

Katy Teubener und Nils Zurawski

Wissenschaftsvernetzung, Internet und Interface-Design für die Massenmedien

erschienen in H. Peter Ohly, Gerhard Rahmstorf und Alexander Sigel (Hrsg.): Globalisierung und Wissensorganisation: Neue Aspekte für Wissen, Wissenschaft und Informationssysteme. Proceedings der 6. Deutschen ISKO-Tagung, Hamburg 1999. Würzburg 2000, S. 131-140.

1. Einleitung

Das Internet wird mehr und mehr zu einem Gegenstand des täglichen Lebens, zumindest was die Wissenschaft angeht.

Mit zunehmender Größe des Netzangebotes werden auch die dort vorhandenen Wissensbestände immer unübersichtlicher und unauffindbarer. Die viel zitierte Informationsflut verhindert den Zugang zu Wissen allein durch den Mangel an Organisation und Vernetzung der vorhandenen Informationen.

Hinzukommt, daß zwar viele Wissenschaften auf dem Internet präsent sind – so haben sehr viele Einrichtungen ‚Homepages‘ und Web-Seiten –, aber diese selten in einem gemeinsamen Kontext stehen, von disziplinübergreifenden Vernetzungen ganz zu schweigen. Wissenschaft auf dem Internet wird schlecht ‚verkauft‘ und kann sich außer in einem kleinen Kreis von Eingeweihten einer breiteren Gruppe von Interessierten nicht vermitteln. Die Wissenschaftler untereinander agieren jedoch bereits mit den Mitteln des Internet, schaffen aber selten eine Transferleistung, die ihr Wissen über den engen Zirkel hinaus bekannt machen würde, von Sensationsberichten à la Dolly einmal abgesehen.

Die Zunahme von Wissenschaftssendungen im Fernsehen deutet jedoch darauf hin, daß es eine breite Masse gibt, die sich für wissenschaftliche Themen interessiert und hier ein geeignetes Werbeumfeld besteht, da viele dieser Sendungen auf den privaten Kanälen laufen.

Diese Programme präsentieren Wissenschaft auf sehr unterschiedliche Weisen, mal als Infotainment und dann wieder als eher trockene Wissenschaftsberichterstattung herkömmlicher Art. Wissen wird dabei eher selten in einen gesellschaftlichen Kontext gesetzt. Zudem behalten die Sender auch beim Erzählen der Wissenschaftsgeschichten die alten Schemata des Filterns und Zensierens bei und präsentieren hauptsächlich ‚normale‘ Wissenschaft. Zusätzlich zu den Sendungen gibt es fast immer auch Internet-

seiten, diese sind aber selten mehr als die bloße Wiedergabe von Information über die Sendung oder die bereits im Fernsehen gezeigten Inhalte. Erzählweisen, wie sie durch das Internet möglich werden, z. B. Hypertextstrukturen, neue vernetzte Kontexte, kollaboratives Arbeiten, demokratische Zugänge zu und Verteilung von Wissen und Informationen, werden nicht genutzt bzw. nicht umgesetzt. Das Fernsehen bleibt dem ‚broadcasting‘-Paradigma (one-to-many, ohne Rückkopplungseffekte, außer der Quote) treu. Die Möglichkeiten ‚phantastische Wissenschaft‘ zu erzählen - d.h. eine Wissenschaft, die nicht verkündet, sondern neugierig ist und lernen will - können so nicht ausgeschöpft werden.

2. Wissenschaft und Massenmedien

Wenn heute von den ‚neuen Medien‘ geredet wird, ist nichts anderes gemeint, als daß *alle* Medien neu geworden sind durch die Welt der vernetzten Computer. Denn Medien als kulturtechnisches Unterfutter des gesellschaftlichen Zusammenhangs treten immer und überall als Medien*mix*, als mediale *Systeme* auf. Insofern sind beispielsweise die Printmedien durch die digitale Technologie beinahe eher umgewälzt worden als die Massenmedien Telefon, Radio und Fernsehen, die allerdings im Augenblick auf dramatische Weise in die Mixmaschine der Informations- und Kommunikationstechnologien hineingezogen werden.

