

COMPUTEREINSATZ IN KULTURHISTORISCHEN MUSEEN
Erfahrungsbericht aus der Arbeit am
Österreichischen Museum für Volkskunde in Wien

1. *Computer und Volkskunde*

Der Computer kann für die Volkskunde Objekt oder Werkzeug der Forschung sein. Seit den 60er Jahren beschäftigt man sich mit der Anwendung der Datenverarbeitung in der Volkskunde, anfangs nur im Bereich der Erzählforschung, wo man sich auf Erfahrungen der Linguisten stützen konnte und strukturalistische Analysen gefragt waren, später (Anfang der 80er Jahre) auch im sozialwissenschaftlichen Feld und erst seit kurzem auch im Bereich objektorientierter Forschung.

2. *Computer und Museum*

2.1. *Gesamtösterreichische Situation*

Keine Koordination der EDV-Anwendung in Museen, aber es gibt an vielen Häusern bereits Projekte, zum Teil auch schon in der Realisierungsphase.

2.2. *Auf internationaler Ebene*

wird der Einsatz von EDV in den Museen seit den 70er Jahren verfolgt (Beispiele: ICOM Unesco Dokumentation Centre, Muzejski Dokumentacioni Centar, Canadian Heritage Information Network).

2.3. *EDV-Konzept der österreichischen Bundesmuseen*

2.3.1. *Systemanalyse Bundesmuseen* der Abteilung Informationssysteme des Instituts für Statistik und Informatik an der Universität Wien im Auftrag des Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung.

2.3.2. *Pilotprojekt* zur Erstellung eines Realisierungskonzepts zur Einführung der EDV an den österreichischen Bundesmuseen.

3. *Computeranwendung im Österr. Museum für Volkskunde*

3.1. *Schrittweise Einführung von EDV* seit 1987 im Institut für Gegenwartsvolkskunde (IGV) der Österreichischen Akademie der Wissenschaften (ÖAW), in der Bibliothek des ÖMV, der Vereinsverwaltung und Kasse, und bei der Sammlungsdokumentation.

3.2. *Hard- und Software – Ausstattung*

3.3. *Vorstellung der Archive – Datenbank*

3.3.1. *Datensätze (Objekterhebungsbögen)*

3.3.2. *Programmanwendung*

Margot Schindler