

# Inhalt

---

- 1.    **Vorwort** | 9
  
- 2.    **Einführung** | 11
  - 2.1.   Warum diese Forschung? | 11
  - 2.2.   Forschungsgegenstand | 14
  - 2.3.   Ziele | 16
  - 2.4.   Fragestellungen | 17
  - 2.5.   Gliederung | 17
  - 2.6.   Begriffsdefinitionen | 18
  
- 3.    **Theorie und Methode** | 21
  - 3.1.   Theoretische Annahmen | 21
    - 3.1.1.   Wissenschaft und Medien | 21
    - 3.1.2.   Wissensweitergabe | 23
  - 3.2.   Methodik | 26
    - 3.2.1.   Grundlage | 26
    - 3.2.2.   Interviews | 29
  
- 4.    **Wissensverbreitung und Medien** | 33
  - 4.1.   Grundlagen der Medienlandschaft | 33
  - 4.2.   Formen der Wissensverbreitung | 38
    - 4.2.1.   Wissensgesellschaft | 38
    - 4.2.2.   Gesellschaftlich-mediale Rahmenbedingungen | 43
    - 4.2.3.   Wissenskommunikation | 48
  - 4.3.   Wissensvermittlung in der Erlebnisgesellschaft | 63
    - 4.3.1.   Emotionen | 69
    - 4.3.2.   Unterhaltung | 72
  - 4.4.   Visuelle Einflüsse | 75
    - 4.4.1.   Wirkmacht der Bilder | 75
    - 4.4.2.   Bilder als Wissensprodukte | 78
  - 4.5.   Lernen | 82

<b>5.</b>	<b>Popularisierung von Archäologie</b>	87
5.1.	Forschungsstand	90
5.2.	Formen und Akteure populärer Vermittlung	92
5.3.	Alternativarchäologie	97
5.4.	Kommerzielle Verwertungen	104
5.5.	Der Alte Orient im Diskurs	107
<b>6.</b>	<b>Ausstellungen</b>	111
6.1.	Reflexionen zum Ausstellungswesen	112
6.2.	Besucherforschung	116
6.3.	Kulturhistorische Ausstellungen	118
6.4.	Sonderausstellungen	119
6.5.	Fallbeispiele	121
6.5.1.	Babylon – Mythos und Wahrheit	122
6.5.2.	Tutanchamun – Sein Grab und die Schätze	134
6.5.3.	Schätze des Alten Syrien – Die Entdeckung des Königreiches Qatna	147
6.6.	Fazit	154
<b>7.</b>	<b>Fernsehen</b>	161
7.1.	Merkmale der Produktion und Rezeption	161
7.2.	Archäologie im Spielfilm	165
7.3.	„Sciencetainment“ oder Wissensvermittlung im TV	168
7.4.	TV-Dokumentationen	172
7.5.	„Where great minds make history“ oder Geschichte und Archäologie im TV	174
7.5.1.	Die Terra X-Sendereihe	181
7.6.	Fallbeispiele	183
7.6.1.	Babylon-Tower	183
7.6.2.	Jenseits von Eden – Lifestyle in der Steinzeit	191
7.6.3.	Qatna – Entdeckung in der Königsgruft	197
7.6.4.	Fazit	205
7.7.	Ausblick	209
<b>8.</b>	<b>Internet</b>	211
8.1.	Kennzahlen und Kennzeichen	211
8.2.	Präsentationsarten	215
8.2.1.	Web 2.0	217
8.3.	Das Internet als Wissensmedium	228
8.4.	Problemfelder	230
8.5.	Internet und Archäologie	232

## **9. Interviewauswertung | 239**

9.1. Interviewverfahren | 240

9.2. Analyse | 241

9.3. Fazit | 264

## **10. Synthese | 265**

10.1. Aspekte der Wissensvermittlung | 266

10.1.1. Generelle Tendenzen | 266

10.1.2. Aufbereitung von Archäologie | 268

10.1.3. Kommerzialisierungen | 272

10.1.4. Mediale Einflüsse | 275

10.1.5. Rolle der akademischen Wissenschaften | 278

10.2. Untersuchungsergebnisse | 280

10.3. Zukunftstrends | 284

10.4. Forschungsdesiderate | 288

## **11. Ausblick | 291**

## **12. Das Wichtigste zum Schluss – Dank an | 297**

12.1. Nachwort | 298

## **13. Quellenverzeichnis | 299**

## **14. Anhang | 345**