Dabei ist die digitale Umgestaltung dieser Massenmedien auf den ersten Blick nicht einmal sonderlich weit vorangeschritten. Die maßgeblichen Medienmacher reden zwar viel über *Cyberspace* und versuchen einschlägige Macht- und Monopolpolitik zu treiben; sie sind aber in ihrem tatsächlichen Produktionsverhalten noch weit hinter den Möglichkeiten zurück. Auch die öffentliche Wissenschaft, fixiert auf die amerikanischen Verhältnisse, hat sich im Kampf um Finanzierungstöpfe dem *Hype* angeschlossen, arbeitet und produziert aber in einer eigenen Teilwelt der vernetzten Computer und Supercomputer, ohne in die öffentlichen Netze der Netze um der Verbreitung wahren Wissens willen nachhaltig hineinzuwirken.

Zwei der wichtigsten Akteure einer freien, demokratischen und zuverlässig informierten Öffentlichkeit - professionelle Medienmacher und etablierte Wissenschaftler - haben sich also auf die neue Situation der Medien noch nicht richtig eingelassen, obgleich ihrer beide Welten durch die Welt der vernetzten Computer längst vollkommen unterhöhlt sind.

Eines allerdings gilt inzwischen für fast alle wissenschaftlichen Praxen: zumindest am institutionellen Arbeitsplatz hat die Netzkultur sie erfaßt

(oder zumindest berührt); und selbstverständlich wird überall *mit Hilfe* von Computern wissenschaftlich produziert und publiziert. Es ist also an der Zeit, bezüglich des Computermediums den entscheidenden Weg von der Technikexpertise zur Kulturkompetenz zu gehen.

In manchen Fächern ist die Forschungskommunikation bereits signifikant in die Netze verlagert worden. Die Vermittlung standardisierten Wissens über die Netze und Ansätze ‚netzgestützten Forschens und Lernens‘ kommen in Gang. Die Darstellung von Forschungsergebnissen und Lernprozessen und die Selbstdarstellung von einzelnen Wissenschaftlern, ‚wissenschaftlichen Schulen‘ und ganzen Disziplinen macht zudem, wie könnte es anders sein, auch ästhetische Fortschritte und beginnt so auf eine neue und eigentümliche Weise das öffentliche Bild von Wissenschaft zu prägen.

Dennoch sind solche Entwicklungen letztlich positiv einzuschätzen. Auf dem Internet bildet sich eben allmählich und zunächst mit Bordmitteln doch eine Netzgestalt der verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und des Wissenschaftssystems insgesamt heraus. Mit anderen Worten, wer heute politisch wirksam und ökonomisch einflußreich sein will, muß, wegen der enormen Vermittlungskraft der neuen Medien, *erzählen* können - und zwar auf allen Kanälen und in allen Netzen.

3. Bericht über Entwicklung von Wissenschafts-TV

Das Wissenschaftsfernsehen stellt eine Komponente des hier beschriebenen Forschungsfeldes dar. Um zu verstehen, welche Bedeutung eine Forschung haben kann, die auf eine Konvergenz von TV und Internet im Bereich der Wissenschaftsberichterstattung ausgerichtet ist, soll im folgenden eine kurze Übersicht geben werden.

Lange Zeit war die Wissenschaftsberichterstattung eine Domäne des öffentlich-rechtlichen Rundfunks. Sendereihen wie „Abenteuer Forschung“ im ZDF, „Sonde“ im SWR-Fernsehen und „Quarks & Co.“ im WDR Fernsehen setzen schon seit Jahren Standards bei der verständlichen und kompetenten Erklärung naturwissenschaftlicher Phänomene.

Mehr und mehr entdeckt aber inzwischen auch die private TV-Konkurrenz das Thema. So verfügen inzwischen RTL, SAT.1 und ProSieben über entsprechende Sendezeiten. Daneben tummelt sich der private News-Kanal n-tv zunehmend auf diesem Gebiet.

