury Park, London New Delhi, (2. Auflage) 1990.

Pekarik, Andrew J./Doering, Zahava D./Karns, David A.: *Exploring satisfying experiences in Museums*. Curator 42, 1999, number 2.

Popp, Michael: *Hands on! Kindermuseen in den USA. Einrichtungen und Initiativen in Deutschland*, Nürnberg, 1993.

Potthoff, Willy: *Einführung in die Reformpädagogik*. Freiburg, 1992.

Roberts, Lisa C.: *From Knowledge to Narrative. Educators and the Changing Museum*, Washington D.C., 1997.

Röhrs, Hermann: *Die Reformpädagogik: Ursprung und Verlauf unter internationalem Aspekt*. Weinheim (4. Auflage) 1994.

Röhrs, Hermann: *Die Reformpädagogik des Auslandes*, Düsseldorf, München, 1965.

Scheibe, Wolfgang: *Die Reformpädagogische Bewegung 1900 – 1932*. Weinheim und Basel, (8. ergänzte und mit Nachwort versehene Auflage) 1982.

Scheuerl, Hans: *Das Spiel*. Bd. 1 und 2, Weinheim, Basel, (überarbeitet Neuauflage) 1990.

Schmidt-Herwig, Angelika: *Museumspädagogik in der Praxis: zehn Jahre museumspädagogische Arbeit am Frankfurter Museum für Vor- und Frühgeschichte*, Frankfurt a. M., 1996.

Schratz-Hadwich, Barbara: Lernen im Kindermuseum, In: Hierrdeis, Helmwart/Schratz, Michael: *Mit den Sinnen begreifen*. Innsbruck, 1992.

Schreiber, Ursula: *Kindermuseen in Deutschland: Grundlagen/Konzepte/ Praxisformen*. Unna, 1998.

Schuck-Wersig, Petra/Wersig, Gernot: *Besucherumfrage am Museumskomplex Dahlem der Staatlichen Museen zu Berlin: Auswertung einer Befragung im November/Dezember 2001*, Berlin, 2002.

Schuck Wersig, Petra/Wersig, Gernot: Marketing und konsequente Besucherorientierung, In: Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer Bilanz und Standortbestimmung*. Opladen, 1996. S.151-164.

Schuck-Wersig, Petra/Wersig, Gernot: *Die Lust am Schauen oder müssen Museen langweilig sein? : Plädoyer für eine neue Sehkultur*. Berlin, 1986.

Siebertz-Reckzeh, Karin Maria: *Soziale Wahrnehmung und Museumsnutzung. Bedingungsvariablen kultureller Partizipation*. Münster, München, Berlin, New York, 2000.

Spickernagel, Ellen/Walbe Brigitte: *Das Museum: Lernort contra Musentempel*. Gießen, 1979.

Steward, David W./Shamdasani, Prem N.: *Focus Groups. Theory and Practice*. Newbury Park, London, New Delhi. 1990.

Treinen, Heiner. Museum als kultureller Vermittlungsort in der Erlebnisgesellschaft. In: Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): *Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone*. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer Bilanz und Standortbestimmung. Opladen, 1996. S.111-122.

Treinen, Heiner: Was sucht der Besucher im Museum? Massenmediale Aspekte des Museumswesens. In: Fliedl, Gottfried (Hrsg.): *Museum als soziales Gedächtnis?* Klagenfurt, 1988. S. 24-41.

Weil, Stephen E.: *Rethinking the Museum and Other Mediations*, Washington D.C., 1990

Wersig, Gernot: Museums and "information society" - Between market culture and people's assurance seeking. In: Ruge-Schatz, A. (Hrsg.): *Innovations in media and organizational changes in museums. How should training prepare personnel for the new challenges in the museum workplace?* Proceedings of the 30th Annual Conference of the International Committee Training of Personnel in Museums (ICTOP) in Berlin, Berlin, 1998, S. 13-27.

Weschenfelder, Klaus/Zacharias, Wolfgang: *Handbuch Museumspädagogik, Orientierung und Methoden für die Praxis*. Düsseldorf, (3. überarbeitete und erweiterte Auflage) 1992.

Witzel, Andreas: Das problemzentrierte Interview. In: Jüttemann, Gerd (Hrsg.): *Qualitative Forschung in der Psychologie: Grundlagen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder*. Weinheim, Basel, 1985.

Witzel, Andreas: *Verfahren der qualitativen Sozialforschung: Überblick und Alternativen*. Frankfurt a.M., New York, 1982.

Worm, Nel/Bjke e.V. (Hrsg.): *Kinder- und Jugendmuseum: Ein neues Konzept in der Jugendhilfe?!* Unna, 1998.

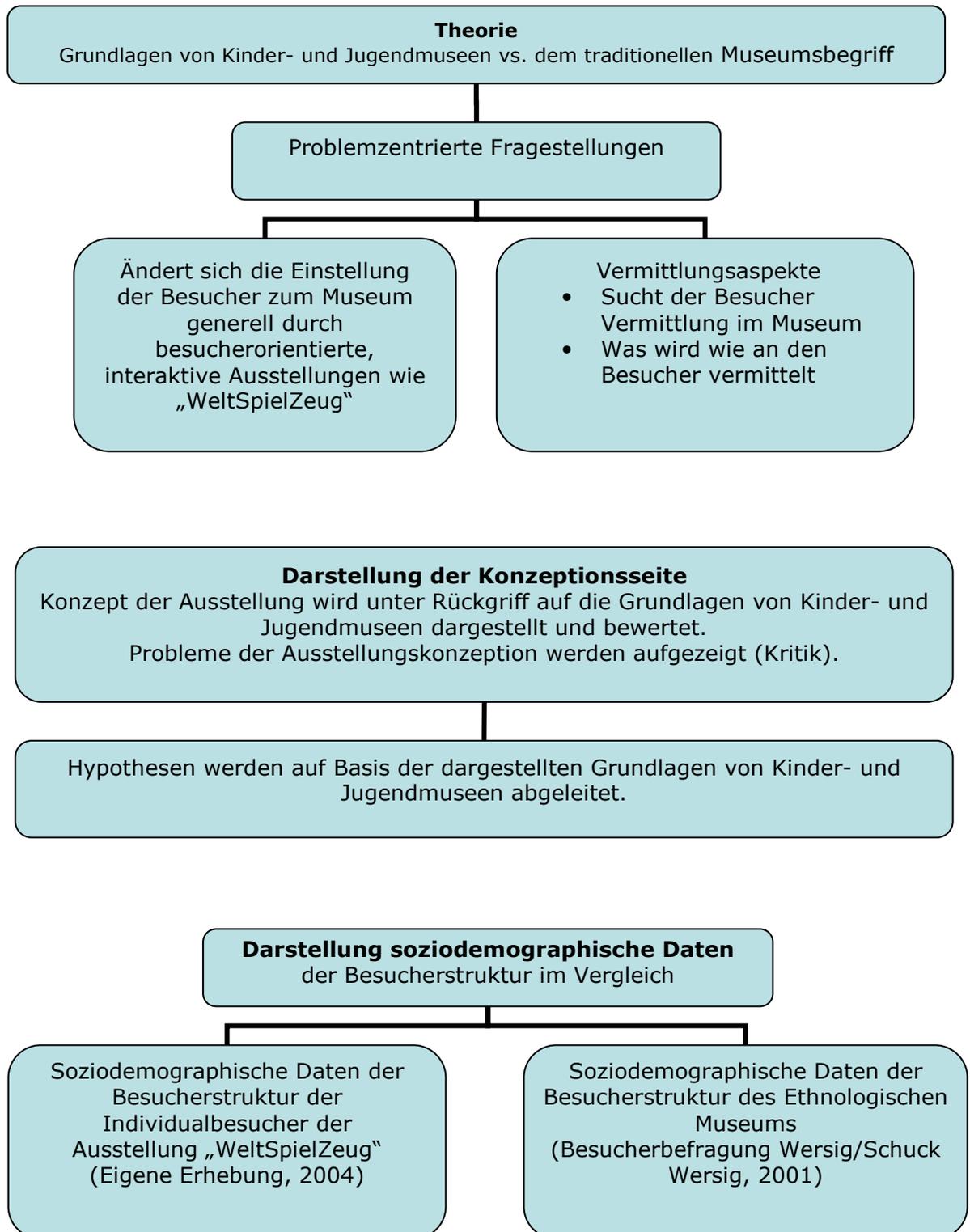
Worm, Nel/Bundesverband der Jugendkunstschulen und kulturpädagogischen

Einrichtungen e.V. (Hrsg.): *Hands on! Kinder- und Jugendmuseum. Kulturort mit Zukunft. Konzepte und Modelle im internationalen Spektrum*. Unna, 1994.

