

DIGITAL DENKEN HEISST WEITERDENKEN

Einrichtungen, die Bürgerwissenschaft unterstützen und betreiben. Die ECSA-Mitglieder stammen aus 22 Ländern, das Büro ist dem Museum für Naturkunde Berlin angegliedert. Das Netzwerk tauscht sich über Methoden und Techniken der Bürgerbeteiligung sowie über Projekte aus und wird im Mai 2016 seine erste Konferenz für die internationale Citizen-Science-Gemeinschaft in Berlin abhalten. »Wir tragen Erfahrungen von Citizen-Science-Projekten aus ganz Europa zusammen und fördern eine wissenschaftliche Herangehensweise«, so Claudia Göbel. Die Projekte stammen aus den unterschiedlichsten Bereichen. Gemein ist ihnen die wissenschaftliche Methode. Egal, ob die Initiative für das Projekt von einem Museum, einer wissenschaftlichen Fachgesellschaft, einer Universität oder einer zivilgesellschaftlichen Organisation ausgeht.

Petra Krimphove

Leonardo Alfonsi führt die European Science Events Association (EUSEA). **Dr. James Gillies** leitet am CERN in Genf die Kommunikationsabteilung. **Ricarda Ziegler** ist Assistentin der Geschäftsführung bei *Wissenschaft im Dialog*. Sie moderierte die Diskussion. **Uwe Steger** ist für die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Universität Innsbruck verantwortlich. **Norbert Steinhaus** arbeitet beim Wissenschaftsladen Bonn und **Claudia Göbel** leitet das Büro der 2014 gegründeten European Citizen Science Association (ECSA) am Museum für Naturkunde Berlin.

Wie nutzen die Menschen multimediale Angebote im Internet? In der Session »Was macht eigentlich der Nutzer damit?« stellten die Referenten Studien und Analysen vor, um unterschiedliche Aspekte digitaler Wissensvermittlung zu beleuchten und zu diskutieren.

Philipp Niemann und Annette Leßmöllmann untersuchten das multimediale Storytelling am Beispiel des Online-Wissenschaftsmagazins SUBSTANZ. Die Grundidee des Mediums ist es, wissenschaftliche Texte im Netz neu und kompakt »zu erzählen« und den Inhalt »von Anfang an konsequent und ausschließlich für den Bildschirm zu denken«. Durch den parallelen Einsatz von Texten, Bildern, Video- und Audioaufnahmen und Grafiken, die beim Scrollen durch die Geschichte gleichmäßig verteilt sind, soll sich der Leser über verschiedene gleichberechtigte Erzählmodi neues Wissen aneignen.

Mittels Redaktions- und Rezeptionsforschung prüften Niemann und Leßmöllmann, ob SUBSTANZ diesen selbstauferlegten Ansprüchen gerecht wird. Von Juni 2014 bis März 2015 begleiteten sie die Redaktionskonferenzen des Magazins mit Videoaufzeichnungen und Interviews. Hier fiel auf, dass bei den multimedialen Bestandteilen der Stories von »illustrieren« und »dekorieren« sowie von »Effekten« gesprochen wurde. Die Redaktion dachte also nicht von vornherein funktional digital, sondern klassisch printjournalistisch vom Text her. Bei der Rezeptionsstudie mit 36 Probanden wurde deutlich,

wie sich diese Diskrepanz zwischen digitalem Ansatz und journalistischer Umsetzung auch auf das Nutzungsverhalten der Leser übertrug. Die Auswertung der visuellen Aufmerksamkeitsverteilung ergab, dass die Erzählmodi Bild, Film, Grafik deutlich weniger wahrgenommen wurden als der Text selbst. Dies bestätigte sich auch in den anschließenden Interviews: Die Leser stellten häufig keine Verbindung zwischen Text und Bildelementen her. Sie kritisierten ein integriertes Video, weil es den Text nicht um Informationen ergänzte. Die Studie ergab, dass die verschiedenen Medien nicht optimal eingesetzt wurden, sodass die Probanden stark am Textformat haften blieben. Insgesamt fanden sie das multimediale Format aber interessant. Die Studienergebnisse sollen in die künftige Gestaltung von SUBSTANZ einfließen.

Wissenschaftliche Webvideos: Repräsentation oder Konstitution filmischen Wissens?

In der zweiten Hälfte der Session präsentierte Thomas Metten die Ergebnisse einer Detailanalyse des Webvideos »Von der Natur lernen«. Der zweieinhalbminütige Kurzfilm wurde von Wissenschaftlern erstellt. Er zeigt ein Bionik-Projekt, in dem Forscher eine im Waldboden lebende Sechsfüßer-Art, die Springschwänze, untersuchen, deren Hautoberfläche aufgrund ihrer räumlichen Struktur Flüssigkeiten wie Wasser und Öl abweist. Das Webvideo nimmt den Zuschauer mit auf eine Reise vom Wald ins Labor hin zu den Wabenstrukturen der Haut im Nanometerbereich.

Mit der Analyse des Videos versuchte Metten folgende Fragen zu beantworten: Was ist dessen kommunikative Funktion? Welche Funktionen übernehmen be-

stimmte Details in der Darstellung? Was ist der Gegenstand des Films und wie wird er im Zusammenspiel der multimodalen Komponenten eingeführt? Metten konnte aufzeigen, wie Bewegtbild, Voice-over-Kommentar, Grafik, Schrift-Inserts und Bild-Einblendungen zusammenspielen und so die Spannung zwischen Sachangemessenheit und Adressatenorientierung auflösen.

Das Thema des Videos wird auf zwei Weisen eingeführt: Die auditive Dimension des Videos soll das Interesse und die Aufmerksamkeit des Zuschauers wecken. Der Erzähler lädt ihn ein, die Spezies kennenzulernen. Gleichzeitig ist die visuelle Dimension des Films eher sachorientiert. Die Springschwänze werden im Waldboden per Kamerazoom sichtbar gemacht, wissenschaftlich klassifiziert und in ihren Eigenschaften beschrieben. Mettens Analyse der Eingangsszene macht das Potenzial von Webvideos für die Wissenschaftskommunikation deutlich: Adressaten- und Sachorientierung können sich in der gezielten Kombination aus Bild und Ton gut ergänzen.

Im zweiten Teil des Films wird der Zuschauer ins Forschungslabor geführt. Man sieht, wie ein Wissenschaftler einzelne Tierchen mit einer Pinzette in eine Petri-Schale mit Wasser bzw. Öl taucht. Die Tiere rollen sich zusammen. Der Kommentator erklärt das Phänomen: Aufgrund der Oberflächenstruktur der Haut bildet sich beim Eintauchen ein Luftpolster zwischen Haut und Flüssigkeit. Tatsächlich sieht der Zuschauer auch ein Schimmern auf der Hautoberfläche der Tiere, nicht jedoch die entstehenden Luftpolster. Der Vorgang wird also erst deutlich, wenn das gezeigte Bild kommentiert wird.