Auf der öffentlich-rechtlichen Seite sind in den vergangenen Monaten ebenfalls weitere Sendereihen dazugekommen. So strahlt *Arte* seit Sep-

tember 1998 ein wöchentliches Umweltmagazin („Unser Universum“) aus; der neue Bildungskanal BR-alpha wiederum, der über Satellit auch bundesweit zu sehen ist, hat allein sieben Reihen zur Wissenschafts-, Technik- und Umweltthematik im Programm.

Insgesamt bieten die öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehsender in Deutschland einer Auswertung des „Medienspiegels“ zufolge inzwischen 54 feste Sendeplätze an, auf denen der Zuschauer Informationen aus Wissenschaft, Forschung und Umwelt findet. Dazu kommen zwei Spartenkanäle (Discovery-Channel, Planet) im Pay-TV von DF1.

Das größte Angebot findet sich aber nach wie vor auf öffentlich-rechtlicher Seite. Die ARD, das ZDF, alle acht Dritten, der Ereignis- und Dokumentationskanal Phoenix, arte, 3sat und selbst der Kinderkanal haben Wissenschaft und Umwelt regelmäßig in ihren Programmen. Der Zuschauer kann hier auf 48 Sendeplätze zurückgreifen.

Die private Konkurrenz bietet dagegen nur sechs Reihen an. Bei RTL und SAT.1 fand die Wissenschaftsberichterstattung über die „Drittfenster“ Einzug ins Programm. Das sind Sendeplätze, die per Gesetz von unabhängigen Dritten bestritten werden müssen - zur Verbesserung der Meinungsvielfalt. Mit bis zu 1,5 Millionen Zuschauern kommen „Planetopia“ (SAT.1) und „Future“ beziehungsweise „Natur Trend“ (RTL) auf gute Werte. Den größten Erfolg unter den Privaten hat allerdings ProSieben. Die Reihe „Welt der Wunder“, in der naturwissenschaftliche Phänomene populär erklärt werden, hat mittlerweile im Schnitt fast drei Millionen Zuschauer und gehört damit zu den Rennern im ProSieben-Programm. Kein Wunder, daß der Münchner Privatsender mit „Galileo“ ab diesem Monat zusätzlich ein tägliches „Wissensmagazin“ auf Kiel legt.

Auch 3sat will Ende 1999 ein tägliches Wissenschaftsmagazin ins Programm bringen. Die ProSieben-Sendereihe „Welt der Wunder“ ist sogar so erfolgreich, daß parallel dazu seit einiger Zeit eine eigene Zeitschrift unter demselben Titel herausgegeben wird (Auflage: 100.000 Exemplare). Die „Welt der Wunder“-Dokumentationen werden inzwischen zudem auf Video vermarktet.

Die Privatsender setzen bei ihrer Wissenschaftsberichterstattung zwar verstärkt auf Populäres und auf Aha-Effekte. Gerne wird z.B. zum Start eines Hollywood-Films über einen Asteroiden-Einschlag eine ganze Sendung diesem Thema gewidmet. Doch das Themenangebot wird immer anspruchsvoller und vielfältiger. So gibt es bei ProSieben Sendungen über Gen-Technik. „Planetopia“ wiederum informiert über zukunftsweisende Heilungsmethoden für Parkinson-Kranke oder neue Grippe-Impfstoffe.

Der Erfolg der TV-Wissenschaftsmagazine hat sicher viele Gründe. Eine wichtige Rolle mögen die neuen Möglichkeiten der Computeranimation spielen, mit deren Hilfe komplexe Vorgänge verständlich und spannend zu visualisieren sind. Für viele Zuschauer sind die Magazine wohl auch eine Alternative zum Unterhaltungseinerlei auf vielen anderen Kanälen. Zudem wird der Alltag immer komplizierter. Durch Internet, Multimedia und Computer nimmt auch der Informationsbedarf in diesem Bereich zu. In der Wissenschaftsberichterstattung steckt noch einiges an Entwicklungspotential. Das zeigt das Beispiel des US-Senders „Discovery-Channel“. Erst Mitte der 80er Jahre wurde der Kanal gestartet. Inzwischen haben die dort gezeigten Dokumentationen rund 70 Millionen Abonnenten.