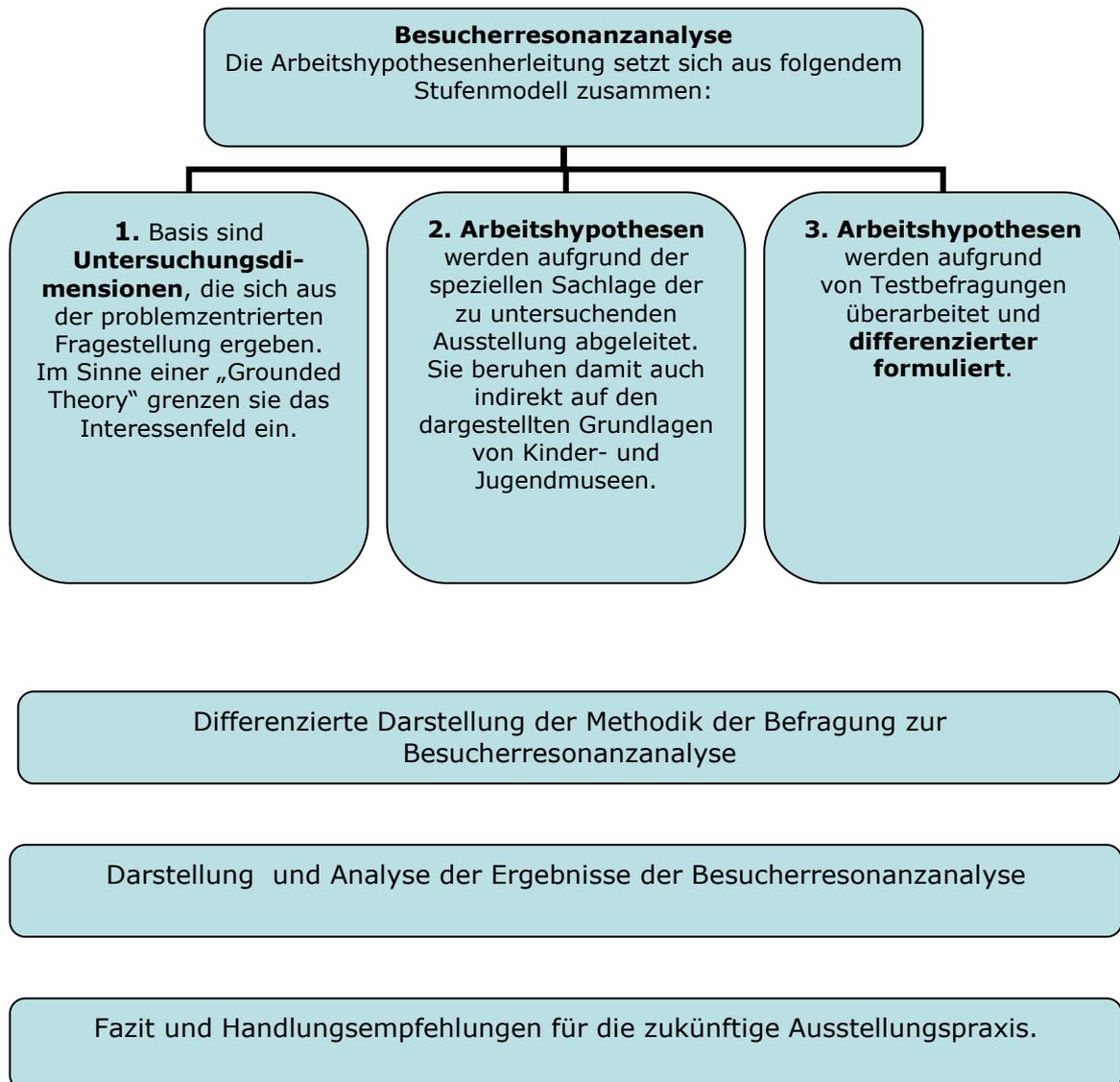
Zacharias, Wolfgang: Schule ist nicht alles. Das Museums als offener Lern- und Erlebnisraum und Teil eines kulturpädagogischen Netzwerkes. In: Arbeitskreis selbständiger Kulturinstitute e.V.(Hrsg.): *Neue Wege der Museumspädagogik*. Publikation zu einer internationalen Fachtagung des Arbeitskreises selbständiger Kultur-Institute e.V., Bonn, 2003. S.29-50.

Anhang

Organigramm zum Aufbau der Arbeit



Organigramm zur Darstellung der Arbeitshypothesengenerierung



Konzept „WeltSpielZeug“

Eine Ausstellung der Besucher-Dienste der Staatlichen Museen zu Berlin
in Kooperation mit Plan International Deutschland

2. April bis 30. August 2004 im Ethnologischen Museum

Selbst hergestelltes Spielzeug von Kindern aus 30 Ländern Afrikas, Asiens und Lateinamerikas, in denen das Hilfswerk Plan International Kinder fördert, sind Teil der Ausstellung „WeltSpielZeug“. Plan International ist ein internationales Kinderhilfswerk mit bester Zertifizierung des Deutschen Zentralinstitutes für Soziale Fragen in der Wirksamkeit des Einsatzes von Hilfsgeldern in Entwicklungsländern und in Schwellenländern mit großer sozialer Armut. Das Hilfswerk gibt äußerst wenig Geld für Werbung aus. Plan International bietet im Rahmen seiner Öffentlichkeitsarbeit eine Sammlung von ca. 150 Spielzeugen an, die in den Projektländern zu- meist von Kindern kunstfertig aus recyceltem Material hergestellt wurden.

Unser Ziel ist es, die Sammlung von Plan International im Rahmen unserer großen völkerkundlichen Sammlungen zu präsentieren. Die Einbindung von Plan International, das wie gegenwärtig alle karitativen Organisationen versucht, mit positiven Botschaften die Herzen der Spender zu gewinnen, gibt uns die Möglichkeit, uns ganz positiv mit den Spielen der Völker zu beschäftigen, ohne uns der sonst berechtigten Kritik auszusetzen, die größtenteils desolante Situation der Kinder in der so genannten Dritten Welt zu verschleiern.

Die Idee unserer Ausstellung ist es, das Thema mit seinen vielfältigen Sammlungsobjekten und dem noch reicheren Kenntnisstand der Ethnologie und Volkskunde aufzuweiten, um im Museumskomplex Dahlem über einige Monate ein so fulminantes Spielangebot zu präsentieren, das in großer Zahl Kindertagesstätten, Grundschulen, Horte und Kinder mit Eltern nach Dahlem lockt.

