

# 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

- 5. Popularisierung von Archäologie | 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
  
- 6. Ausstellungen | 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
  
- 7. Fernsehen | 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
  
- 8. Internet | 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. Interviewerfahrungen | 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**