4. Forschung und Praxis des EPS-Projektes.

Mit dem fortschreitenden Zusammenwachsen der beiden Medien (TV und Internet) ist es an der Zeit sich über neue Formen der Darstellung und Verbreitung von Wissenschaft, wie sie heute bereits praktiziert wird, Gedanken zu machen. Das heißt, die Strukturen des Internets und das darauf gesammelte Wissen muß massenmedial aufbereitet werden, um einerseits neue Geschichten zu erzählen, die den bisher herrschenden Ideologien und Paradigma von Wissenschaftsvermittlung entgegenlaufen und um andererseits Wissenschaft und Forschung zu demokratisieren.

Das von der EU geförderte *European Popular Science Information Project* (EPS) widmete sich in seiner Arbeit und Zielsetzung diesem Problem. Inhalt des Projektes war es, neue Inhaltsdarstellungen und mediale Aufbereitungen von Wissen zu entwickeln und diese praktisch in den Massenmedien auszuprobieren. Im Verlauf des Projektes wurden von dem EPS-Team verschiedene Werkzeugen und Strategien entwickelt und erprobt, mit denen vorhandenes Wissen auf dem Internet kontextualisiert und vernetzt wurde, um so z. B. von Journalisten für ihre Arbeit besser genutzt werden zu können.

Im Januar 1997 nahm das EPS-Projekt seine Arbeit am Institut für Soziologie in Münster auf. Partner des federführenden **Institutes für Soziologie** waren das **British Film Institute** in London, der **dfn-Verein**, das **Rechenzentrum** der Uni Münster, **Spiegel TV**, der **WDR**, die **company b** im Hightech Center Babelsberg sowie der lokale Fernsehsender **TV Münster**.

Ziel war es, die Möglichkeiten und Bedingungen für eine Popularisierung von Wissenschaft im Spannungsfeld alter (TV) und neuer (Internet) Medien zu erkunden und mit Hilfe der Partner praktisch umzusetzen. Insbesondere vier Aktivitäten sollen hier herausgestellt werden, die die Dimensionen und den Ansatz des Projektes herausstellen können.

a. Spiegel TV und die Wissenschaft.

In Zusammenarbeit mit Spiegel TV sollten kommerzielle Wissenschaftssendungen produziert werden, die entsprechend den Vorgaben des Projektes, die Vernetzung der Wissenschaft und die Konvergenz der Medien Fernsehen und Internet berücksichtigten. Dieser Ansatz bezog sich sowohl auf die Vorbereitungsphase der einzelnen Sendungen als auch auf die Ästhetik der Filme selbst. Die Aufgabe des EPS-Teams war es, die Autoren und Redakteure von SpiegelTV in ihrer Arbeit zu unterstützen. Die dazu entwickelte Technik des *storyboarding*, sollte als Arbeits- und Kommunikationswerkzeug dienen. Das Scheitern dieser Zusammenarbeit lag auch in der Unfähigkeit begründet, neue Methoden der Recherche und Entwicklung von 'Geschichten'- wie sie das *storyboarding* darstellt - in die herkömmlichen Arbeitsabläufe von Spiegel TV zu implementieren.

Es wurden insgesamt drei Sendungen zu den Themen ‚Affensprache‘, ‚Mumien‘ und ‚Forensik‘ produziert und im Dezember 1997 auf VOX gesendet. Diese Filme blieben jedoch dem herkömmlichen Standard von Wissenschaftsberichterstattung verhaftet, eine Innovation ging nicht von ihnen aus.