Kombiniert mit Spielzeug aus den Sammlungen des Ethnologischen Museums und des Museums Europäischer Kulturen sollen die Objekte Anregungen und Ideen für Spiel und kreatives Gestalten bieten. Über 200 Objekte aus den Depots der Museen werden gezeigt: ein bunte Auswahl an Puppen, Fahrzeuge aller Art, Bälle, Brett- und Kartenspiele, Kreisel, Flöten, Rasseln, Schellen, Trommeln und vieles mehr.

Zentrales Anliegen der Ausstellung ist es, dem Spielen Raum zu geben. Kinder können in „WeltSpielZeug“ vertraute Umwelt neu entdecken, Kreativität ausleben, Zusammenhänge begreifen, individuelle Lösungen für Problemstellungen ent-

wickeln und soziale Kompetenzen entwickeln. All dieses sind Ziele der Rahmenpläne für die Berliner Grundschule und Kindertagesstättenziehung. Spielen ist ein menschliches Grundbedürfnis. Gespielt wird überall auf der Welt – Spielen als Welterfahrung. Und Spielen macht Spaß.

Für die Ausstellungsgestaltung wird vorwiegend Recyclingmaterial verwendet, so dass der Besucher neugierig auf eine originelle Präsentation sein kann. Für unsere Museen ungewöhnliche Installationen vermitteln Eindrücke von der Magie des Spielens. Spielstationen für Geschicklichkeitsspiele, Bewegungsspiele, Ballspiele, Sprachspiele und Taktikspiele werden eingerichtet, aber auch offene Räume für das Erfinden von Spielen und das Experimentieren mit Klängen. Angeregt durch Beispiele aus den Sammlungen können die Kinder erfinderisch Spielzeuge bauen. Der Werkstattcharakter der Ausstellung unterstützt einen kreativen Umgang mit dem angebotenen Spielmaterial, das in seiner spezifischen Verwendung nicht festgelegt ist.

An ausgewählten Stellen wird an Hand der Spielmaterialien und der Spielregeln auf konkrete Lebensbedingungen und Grundmuster der Kulturen verwiesen. Filme aus dem reichen Schatz des Ethnologischen Museums vertiefen den Blick in fremde Lebenswelten.

Durch ein abwechslungsreiches Begleitprogramm an allen Wochenenden in Kooperation mit Jugend im Museum e.V. und anderen Organisationen werden besonders die Familien mit Kindern angesprochen.

Mit der gemeinsamen Ausstellung erreicht Plan International eine größere Öffentlichkeit und das Museum versucht Räume für Kinder und Jugendliche, Familien und interessierte Einzelbesucher weiter zu öffnen. Mit handlungsorientiertem Lernen, Förderung von Kreativität und kritischem Verhalten sollen neue Wege für das Museum aufgezeigt werden, den Anforderungen an ein Miteinander in unserer Gesellschaft gerecht zu werden.

Die Ausstellung „WeltSpielZeug“ wird die einzige Ausstellung in diesem Jahr in den Museen Dahlem sein, die ein breiteres Publikum anzieht.

Ausstellungsbereiche

Raum 1 Foyer Arnimallee: Dinge verwandeln sich

Den Auftakt zur Ausstellung gibt eine raumfüllende Lichtinstallation mit Murbelbahn aus farbigen Kunststoffflaschen. Der Besucher erfährt: die Dinge haben keine feste Bedeutung. Ihre Bestimmung kann sich jederzeit wandeln und neuen Wert bekommen.

Die Lichtinstallation stimmt die Besucher auf die magische Welt des Spiels ein.

Raum 2 Großer Ausstellungsraum : Spielen als Welterfahrung

1) Bewegte Installation

Auf einem 10 Meter langen Förderband bewegen sich Verkehrsobjekte aus verschiedenen Ländern, Fahrräder, Rikschas, Dreiräder, Autos aller Art, Lastwagen, Jeeps und Motorräder. Das miniatürliche Verkehrsaufkommen durchquert 5 Themenschränke. Die Besucher können das Förderband ankurbeln. Sie betrachten die magische Welt des Spiels, in der Coladosen zu futuristischen Fahrgestellen mutieren, Fahrradschläuche zu Straßen werden und Kinderzimmerschränke sich in Bergmassive und Wunderkammern verwandeln. In der Vielzahl der ausgestellten Objekte können Besucher die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten und den Ideenreichtum der Kinder erkennen. Durch Vergleich ist es möglich länderbezogene Merkmale der Spielzeuge zu unterscheiden.

Die Themenschränke sind geographisch geordnet. Sie laden zum Entdecken von länderspezifischen Objekten in Schubladen, Schachteln, Kisten und Koffern ein. Die „Reise“ der Fahrzeuge durch verschiedene Länder gibt ein Bild von der Vernetzung der Welt. Berlin, als Standort von dem aus wir mit der Welt kommunizieren, ist in einem Schrank mit der Spielzeugsammlung einer Berliner Schulklasse vertreten. Einzelne Räume der Ausstellung werden medial miteinander verknüpft. Die Bezüge zu den Ländern werden durch Film und Photo vertieft.

2) Weltteppich

Ein etwa 3x3m großer Wandteppich verarbeitet die von Kindern aus den Plan Projektländern für die Spielzeugherstellung verwendeten Materialien. Eine zentrale Fläche bleibt für die Projektion einer Weltkarte frei. Die Besucher erkennen in dem abstrakten Raster des Wandteppichs das „materielle Abbild“ der Welt. Das Zusammenspiel ungewöhnlicher Materialkombinationen und ihre zweckfremde Verarbeitung wecken Interesse, die verwendeten Stoffe zu identifizieren. Der Teppich kann haptisch erfahren werden.

3) Spielstation

Flexible Möbelbausteine stehen für die freie Zusammenstellung von Sitzgelegenheiten zur Verfügung. Es können Taktikspiele, Knobelspiele, Wort - und Silben-

spiele ausprobiert und neue Spielregeln erfunden werden. Vorlage und Inspiration bieten Spiele aus den Sammlungen des Ethnologischen Museums.

Als interessantes Ereignis für größere Gruppen werden die Spiele auch als Turniere organisiert.

4) Puppen und Bälle:

Puppen und Bälle aus aller Welt vervollständigen das Ausstellungsangebot.

Raum 3 Akustiklabor

In einem einfachen, aber optisch ansprechenden Ambiente kann der Besucher Klang- und Geräuschexperimente durchführen. Erfahrbar wird die Struktur der Klänge, die von unterschiedlichsten Faktoren, wie zum Beispiel dem Einsatz bestimmter Materialien, der Bauweise der Musikinstrumente und der eigenen Handhabung abhängig ist. Das Spiel mit den Klängen verbindet alle Kulturen miteinander. Trommeln aus den verschiedensten Ländern aus der Sammlung der Musikethnologie in ihren unterschiedlichsten Größen, Formen und Materialien verdeutlichen das.

Raum 4 Erfinderwerkstatt

In einer offenen Werkstatt, laden Materialien wie Stoffreste, Plastikflaschen, Kronkorken, Büchsen, Papier und ähnliches zum Erfinden und Bauen von Spielzeug ein. Die Objekte der Ausstellung können dafür Anregung bieten. Der kreative Umgang mit alltäglichen und recycelbaren Materialien wird durch freie eine Gestaltung des Raumes und eine freie Zugänglichkeit zu den Materialien unterstützt.