b. Spiegel Online

Mit Hilfe von Spiegel Online (SPON) wurden die ursprünglichen *Storyboards* als sendungsbegleitende Ressourcen ins Netz gestellt. Damit wurde die vernetzte Struktur zumindest als Hintergrundinformation auf dem Internet herausgestellt. Die Bemühungen von SPON hinsichtlich der Betreuung und Präsentation der Web-Seiten, zeigten Möglichkeiten für ein zukünftiges Internet-TV auf. Mit der Beendigung der Zusammenarbeit mit Spiegel TV wurde auch die Verbindung zu SPON abgebrochen, womit die Möglichkeiten einer Weiterführung dieser ersten Ansätze abgebrochen wurde.

c. WDR

Als Ersatz für Spiegel TV wurde die Redaktion der Wissenschaftssendung *Quarks&Co* gewonnen, mit der eine Zusammenarbeit für zwei Sendungen vereinbart wurde. Das EPS-Team erstellte für zwei Sendungen *Storyboards* zu den Themen ‚Klonen‘ sowie ‚Wie wir sterben‘. Die erstellten *Storyboards* dienten in der Vorbereitung zur Themen- und Geschichtenfindung sowie danach als weiterführende Informationsquelle, die auf den Internetseiten der Sendung plazierte wurde.

Außerdem dienten die Linklisten als Ausgangsmaterial für das Wissenschafts-*Interface*, mit dem im Fernsehen die Struktur des Internets wiedergegeben werden sollte, um die starre Darstellung von Webinhalten in diesem Medium aufzulockern und das Erzählen von Wissenschaft als solches zu erleichtern bzw. zu erneuern. Das *Interface* war die aus der Logik der *Storyboards* folgende Darstellung und Verarbeitung von Informationen des Netzes, um über das Fernsehen eine breitere Bevölkerungsschicht zu erreichen. Es fand hier ein ‚Broadcasting the Web‘ statt.

Zum Thema ‚Wie wir sterben‘ wurde ein solches Interface von *company b*, einer auf Computeranimationen spezialisierten Firma im Filmzentrum Babelsberg, realisiert und mit Erfolg in die Sendung implementiert. Aus Kostengründen blieb es allerdings bei dem einen Experiment, welches jedoch zeigte, daß die Verbindung von Fernsehen und Internet ästhetisch sein kann sowie strukturell möglich und sinnvoll ist. Die weitere Realisierung solcher Experimente im Massenmedium Fernsehen hängt somit letztlich von den Verantwortlichen der jeweiligen Sender ab, die den Mut haben müssen, ihr eigenes Medium entsprechend den Anforderungen der ‚neuen‘ Medien umzugestalten bzw. neu zu positionieren.

d. Campus TV

Als Alternative zu den kommerziellen Fernsehprogrammen, die neue Ideen aufgrund eines Quotendrucks nicht immer umsetzen können oder wollen, haben wir uns daher an den lokalen Sender *Münster TV* gewandt. Zusammen mit den Verantwortlichen haben wir im Herbst 1998 begonnen Filme zu drehen, um daraus Sendungen zu konzipieren, die unseren Vorstellungen einer Verbindung von Internet und Fernsehen entsprechen. Eingebettet in ein *Interface*, sollen hier Filme zu wissenschaftlichen Themen gezeigt werden, deren Präsentation denen herkömmlicher Sendungen entgegensteht. Der ‚Mantel‘ für diese Filme wird vom Fachbereich Design der Fachhochschule Münster erstellt. Die Filme selbst werden vom EPS-Team sowie Studenten als Teil eines Seminarprojektes zusammen mit den Technikern von MS-TV produziert. Die fertigen Filme werden im Herbst

1999 in Münster zu sehen sein. Die Idee des ‚Broacasting the web‘ spielt auch hier die entscheidende Rolle für die Art der Filme und deren Präsentation.

5. Anwendungen und Strategien

Drei Techniken und Strategien wurde in der Zusammenarbeit mit den jeweiligen Partnern besondere Aufmerksamkeit geschenkt und ihre Weiterentwicklung intensiv betrieben.