Raum 5 Schwarzlichtraum

In einem verdunkelten Raum strahlen fluoreszierende Fadengebilde. Für die Besucher wird in diesem Raum das Reizvolle an einfachen Spielen hervorgehoben. Faden- und Fingerspiele werden von frühster Kindheit an gespielt. Sie benötigen kaum Material, sind überall durchzuführen und leicht zu organisieren. Die Spiele erfordern ein hohes Maß an Kommunikation und fördern die Bewegungskoordination. Es sind für viele Völker, die insbesondere umweltbedingt über eine geringe materielle Ausstattung verfügen (z.B. Eskimos), solche Spiele dokumentiert.

Raum 6 Ballraum

Der Ball ist eine Grundform des Spielens. In wohl unzähligen Spielen rund um den Globus spielt die Kugel, in verschiedensten Größen und Gestaltungen, eine entscheidende Rolle. Deutlich wird das durch die enorme Anzahl und Vielfalt der Bälle aus den Sammlungen.

Im Ballraum liegen 2 Stoffbälle von 150 cm Durchmesser, mit einer bunt gemusterten Oberfläche von Stoffen verschiedener Länder. Es gibt in diesem Raum ausschließlich Bälle; neben den beiden Giganten auch ein Sortiment kleinerer Stoffbälle und wo ein Ball ist, wird begonnen zu spielen.

Die Besucher finden in den Bällen ein vertrautes Spielobjekt vor, das als Vergrößerung in der Ausstellung dennoch überraschend wirkt. Es werden keine Spielideen angeboten. Die Bälle stehen zum freien Spiel zur Verfügung. Die Ereignisse im Ballraum werden per Monitor in den großen Ausstellungsraum übertragen.

Der Garten in der Arnimallee kann für Geschicklichkeitsspiele und Beweglichkeitsspiele, wie Hüpfspiele, Seilspiele und Ballspiele, zur Sommerzeit genutzt werden. Diese beliebten Spiele gibt es überall auf der Welt in unterschiedlichsten Ausführungen.

Ausstellungsgestaltung: Kunst im Raum, Beate Gorges

Interviewpartner der Gruppeninterviews:

Gruppe	Einrichtung	Altersgruppe der Kinder	Interviewt am
G 1	Europa Schule Mirror	6 - 12 Jahre	16.11.2004 vormittags
G 2	Grundschule am Insulaner	6 - 7 Jahre	17.11.2004 vormittags
G 3	Lindenhof Grundschule	7 - 8 Jahre	18.11.2004 vormittags
G 4	Nord Grundschule	7 - 8 Jahre	23.11.2004 vormittags
G 5	Kita St. Konrad	9 - 10 Jahre	25.11.2004 vormittags
G 6	Evangelische Schule Neukölln	10 - 11 Jahre	01.12.2004 vormittags
G 7	Heinrich Zille GS	12 - 13 Jahre	03.12.2004 vormittags

Interviewpartner der Einzelinterviews:

Gruppe	Interviewpartner	Altersgruppe der Kinder	Interviewt am
I 1	Mutter mit zwei Kindern	Mädchen: 5 Jahre Junge: 7 Jahre	07.12.2004 vormittags
I 2	Mutter mit Kind	Junge: 6 Jahre	07.12.2004 nachmittags
I 3	Eltern mit Kind	Junge: 9 Jahre	08.12.2004 vormittags
I 4	Großmutter mit zwei Enkeln	Junge: 6 Jahre Junge: 7 Jahre	08.12.2004 nachmittags
I 5	Mutter mit vier Kindern	Mädchen: 4 Jahre Mädchen: 8 Jahre Junge: 6 Jahre Junge: 9 Jahre	11.12.2004 vormittags
I 6	Eltern mit drei Kindern	Mädchen: 7 Jahre Mädchen: 9 Jahre Mädchen: 10 Jahre	11.12.2004 nachmittags
I 7	Mutter mit zwei Kindern und Freundin einer Tochter	Mädchen: 8 Jahre Mädchen: 8 Jahre Mädchen: 11 Jahre	28.12.2004 nachmittags

Interviewleitfaden Kinder:

Hypothesenkomplex 2: Zur Untersuchung der Einstellung von Kindern zu Museen im Allgemeinen und zur Beeinflussung dieser Einstellung durch die Ausstellung

- **Arbeitshypothese 1: Kinder haben häufig eine eher negative Einstellung zu Museen im Sinne von Museen sind langweilig.**

Was glaubt Ihr, was Ihr heute in der Ausstellung sehen werdet? Was glaubt Ihr wie der Besuch ablaufen wird?

Seid Ihr schon in anderen Museen gewesen?

Wie haben Euch die Museen, in denen Ihr bis jetzt gewesen seid, gefallen?

Habt Ihr Euch diese Ausstellung vor Eurem Besuch so vorgestellt?

- **Arbeitshypothese 2: Es ist zu erwarten, dass Kinder und Erwachsene die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufgrund der Möglichkeit von interaktiven Elementen und Spielen im Vergleich zu vielen anderen Museen positiv bewerten.**

Wenn Ihr andere Museen, in denen Ihr schon gewesen seid, mit dieser Ausstellung vergleicht, was gibt es für Unterschiede?

Was hat euch besonders gut gefallen in der Ausstellung?

Hat Euch diese Ausstellung mehr Spaß gemacht als andere Museen?

- **Arbeitshypothese 3: Wenn die Ausstellung „WeltSpielZeug“ positive Eindrücke an die Kinder vermittelt, wirkt sich dies auf eine positive Einstellung der Kinder zum Museum generell aus und Schwellenängste werden abgebaut.**

Wenn mehr Museen wären wie diese Ausstellung, in der man viel anfassen und selber machen kann, glaubt Ihr, Ihr würdet dann öfter ins Museum gehen.

Hypothesenkomplex 3: Zur Untersuchung von Vermittlung in der Ausstellung

- **Arbeitshypothese 1: Der Titel der Ausstellung „WeltSpielZeug“ weckt bei den Besuchern die Erwartung, dass über das Thema Spielzeug differenzierte Bezüge und Hintergrundinformationen zu Ethnologie und Kultur vermittelt werden.**

Wisst Ihr wie die Ausstellung heißt, in die Ihr heute geht?

Die Ausstellung heißt „WeltSpielZeug“. Was denkt Ihr ist Weltspielzeug?

- **Arbeitshypothese 2: Komplexe kulturelle Zusammenhänge werden den Kindern in der Ausstellung nicht vermittelt, einfache Botschaften werden jedoch verstanden.**

Was ist das Thema der Ausstellung?

Was wisst Ihr nun über Spielzeug aus anderen Ländern? Was habt Ihr gelernt?

Habt Ihr auch etwas über die Kultur, in der die Kinder leben, kennengelernt, zum Beispiel wie sie leben, etc.?

Wo habt Ihr euch am meisten/längsten aufgehalten?

- **Arbeitshypothese 3: Die Botschaften der Ausstellung werden nicht durch das Ausstellungskonzept und die Ausstellungsdidaktik, sondern hauptsächlich durch die persönliche Führung vermittelt.**
- **Arbeitshypothese 4: Da die persönliche Führung nur Gruppen zur Verfügung steht, erfolgt eine inhaltliche Vermittlung der kulturellen Botschaften der Ausstellung an Einzelbesucher kaum.**

Gruppenbesucher:

Wie fandet Ihr die Führung?

Hättet Ihr diese Ausstellung verstehen können, wenn ihr kein Führung gehabt hättet?

Individualbesucher:

Hat in der Ausstellung alles für Dich einen Sinn ergeben, oder hast Du etwas gesehen, von dem Du nicht wusstest, was es für einen Sinn und Zweck hat?

Hast Du das Wandkunstwerk angeschaut? Wozu ist es da?

Weißt Du warum die Autos auf dem Laufband sind oder wer sie gemacht hat?

Glaubst Du mit einer Führung hättest Du die Ausstellung besser verstanden bzw. mehr gelernt?

- **Arbeitshypothese 5: Die Ausstellung animiert die Kinder dazu, sich stärker mit den in der Ausstellung angeregten Themen auseinander zu setzen und darüber hinaus das Ethnologische Museum zu besuchen.**

Gibt es ein Thema in der Ausstellung, über das Ihr gerne mehr wissen möchtet?

Würdet Ihr das Ethnologische Museum besuchen?

Würdet Ihr auch außerhalb der Schule mit Eltern oder Freunden wieder in diese Ausstellung gehen?

Interviewleitfaden erwachsener Begleitpersonen:

Hypothesenkomplex 2: Zur Untersuchung der Einstellung von Kindern zu Museen im Allgemeinen und zur Beeinflussung dieser Einstellung durch die Ausstellung.

- **Arbeitshypothese 1: Kinder haben häufig eine eher negative Einstellung zu Museen im Sinne von Museen sind langweilig.**

Wie ist Ihrer Meinung nach die Einstellung der Kindern heutzutage gegenüber den Museen generell?

Wie schätzen Sie die Attraktivität von Museen generell für Kinder ein?

- **Arbeitshypothese 2: Es ist zu erwarten, dass Kinder und Erwachsene die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufgrund der Möglichkeit von interaktiven Elementen und Spielen im Vergleich zu vielen anderen Museen positiv bewerten.**

Wie bewerten Sie die Ausstellung „WeltSpielZeug“ im Vergleich zu traditionellen Museen?

Was glauben Sie gefällt den Kindern hier besonders im Gegensatz zu traditionellen Museen?

- **Arbeitshypothese 3: Wenn die Ausstellung „WeltSpielZeug“ positive Eindrücke an die Kinder vermittelt, wirkt sich dies auf eine positive Einstellung der Kinder zum Museum generell aus und Schwellenängste werden abgebaut.**

Glauben Sie die Ausstellung fördert die Entwicklung einer positiveren Meinung gegenüber Museen bei Kindern?

Hypothesenkomplex 3: Zur Untersuchung von Vermittlung in der Ausstellung

- **Arbeitshypothese 1: Der Titel der Ausstellung „WSZ“ weckt bei den Besuchern die Erwartung, dass über das Thema Spielzeug differenzierte Bezüge und Hintergrundinformationen zu Ethnologie und Kultur vermittelt werden.**

Welche Inhalte erwarten Sie in der Ausstellung mit dem Titel „WeltSpielZeug“ zu sehen?

Erwarten Sie, dass die Kinder über das Thema Spielzeug auch Hintergründe über andere Kulturen oder Länder erfahren?

Wenn Sie den Besuch mit Ihren Erwartungen vom Anfang vergleichen, sind Ihre Erwartungen erfüllt worden? Hätten Sie vom Titel her doch inhaltlich etwas anderes erwartet?

- **Arbeitshypothese 2: Komplexe kulturelle Zusammenhänge werden den Kindern in der Ausstellung nicht vermittelt, einfache Botschaften werden jedoch verstanden.**

Was nehmen die Kinder Ihrer Meinung nach aus der Ausstellung mit, was

haben sie gelernt?

Haben die Kinder ihrer Meinung nach in der Ausstellung über das Spielzeug auch etwas über das Leben und die Kultur der Kinder in anderen Ländern erfahren?

Wie bewerten Sie das Verhältnis von aktiver Betätigung und Spielmöglichkeiten zu dem Gehalt der Informationsvermittlung der Ausstellung?

- **Arbeitshypothese 3: Die Botschaften der Ausstellung werden nicht durch das Ausstellungskonzept und die Ausstellungsdidaktik, sondern hauptsächlich durch die persönliche Führung vermittelt.**
- **Arbeitshypothese 4: Da die persönliche Führung nur Gruppen zur Verfügung steht, erfolgt eine inhaltliche Vermittlung der kulturellen Botschaften der Ausstellung an Einzelbesucher kaum.**

Gruppenbesucher:

Wie hat Ihnen die Führung gefallen?

Glauben Sie ohne Führung – nur durch die Ausstellungsobjekte und -Texte – wäre die Ausstellung genauso gut erschließbar für die Kinder?

Individualbesucher:

Gab es in der Ausstellung Elemente, die Ihnen unklar waren oder Fragen, die offen geblieben sind?

Glauben Sie eine Führung ist für das Verständnis der Ausstellung notwendig?

Was ist Ihrer Meinung nach das Hauptthema der Ausstellung?

- **Arbeitshypothese 5: Die Ausstellung animiert die Kinder dazu, sich stärker mit den in der Ausstellung angeregten Themen auseinander zu setzen und darüber hinaus das Ethnologische Museum zu besuchen.**

Glauben Sie, dass die Kinder angeregt werden sich nach dem Ausstellungsbesuch auch mit den in der Ausstellung angerissenen kulturellen und ethnologischen Themen zu beschäftigen?

Werden die Kinder durch diese Ausstellung dazu angeregt das Ethnologische Museum zu besuchen?

Einstiegsfragen

Wie hat Ihnen die Ausstellung gefallen?

Wie haben Sie von der Ausstellung erfahren?

Waren Sie mit der Gruppe schon mal in diesem oder in anderen Museen?

Wenn Sie mit einer Schulklasse hier sind, mit welchem Unterrichtsfach sind sie hier?

Transkriptionsregeln

- Der Sprecherwechsel wird durch die jeweilige Sprechernennung gekennzeichnet. I steht dabei für Interviewer, G 1-7 für Gruppenbesucher, I 1-7 für Individualbesucher.
- Dialektale und grammatische Fehler in den Aussagen der Befragten werden geglättet. Allerdings werden die Aussagen in gesprochener Sprache wiedergegeben und nicht in die Schriftsprache übertragen, um Verfälschungen zu vermeiden.
- Nicht zum Thema gehörende Erläuterungen werden nicht transkribiert.
- Namen und Zahlen werden verschlüsselt, um die zugesicherte Anonymisierung zu gewährleisten. Wo möglich werden Namen durch allgemeine Begriffe wie „der Lehrer“ oder „die Schülerin“ ersetzt.

Fragebogen

BESUCHERERHEBUNG IN DER SONDERAUSSTELLUNG „WELTSPIELZEUG“ IM ETHNOLOGISCHEN MUSEUM 2. April – 2. Januar 2005

Liebe Besucher und Besucherinnen,

Im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit führen wir zur Zeit eine Befragung der Besucher der Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ durch, die leider am 2. Januar nächsten Jahres enden wird. Mit der Beantwortung der folgenden Fragen würden Sie uns sehr helfen, festzustellen, wen wir mit dieser Ausstellung erreicht haben und ob unsere Öffentlichkeitsarbeit und Besucherfreundlichkeit erfolgreich war. Wir hoffen, so in Zukunft auch weiter ein für Kinder und Familien interessantes Programm bieten zu können.