- a. Storyboarding
- b. Interfaces
- c. Webbing the Broadcast

a.) *Storyboards*: auch wenn, wie gesagt, die Wissenschaften sich mit ihren Institutionen, Personen, Diskursen und Ergebnissen zumindest in der angelsächsischen Welt immer vollständiger auf den Netzen vorstellen, bleibt die Form der Selbstdarstellung den herkömmlichen ästhetischen und narrativen Mitteln traditioneller Bildungs- und Lehrmaterialien verhaftet. Die Möglichkeiten des Erzählens ‚mit dem Web‘ (der intelligente Einsatz von Hypertext, *links*, Visualisierungen usw., ganz zu schweigen vom Einsatz der avanciertesten Software) werden auch von ‚Netzfanatikern‘ kaum ausgenutzt. Wir haben für verschiedene Themen *Storyboards* entwickelt, welche in der Zusammenarbeit mit den verschiedenen TV Wissenschaftsredaktionen, in der *pre-production* und als ergänzendes Web Informationsangebot zu mehreren TV-Sendungen verwendet wurden.

Diese Storyboards, deren Ursprünge im Filmbereich liegen, beinhalten *links* und Bilder, die entsprechend möglicher Themen geordnet und ins Web gestellt wurden. In der Zusammenarbeit mit unseren Partnern, speziell den Redakteuren, dienten sie als Grundlage, um die Themen und Sendungen zu besprechen und die einzelnen Filme zu entwickeln.

Im Verlauf unserer Arbeit wurden die Storyboards immer umfassender und detaillierter. Sie entwickelten sich von bloßen Linksammlungen hinzu fast fertigen ‚Drehbüchern‘ und Geschichten, die so auf dem Netz aber auch im Fernsehen erzählt werden konnten. Das vorhandene Wissen wurde auf diese Art und Weise organisiert und kontextualisiert. Wissenschaftsgeschichten müssen dabei nicht

nur von ‚Dritten‘ (z.B. Journalisten) erzählt werden, sondern können auf diese Weise auch von den Wissenschaftlern selbst an die Öffentlichkeit gebracht werden. Und gerade hier, auf einem Feld, das wir ‚*the digital art of designing storyboards*‘ nennen, wäre eine breite Qualifizierungsanstrengung zumindest bei *den* Wissenschaftlern sinnvoll, die an der öffentlichen Rolle und Wirksamkeit von Wissenschaft interessiert sind.

b.) *Interfaces.* Im konkreten Fall des Forschungsprojekts bestand unser Problem darin, visuell interessante wissenschaftliche Selbstdarstellungen auf dem World Wide Web, die es immerhin in gewisser Zahl und in zum Teil beeindruckender Qualität gibt, im Massenmedium Fernsehen (also etwa bei Spiegel TV-Sendungen oder Wissenschaftssendungen des WDR) in professioneller Form wiederzugeben. Zu diesem Zweck – ‚*broadcasting the web*‘ – mußten Fenster, Portale, ‚Benutzeroberflächen‘ entwickelt werden, durch welche die beiden Medien Internet und TV (von denen alle Welt sagt, daß sie konvergieren) nun einmal ganz praktisch verknüpft werden konnten. In mehrere Sendungen sind solche ‚Fenster‘ als 3D-Animationen eingebaut worden, doch überzeugend gelungen sind diese Versuche bis jetzt nicht. Wir konzentrieren uns derzeit im Sinne von ‚Grundlagenforschung‘ auf eine Kulturgeschichte der *Windows*-Metapher und den Entwurf von *Interfaces* für bestimmte Wissensgebiete und Theoriezusammenhänge, um konkrete Beispiele für das, was ‚wissenschaftliches *interface design*‘ sein könnte, vorweisen zu können.

c.) *Webbing the Broadcasts.* Im Hintergrund des Projekts scheint die Tatsache auf, daß mit der Welt der vernetzten Computer auch eine konkrete Neubestimmung des Systems der Massenmedien ansteht. Während wir uns im Projekt um Wege bemühten, das Netz fernsehgerecht zu präsentieren, läuft eigentlich schon der viel fundamentalere Prozeß der Vernetzung und Verknüpfung aller Massenmedien über die digitalen Computernetze, wo sie, im übrigen, zugleich virtuell - allerdings mit harten Abschottungen und vielen ‚privaten‘ und ‚geheimen‘ Regionen - mit den Produktions-*intranets*, den Banken-*intranets*, den militärischen *intranets* usw. verbunden sind, und zwar so verbunden, daß eine Auflösung dieser Verbindungen einer Auflösung des spätkapitalistischen Gesamtsystems, das sich längst aus jener Virtualität heraus steuert, gleichkäme. Also: *webbing the broad-*

casts ist der massenmediale Effekt der Welt der vernetzten Computers. *Webbing the broadcasts* macht aber auch Marshall McLuhans Prophezeiung von der wachsenden Möglichkeit des ‚Verstehens der Ursachen‘ wahrscheinlicher.

6. Beispiele und Ausblicke

Eine von uns konkret und erfolgreich praktizierte Anwendung dieser Techniken, ist die Nutzung von Websites für Kommunikation, Organisation und Bearbeitung visueller wissenschaftlicher Inhalte, welche der Medienqualifizierung von Studenten und Wissenschaftlern dienen können, im besonderen hinsichtlich einer Orientierung auf die Bereiche Öffentlichkeitsarbeit und des Umgehens mit neuen Formen wissenschaftlichen Publizierens.

a.) Recherchemethoden und Ergebnisvermittlung in der Friedens- und Konfliktforschung

Im Rahmen der Arbeitsstelle für Friedens- und Konfliktforschung des Instituts für Soziologie finden seit Jahren kleine Studienprojekte und Forschungsseminare, auch unter Beteiligung auswärtiger Kollegen, statt. Außerdem dokumentiert die Arbeitsstelle Recherche-Ergebnisse und Informationen auf dem PeaCon-Server. Da ihre Arbeit bislang jedoch hauptsächlich von Wissenschaftler wahrgenommen wurde, ist von studentischer Seite die Anregung gekommen, eine breitere Öffentlichkeit anzusprechen und zu informieren. Dies lag natürlich im Jahr des Westfälischen Friedens besonders nahe.

Ein erster Schritt gelang in Zusammenarbeit mit der Stadt Münster. Auf der ‚Friedens‘-Website der Stadt wurde – unter Mitwirkung einer studentischen Arbeitsgruppe – eine komplexe Information mit dem Titel ‚In Westfalen ist Frieden, Krieg ist in...‘ in auch graphisch ansprechender Form angeboten. Hier wurden mit Hilfe präziser Informationen, Bilder, Links usw. umfangreiche Rechercheergebnisse zu aktuellen Krisenherden auf der Welt zusammengestellt. Diese Website ist in mehrere Richtungen entwicklungsfähig. Es erfordert allerdings eine ständige Aktualisierung, um die öffentliche Service-Funktion aufrechtzuerhalten. Eine mögliche Ergänzung um analytische Dimensionen; Einrichtung von Diskussionsforen und die eventuelle Verbesserung der Benutzeroberflächenfunktionen sind

bisher nur Überlegungen, deren Realisierung auch vom generellen Erfolg des Angebots abhängen.

Die Idee der Nutzung von Websites als *interfaces* für die extensive und intensive Internet-Recherche, die Benutzerführung in Linksammlungen und die wirkungsvolle Präsentation von Recherche-Ergebnissen in Lehrveranstaltungen wurde durch dieses Projekt zu großen Teilen realisiert. Die Erprobung der öffentlichkeitswirksamen und benutzerfreundlichen Präsentation von Forschungsergebnissen im Internet sollte aber nicht dabei stehenbleiben, sondern vermehrt und intensiviert die Verbindung von Universität und Öffentlichkeit herausfordern.

b.) Websites vom Typus ‚Internet-Kultur‘ im Studium der Geistes- und Sozialwissenschaften