**Alle Daten werden streng vertraulich und anonym behandelt!
Für die Beantwortung der Fragen danken wir Ihnen!**

1. Sind Sie heute zum ersten Mal im Museumskomplex Dahlem?

- ja, zum ersten Mal
- nein, schon öfter dagewesen
 - wenn nein, etwa wie häufig innerhalb der letzten 3 Jahre
 - 1 bis 3 Besuche
 - 4 bis 10 Besuche
 - mehr als 10 Besuche

2. Welche Ausstellungen im Museumskomplex Dahlem haben Sie heute besucht?

- Ethnologisches Museum (Afrika, Amerikanische Archäologie, Musikethnologie, Nordamerikanische Indianer, Ostasien, Südsee)
- Museum für Indische Kunst (Indien, Nepal, Tibet, Pakistan, Afghanistan)
- Museum für Ostasiatische Kunst (China, Japan, Korea)
- Juniormuseum „Ab durch die Wüste“
- Sonderausstellung "WeltSpielZeug"

3. Welches war der Hauptanlass, heute hierher zu kommen? (nur eine Antwort möglich)

- Besuch des Museumskomplex Dahlem insgesamt
- Ethnologisches Museum
- Museum für Indische Kunst
- Museum für Ostasiatische Kunst
- Juniormuseum „Ab durch die Wüste“
- Sonderausstellung "WeltSpielZeug"

4. Sind Sie heute in Begleitung von Kindern in der Ausstellung?

- ja
- nein

5. Wenn ja, wie viele Jungen oder Mädchen sind in Ihrer Begleitung? (Bitte schreiben Sie die Anzahl der Jungen oder Mädchen in das Kästchen)

- Junge
- Mädchen

6. Wie alt sind die Kinder? (Bei mehr als einem Kind Mehrfachnennung möglich)

- unter 3
- 3 bis 6
- 7 bis 12
- 13 bis 16
- älter als 16

7. Mit wem sind Sie - abgesehen von den Kindern - in der Ausstellung?

- allein
- mit Lebenspartner/Ehepartner
- mit weiteren Familienangehörigen
- mit Freunden und Bekannten
- in einer organisierten Gruppe
- sonstiges _____

8. Wie sind Sie bei Ihrem heutigen Besuch auf die Ausstellung „WeltSpielZeug“ aufmerksam geworden?

- Presse – welche? _____
- Hörfunk/Fernsehen – welcher Sender? _____
- Stadtmagazin – welches? _____
- Anregung durch Freunde/Bekannte
- Internet
- Flyer
- erst heute im Museum/Foyer
- gar nicht, ich bin durch Zufall in der Ausstellung

9. Waren Sie schon einmal in der Ausstellung „WeltSpielZeug“?

- nein, zum ersten Mal
- ja, schon öfter dagewesen
 - 1 Besuch
 - 2 Besuche
 - mehr als 2 Besuche

10. Planen Sie wieder in die Ausstellung zu kommen?

- ja
- nein
- weiß ich noch nicht

Persönliche Angaben

11. Geschlecht

- männlich
- weiblich

12. Alter

- unter 20
- 20 bis 29
- 30 bis 39
- 40 bis 49
- 50 bis 59
- 60 bis 69
- 70 und älter

13. Höchster erzielter Bildungsabschluss

- Volks-/Hauptschulabschluss
- Realschulabschluss (Mittlere Reife)
- Fachhochschul-, Hochschulreife (Abitur)
- abgeschlossene Berufsschulbildung
- abgeschlossenes Hochschulstudium
- sonstiges _____

14. Beruf

- in Ausbildung/Wehrdienst/Zivildienst
- berufstätig/selbständig als _____
- Hausfrau/Hausmann
- zur Zeit ohne Beschäftigung
- sonstiges

15. Wohnort

- Berlin, Bezirk: _____
- Umland (30 km um Berlin)
- In der übrigen Bundesrepublik Deutschland
- Ausland

Wir danken Ihnen sehr für die Beantwortung der Fragen und wünschen Ihnen noch einen schönen Tag in den Museen Dahlem, Haus der Kulturen der Welt.

Datum:

Wochentag:

Vormittag/Nachmittag

Veröffentlichungen aus dem Institut für Museumsforschung

Zu beziehen durch: Institut für Museumsforschung, In der Halde 1, 14195 Berlin (Dahlem), Tel.(0 30) 8 30 14 60, Fax. (0 30) 8 30 15 04, e-mail: ifm@smb.spk-berlin.de
Vergriffene bzw. durch erweiterte Neuauflagen ersetzte Titel werden nicht mehr aufgeführt (Stand Dez. 2005)

- Heft 6: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1982. Berlin 1983 (25 S.)
- Heft 8: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1983. Berlin 1984 (25 S.)
- Heft 10: Eintrittsgeld und Besuchsentwicklung an Museen der Bundesrepublik Deutschland mit Berlin (West). Berlin 1984 (36 S.)
- Heft 14: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1984. Berlin 1985 (32 S.)
- Heft 16: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1985. Including an English Summary. Berlin 1986 (39 S.)
- Heft 17: Gutachten zur Änderung der Öffnungszeiten an den Staatlichen Museen Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Erstellt von Hans-Joachim Klein. Berlin 1986 (77 S.)
- Heft 21: Petra Schuck-Wersig, Martina Schneider und Gernot Wersig, Wirksamkeit öffentlichkeitsbezogener Maßnahmen für Museen und kulturelle Ausstellungen. Berlin 1993 (119 S.). ISSN 0931-7961 Heft 21
- Heft 22: Traudel Weber, Annette Noschka, Texte im Technischen Museum. Textformulierung und Gestaltung, Verständlichkeit, Testmöglichkeiten. Including an English Summary. Berlin 1988 (72 S.). ISSN 0931-7961 Heft 22
- Heft 23: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1987. Including an English Summary. Berlin 1988 (46 S.). ISSN 0931-7961 Heft 23
- Heft 24: Carlos Saro und Christof Wolters, EDV-gestützte Bestandserschließung in kleinen und mittleren Museen. Bericht zum Projekt "Kleine Museen" für den Zeitraum 1984-1987. Including an English Summary. Berlin 1988 (135 S.). ISSN 0931-7961 Heft 24
- Heft 28: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) für das Jahr 1988. Including an English Summary. Berlin 1989 (56 S.). ISSN 0931-7961 Heft 28
- Heft 30: Jane Sunderland und Lenore Sarasan, Was muß man alles tun, um den Computer im Museum erfolgreich einzusetzen? Mit einer Einleitung von Christof Wolters. Berlin 1989 (79 S.). ISSN 0931-7961 Heft 30
- Heft 31: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland samt Berlin (West) mit Besuchszahlenangaben zu den Museen der (ehemaligen) DDR für das Jahr 1989. Berlin 1990 (64 S.). ISSN 0931-7961 Heft 31
- Heft 32: Hans-Joachim Klein und Barbara Wüsthoff-Schäfer, Inszenierung an Museen und ihre Wirkung auf Besucher. Karlsruhe 1990 (141 S.). ISSN 0931-7961 Heft 32
- Heft 33: Christof Wolters, Wie muß man seine Daten formulieren bzw. strukturieren, damit ein Computer etwas Vernünftiges damit anfangen kann? Berlin 1991 (133 S., 64 Abb.). ISSN 0931-7961 Heft 33
- Heft 34: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1990. Berlin 1991 (80 S.). ISSN 0931-7961 Heft 34
- Heft 35: Sigrid Heinze, Andreas Ludwig, Geschichtsvermittlung und Ausstellungsplanung in Heimatmuseen – eine empirische Studie in Berlin. Berlin 1992. (234 S.), ISSN 0931-7961 Heft 35
- Heft 36: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1991. Berlin 1992 (80 S.). ISSN 0931-7961 Heft 36
- Heft 37: Petra Schuck-Wersig, Gernot Wersig, Museen und Marketing in Europa. Großstädtische Museen zwischen Administration und Markt. Berlin 1992 (146 S.). ISSN 0931-7961 Heft 37
- Heft 38: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1992. Berlin 1993 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 38
- Heft 39: Bibliographie-Report 1993 zu Museologie, Museumspädagogik und Museumsdidaktik und Besucherforschung. Berlin 1993 (280 S.). ISSN 0931-7961 Heft 39
- Heft 40: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1993. Berlin 1994 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 40
- Heft 41: Monika Hagedorn-Saupe, Annette Noschka-Roos, Museumspädagogik in Zahlen, Erhebungsjahr 1993, Berlin 1994 (112 S.). ISSN 0931-7961 Heft 41
- Heft 42: Alexander Geschke, Nutzung elektronischer Bilder im Museum, Berlin 1995. ISSN 0931-7961 Heft 42
- Heft 43: Erhebung der Besuchszahlen an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1994. Berlin 1995 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 43
- Heft 44: Annette Noschka-Roos, Referierende Bibliographie zur Besucherforschung, Berlin 1996 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 44
- Heft 45: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1995. Berlin 1996 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 45
- Heft 46: Eintrittspreise von Museen und Ausgabeverhalten von Museumsbesuchern, Berlin 1996 (145 S.). ISSN 0931-7961 Heft 46