Im WS 97/98 und im WS 98/99 (geplant auch in den folgenden Wintersemestern) fanden Massenveranstaltungen zu Themen aus der Populärkultur statt, zuletzt im WS 98/99 über ‚Star Trek als massenkulturelles Phänomen‘. Hier waren es rund 200 Studierende (auch aus anderen Fachbereichen), die bereit waren zur intensiven Mitarbeit. In den Plenarveranstaltungen wurden Video, online- und offline-Computerpräsentationen und CD-ROMs eingesetzt. Für die Analyse des Materials wurden (mithilfe von Tutoren) Intensiv-Fokusgruppen eingerichtet. Praktisch alle Teilnehmer hatten einen eigenen Internet-Zugang. Für die Organisation und Kommunikation des Seminars wurde als ‚Zentrale‘ eine elaborate Fan-Website (mit ‚internationalem Status‘ in der Star Trek Netz-community) eingerichtet und angeboten.

Im Zentrum der Betrachtung standen ausgewählte Folgen der Kultserie Star Trek, die u.a. unter dem Aspekt ‚Science in Science Fiction‘ untersucht wurden. In den Plenarsitzungen wurden z.B. sowohl einzelne Filmszenen als auch interessante Internetseiten zum Thema auf eine Großleinwand projiziert und zur Diskussion gestellt. In den Fokusgruppen wurde spezifische Fragestellungen (jeweils Video-Analyse und Internet-Recherchen / Website-Nutzung) bearbeitet. Auch der Informationsaustausch unter den einzelnen Gruppen, erfolgte durch die erwähnte Website.

Im Rahmen der Veranstaltung wurde Akzeptanz und Nutzung dieser Website durch die Teilnehmer genau beobachtet. Die Website bot nicht nur alle internationalen Informationen zum Gegenstand, sie wurde durch die Veranstalter – ohne Minderung ihrer Attraktivität – auch zunehmend ‚verwissenschaftlicht‘, d.h. mit zusätzlichen Materialien (Sekundärliteratur, ‚seriöse‘ links, Diskussionsforen, schließlich Ablage von Seminarpapieren,

Protokollen usw.) versorgt. Es wurde deutlich, daß eine große Bereitschaft der Teilnehmer bestand, mit einem solchen Instrument zu arbeiten. Die Qualität der Arbeit in der großen Veranstaltung steigerte sich durch diese zusätzliche Kommunikationsdichte. Auch in der Öffentlichkeit wurde das Seminar wahrgenommen. Journalisten suchten die Veranstalter auf. Selbst die amerikanischen Autoren und Produzenten der Star Trek-Serie haben ihr Interesse bekundet.

Es ist deutlich geworden, daß solche oft mit großem individuellem Engagement aufgebauten Websites aus der Netzkultur noch ein großes Entwicklungspotential haben, gerade um studentisches Interesse zu binden und die große Kluft zwischen deren ‚massenkulturellem Erfahrungsraum‘ und der universitären Lehre zu überbrücken. Wir betrachten diesen Teil der Netzkultur als ein außerordentlich wichtiges Reservoir, um die Bereitschaft der Studierenden für eine Nutzung der multimedialen Möglichkeiten zu steigern.

Die Einbindung von Websites der Internet-Kultur (in der sich immer mehr Studenten auch in ihrer Freizeit bewegen) in die Lehr- und Lernpraxis geistes- und sozialwissenschaftlicher Veranstaltungen zur Motivierung der Lernenden durch Einbeziehung ihrer Website-Aktivitäten (chat rooms, message boards, internationale ‚subkulturelle‘ Vernetzungen, Informationsbörsen, Ästhetik usw.) fördert die Entwicklung und Ausbildung der Kritikfähigkeit und Medienkompetenz auf der Basis massenkultureller Erfahrung.

URLs:

EPS Projekt: <http://www.uni-muenster.de/EuropeanPopularScience>

EPS final report: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/eps-final/epsfinal.htm>

EPS-Workshops: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/medkomp/medkomp.htm>

Frieden ist in Westfalen,: <http://www.muenster.de/friede/konflikte/intro.htm>

Arbeitsstelle Friedens- und Konfliktforschung: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon>

Star Trek Seite: <http://www.atlantera.com>