- Heft 47: Anne Claudel, Bibliographie zum Einsatz des Computers bei Sammlungsmanagement und -dokumentation. Berlin 1997 (88 S.). ISSN 0931-7961 Heft 47
- Heft 48: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1996. Berlin 1997 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 48
- Heft 49: Angelika Costa, Mary Copple, Sebastian Fehrenbach, Bernhard Graf, Besucherreaktionen zum Katalogverkauf in Ausstellungen, Beispielfall: Sonderausstellung "Exil – Flucht und Emigration europäischer Künstler 1933 - 1945", Berlin 1998 (103 S.). ISSN 0931-7961 Heft 49
- Heft 50: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1997. Berlin 1998 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 50
- Heft 51: Anne Mikus, Beispielhafte Konzepte für Museumseigene Publikationen, Produkte, deren Vertrieb und Vertriebspartner, Kurzfassung einer Studie der Staatlichen Museen zu Berlin Preußischer Kulturbesitz. 2. Aufl. Berlin 2000 (100 S.). ISSN 0931-7961 Heft 51
- Heft 52: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1998. Berlin 1999 (100 S.). ISSN 0931-7961 Heft 52
- Heft 53: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 1999. Berlin 2000 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 53
- Heft 54: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2000. Berlin 2001 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 54
- Heft 55: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2001. Berlin 2002 (104 S.). ISSN 0931-7961 Heft 55
- Heft 56: Monika Hagedorn-Saupe, Henry Kleinke, Anett Meineke, Sabine Thänert, *Lange Nacht der Museen – eine empirische Untersuchung in Berlin*, Berlin 2003 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 56
- Heft 57: Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2002. Berlin 2003 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 57
- Heft 58: *Statistische Gesamterhebung* an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2003. Berlin 2004 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 58
- Heft 59: *Statistische Gesamterhebung* an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2004. Berlin 2005 (96 S.). ISSN 0931-7961 Heft 59
- Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung**
- Nr. 1: Christof Wolters, Computereinsatz im Museum: Normen und Standards und ihr Preis. Berlin 1994 (38 S.)
- Nr. 2: Jochem Schmitt, Rechtsfragen des Volontariats, Gutachten, erstattet im Auftrag der Stiftung Preußischer Kulturbesitz Berlin 1994 (24 S.)
- Nr. 3: Organisation und Kosten des Computereinsatzes bei Inventarisierung und Katalogisierung, Workshop im Konrad-Zuse-Zentrum für Informationstechnik Berlin 18.-19. Oktober 1994, Berlin 1997 (48 S.)
- Nr. 4: Das Institut für Museumskunde der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz, Kurzdarstellung der Arbeit, Berlin 1995 (20 S.)
- Nr. 5: Monika Löcken, Wissenschaftliche Volontariate an den Museen in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1996 (30 S.)
- Nr. 6: Hans-H. Clemens, Christof Wolters, Sammeln, Erforschen, Bewahren und Vermitteln, – Das Sammlungsmanagement auf dem Weg vom Papier zum Computer, Berlin 1996 (75 S.)
- Nr. 7: Zusammenstellung von Eintrittspreisregelungen und *Öffnungszeiten ausgewählter Museen in westeuropäischen Großstädten*, Berlin 1996 (48 S.)
- Nr. 8: Workshop zum Sammlungsmanagement, Berlin 29.10.1996: Friedrich Waidacher, Vom redlichen Umgang mit Dingen – Sammlungsmanagement im System musealer Aufgaben und Ziele, Berlin 1997 (24 S.)
- Nr. 9: *Réunion des organisateurs des grandes expositions*, Empfehlungen für die Organisation großer Ausstellungen, Berlin 1996 (34 S.)
- Nr. 10: Regine Scheffel, Positionspapier zu Tätigkeitsbereich und Berufsbild in der Museumsdokumentation, Berlin 1997 (48 S.)
- Nr. 11: Monika Hagedorn-Saupe, Andrea Prehn, *Mögliche Veränderungen der Öffnungszeiten der Staatlichen Museen zu Berlin*. Eine Besucherbefragung, Berlin 1997 (39 S.)
- Nr. 13: Petra Schuck-Wersig, Gernot Wersig, Andrea Prehn, Multimedia-Anwendungen in Museen, Berlin 1998 (198 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 13
- Nr. 14: Kunstmuseen und Urheberrecht in der Informationsgesellschaft, Dokumentation einer Arbeitstagung der VG Bild-Kunst, des Instituts für Museumskunde der Staatliche Museen zu Berlin-PK und der Kulturstiftung der Länder am 12. Juni 1998, Berlin 1999 (90 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 14
- Nr. 15: Friedrich Waidacher, Museologische Grundlagen der Objektdokumentation, Berlin 1999 (24 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 15
- Nr. 16: Museumsberatung als Beruf?, Berliner Herbsttreffen zur Museumsdokumentation, Workshop am 27. Oktober 1998, Jim Blackaby, Richard Light, John Will, Berlin 2000 (50 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 15

- Nr. 17: *Annett Rymarcewicz, Gesundheitsaufklärung in Ausstellungen – ein Besucherforschungsprojekt am Deutschen Hygiene-Museum, Dresden, Berlin 1999 (35 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 17*
- Nr. 19: *W. Eckehart Spengler, Thesaurus zu Ackerbaugerät, Feldbestellung – Landwirtschaftliche Transport- und Nutzfahrzeuge – Werkzeuge (Holzbearbeitung), 2. unveränderte Auflage, Berlin 2000 (92 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 19*
- Nr. 20: *Museumspädagogik in technischen Museen - Dokumentation des 1. Symposions 14. bis 17. Juni 1999 in Berlin. Berlin 2000 (74 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 20*
- Nr. 21: *Steffen Krestin, Impressionen einer internationalen Tagung – CIDOC 1997 in Nürnberg, Berlin 2000 (52 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 21*
- Nr. 22: *Vorabdruck aus Heft 22, Ulrich Lange, Dokumentation aus der Sicht des Trainers, Workshop Berlin 30.10.2000, Berlin 25/10/2000, ISSN 1436-4166 Nr. 22*
- Nr. 23: *Akustische Führungen in Museen und Ausstellungen. Bericht zur Fachtagung im Filmmuseum Berlin 2001, Berlin 2002 ((80 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 23 Dokumentation des 2. Symposions 1. bis 2. Oktober 2000 in Mannheim, Berlin 2002, (44 S.), ISSN 1436-4166 Nr. 24*
- Nr. 25: *Methodische Anregungen zu Umweltausstellungen, Beiträge aus der Veranstaltung der Alfred Toepfer Akademie für Naturschutz (NNA), (67 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 25*
- Nr. 26: *Science Center, Technikmuseum, Öffentlichkeit, Workshop »Public Understanding of Science« II, 3. Symposium »Museumspädagogik in technischen Museen«, vom 9. bis 12. September 2001 im Deutschen Museum, München, (84 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 26*
- Nr. 27: *Isabel Hornemann, ISSN 1436-4166 Nr. 27*
- Nr. 28: *Hans Walter Hütter, Sophie Schulenburg, Museumsshops - ein Marketinginstrument von Museen, Berlin 2004 (121 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 28*
- Nr. 29: *Anne-Katrin Wienick, Kultursponsoring – eine Untersuchung zur Zusammenarbeit von Berliner Museen und Unternehmen, Berlin 2004, (153 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 29*
- Nr. 30: *Bernhard Graf, Astrid B. Müller (Hrsg.), Austellen von Kunst und Kulturen der Welt, Tagungsband, Berlin 2005 (144 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 30*
- Nr. 31: *Regine Stein u.a. Das CIDOC Conceptual Reference Model: Eine Hilfe für den Datenaustausch? Berlin 2005 (35 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 31*
- Nr. 32: *Hanna Marie Ebert, Corporate collections Kunst als Kommunikationsinstrument in Unternehmen Berlin 2005 (176 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 32*
- Nr. 33: *Laura Wittgens, Besucherorientierung und Besucherbindung in Museen Eine empirische Untersuchung am Fallbeispiel der Akademie der Staatlichen Museen zu Berlin Berlin 2005 (131 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 33*
- Nr. 34: *Petra Helck, Editha Schubert, Ellen Riewe, Absolventenbefragung des Studiengangs Museumskunde an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Berlin 2005 (51 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 34*
- Nr. 35: *Petra Schuck-Wersig, Gernot Wersig, Die Staatlichen Museen zu Berlin und ihre Besucher, Zusammenfassungen aus den Jahren 2001-2004 Berlin 2005 (120 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 35*
- Nr. 36: *Alexandra Donecker, Untersuchung der Besucherresonanz zur Sonderausstellung „WeltSpielZeug“ im Ethnologischen Museum Berlin –Eine Konzeptbetrachtung und Besucherbefragung - Berlin 2007 (164 S.) ISSN 1436-4166 Nr. 36*

Materialien aus dem Institut für Museumsforschung – Sonderhefte -

- Nr. 1: *Günther S. Hilbert, Vocabulary of Museum Security Terms, Berlin 2000, (284 S.) ISSN 0931-4641 Sonderheft 1 Nur noch als Online-Katalog verfügbar unter <http://elib.zib.de/museum/voc/>*
- Nr. 2: *nestor/ Institut für Museumskunde, Nicht von Dauer – Kleiner Ratgeber für die Bewahrung digitaler Daten in Museen, Berlin 2004, (52 S.) ISSN 0931-4641 Sonderheft 2*
- Nr. 3: *Monika Hagedorn-Saupe/Axel Ermert (Hrsg.) A Guide to European Museum Statistics, Berlin 2004, (203 S.) ISSN 0931-4641 Sonderheft 3*

Berliner Schriften zur Museumsforschung
Bei Bezug über das Institut für
Museumsforschung (Bestellkarte)
räumen die Verlage einen Rabatt
ein.

Band 1–4 zu beziehen über Gebr.
Mann Verlag, Berlin

- Bd. 1: Günter S. Hilbert, Sammlungsgut in Sicherheit. 3. vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage, Berlin 2002, ISBN 3-7861-2348-9
- Bd. 2: Hans-Joachim Klein und Monika Bachmayr, Museum und Öffentlichkeit. Fakten und Daten – Motive und Barrieren. Berlin 1981
ISBN 3-7861-1276-2
- Bd. 4: Bernhard Graf und Heiner Treinen, Besucher im Technischen Museum. Zum Besucherverhalten im Deutschen Museum München. Berlin 1983.
ISBN 3-7861-1378-5

Zu beziehen über die GWV-
Fachverlage, Wiesbaden:

- Bd. 10: Andreas Grote (Hrsg.), Macrocosmos in Microcosmo. Die Welt in der Stube, Zur Geschichte des Sammelns 1450 bis 1800. Opladen 1994.
ISBN 3-8100-1048-0
- Bd. 11: Annette Noschka-Roos, Besucherforschung und Didaktik. Ein museumspädagogisches Plädoyer. Opladen 1994. ISBN 3-8100-1049-9
- Bd. 12: Anne Mikus, Firmenmuseen in der Bundesrepublik, Schnittstelle zwischen Kultur und Wirtschaft. Opladen 1997.
ISBN 3-8100-1486-9
- Bd. 14: Ralf-Dirk Hennings, Petra Schuck-Wersig, Horst Völz, Gernot Wersig, Digitalisierte Bilder im Museum, Technische Tendenzen und organisatorisches Umfeld. Opladen 1996.
ISBN 3-8100-1483-4
- Bd. 15: Petra Schuck-Wersig, Gernot Wersig, Museumsmarketing in den USA, Neue Tendenzen und Erscheinungsformen, Opladen 1999.
ISBN 3-8100-2078-8
- Bd. 16: Gabriele König, Kinder- und Jugendmuseen. *Genese und Entwicklung einer Museumsgattung. Impulse für besucherorientierte Museumskonzepte*, Opladen 2002. ISBN 3-8100-3299-9
- Bd. 17: Kurt Winkler, Museum und Avantgarde, 2002. ISBN 3-8100-3504-1
- Bd. 18: Susan Kamel, *Wege zur Vermittlung von Religion in Berliner Museen*, Black Kaaba meets White Cube, 2004.
ISBN 3-8100-4178-5

Bd. 19: *Bernhard Graf, Astrid B. Müller (Hrsg.), Sichtweisen, Zur veränderten Wahrnehmung von Objekten in Museen*, 2005.
ISBN 3-531-14489-8

Bd. 20: *Volker Kirchberg, Gesellschaftliche Funktionen von Museen, Makro-, meso- und mikrosoziologische Perspektiven*, 2005.
ISBN 3-531-14406-5

Handbuch des Museumsrechts (Einzelbände):

- Bd. 1: Irmgard Kufner-Schmitt, Arbeitsrecht. Opladen 1993. ISBN 3-8100-1018-9
- Bd. 2: Christian Armbrüster, Privatversicherungsrecht. Opladen 1993. ISBN 3-8100-1008-1
- Bd. 3: Jochen Laufersweiler, Andreas Schmidt-Rögnitz, Der Erwerb von Museumsgut. Opladen 1994. ISBN 3-8100-1080-4
- Bd. 4: Rudolf Streinz, Internationaler Schutz von Museumsgut. Opladen 1998. ISBN 3-8100-1174-6
- Bd. 5: Gabriele Köhler-Fleischmann, Sozialrecht. Opladen 1994. ISBN 3-8100-1180-0
- Bd. 6: Gerhard Pfennig, Digitale Bildverarbeitung und Urheberrecht. Eine Einführung in die Museumspraxis. Opladen 1998. ISBN 3-8100-2060-5
- Bd. 7: Wilhelm Möble (Hrsg.), Öffentliches Recht. Opladen 1998. ISBN 3-8100-2061-3
- Bd. 8: Irmgard Kufner-Schmitt, Michael Kulka, Rechtliche Grundlagen der Privatisierung von Dienstleistungen im Museum. Opladen 1998. ISBN 3-8100-2071-0
- Bd. 10: Rudolf Gärtner, Versicherungsfragen im Museumsbereich. Opladen 2002. ISBN 3-8100-3506-8

ISSN 1436-4166 Nr. 36

S M
B Institut für Museumsforschung
Staatliche Museen
zu Berlin