



Im Verein Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. beschäftigen sich Menschen aus unterschiedlichen Disziplinen und Kulturen mit der Frage, wie kulturelle und wissenschaftliche Inhalte heute und in der Zukunft vermittelt werden. Unsere Vision ist die Realisierung dessen was wir Kultur- und Wissensgesellschaft nennen. Wesentliches Merkmal dieser Gesellschaftsform ist das Modell *Kultur und Wissen von allen für alle*.

Neue Kommunikations- und Medienformen wie das Web 2.0 oder die Welt der Computerspiele haben einen nachhaltigen Einfluss auf die Kultur- und Wissensvermittlung. Immer mehr Menschen – unabhängig von Alter, Geschlecht oder Bildungsstand - nutzen diese neuen Angebote aus privaten und/oder geschäftlichen Gründen. Für Viele ist es z.B. völlig normal, nach Informationen und Inhalten zuerst im Internet zu suchen, Teil einer Online-Community zu sein oder immer komplexere Computerspiele zu spielen. Direkt oder indirekt entstehen dadurch neue Arten der Kommunikation sowie der Erschließung und Vermittlung von unterschiedlichen Inhalten.

Aus diesen individuellen Herangehensweisen entstehen mittel- bis langfristig Arbeitsweisen und Kommunikationsmuster mit denen sich Bildungs- und Kulturinstitutionen aber auch Unternehmen der Kreativwirtschaft und nicht zuletzt die öffentliche Verwaltung beschäftigen müssen. Leider sind diese Institutionen in der Regel auf diese „neuen“ Nutzer nicht vorbereitet und haben daraus resultierend kein *passendes Angebot* zur Verfügung. Dabei ergeben sich durch die Arbeit mit diesen neuen Plattformen eine Vielzahl an spannenden Chancen und Möglichkeiten.

Für uns ist es wichtig, dass sich sowohl Kultur- und Wissensinstitutionen als auch Unternehmen und öffentliche Einrichtungen auf breiter Ebene mit diesen Themengebieten befassen. Dabei geht es weniger um das Verstehen von einzelnen Technologien oder Plattformen als vielmehr der dahinter stehenden Kultur bzw. den Aktivitäten und Zielsetzungen der User. Das Verstehen wiederum ist nur schwer möglich ohne die eigene persönliche Erfahrung bzw. das eigene Ausprobieren.

Der wesentliche Unterschied im Vergleich zu vorherigen Medienformen ist die Einbeziehung des Users in die Erschließung, Verbreitung und Entwicklung der Inhalte. Der User wird im modernen Internet vom statischen Empfänger von Informationen und Inhalten zum Sender und Empfänger in einer Person. In den virtuellen und interaktiven Welten der Computerspiele entdeckt und gestaltet er spielerisch fiktive Wirklichkeiten. Er agiert interaktiv, offen, kooperativ und transparent und versteht sich als Teil einer sich stetig verändernden Community. Nur wenn diese Arbeitsweisen und die damit verbundene Motivation der User verstanden werden, ist es möglich, passende Angebote zu entwickeln.

In der Zukunft wird es darum gehen, die neuen Medien- und Kommunikationsformen aktiv durch die eigenen Inhalte und damit verbundene Services zu gestalten. Dabei geht es auch um die Frage, wie diese neuen „virtuellen“ Aktivitäten mit denen in der „realen“ Welt verbunden werden können.

Gleichzeitig können wir eine starke Prozesshaftigkeit beobachten, die es zunehmend schwerer macht, langfristige Nutzungskonzepte für einzelne Plattformen zu entwerfen. So wissen wir heute nicht ob z.B. Twitter, World of Warcraft oder Facebook in ein paar Jahren noch eine derartige Bedeutung haben werden wie heute oder ob Sie überhaupt noch existieren. Was jedoch bleiben wird ist eine Kultur der Kooperation, des Austausches, der Offenheit, des Ausprobierens und der Interaktion. Hat man diese Kultur verinnerlicht, kann man kommende Plattformen schnell für die eigene Arbeit nutzen.

Es geht uns auf keinen Fall um einen unkritischen Umgang mit diesen neuen Medien. Es geht uns auch nicht um einen Konkurrenzkampf zwischen klassischer Kultur- und Wissensvermittlung und den Aktivitäten im Web 2.0 bzw. den Computergames. Es geht vielmehr um eine Erweiterung der bereits vorhandenen Vermittlungswege. Natürlich gehört für uns auch die Thematisierung von Risiken und Gefahren zu unserer Arbeit. Ein wesentliches Thema ist für uns deshalb das Thema Informations- und Medienkompetenz. Wir verstehen das Web 2.0 und die Welt der Computerspiele als Chance und Möglichkeit für Kultur- und Wissensinstitutionen, die Kreativwirtschaft und öffentliche Einrichtungen neue Wege in der Vermittlung von Inhalten zu gehen.

Zum jetzigen Zeitpunkt gibt eine kleine Zahl an Institutionen, Unternehmen und öffentlichen Einrichtungen, die mit eigenen Angeboten teilweise sehr erfolgreich gestartet sind. Diese Leuchttürme sind sehr wichtig, da sie u.a. dazu geführt haben, dass es heute weitaus mehr Wissen und Erfahrung zu diesen Themengebieten gibt als vorher. In einem nächsten Schritt wird es aber nun darum gehen, dass die breite Masse der Institutionen mit eigenen Angeboten startet.

Wir glauben, dass der Wandel hin zu einer Kultur- und Wissensgesellschaft nicht „von oben“ bestimmt werden kann. Vielmehr bedarf es der Aktivierung einer breiten Masse von Institutionen und Unternehmen und den in ihnen arbeitenden Menschen „von unten“. Um dies zu ermöglichen, hat unser Verein eine Vielzahl an Aktivitäten gestartet.

Was wir tun:

Das Grundkonzept der Zukunftswerkstatt basiert auf der Idee, dass sehr viele Menschen immer noch wenig bis gar keine Erfahrung mit Angeboten wie dem Web 2.0 oder Computerspielen haben. Deshalb heißt es zuerst: Ausprobieren! Wir ermöglichen Mitarbeitern unterschiedlicher Institutionen und Unternehmen die Beschäftigung mit diesen neuen Technologien. Hierfür sind wir auf Konferenzen und Tagungen wie dem Deutschen Bibliothekartag mit einem eigenen Stand vertreten und schaffen dort die Möglichkeit, unterschiedliche Werkzeuge des modernen Internets und Computerspiele auszuprobieren. Diese „Spielwiese“ wird begleitet von Vorträgen, Best-Practice-Treffen, Diskussionen und Workshops. Aus diesem Modell einer Plattform zum Ausprobieren haben wir die Idee einer Roadshow entwickelt. Diese Roadshow soll es uns ermöglichen, mit unserer Spielwiese zu den einzelnen Institutionen zu gehen bzw. mit Ihnen gemeinsam neue Konzepte zu entwickeln. Mittel- bis langfristig soll die Roadshow die Form einer mobilen Zukunftsbibliothek haben.

Auch in der Aus- und Weiterbildung ist die Zukunftswerkstatt aktiv. Die Mitglieder der Zukunftswerkstatt sind z.T. schon seit Jahren äußerst erfolgreiche Trainer, Lehrende und Berater für Themen wie Informationskompetenz, Web 2.0, Gaming, Onlinemarketing, Kulturvermittlung, Kulturmanagement usw. Aufgrund dieser langjährigen Kenntnisse und Erfahrungen hat der Verein ein eigenes umfassendes und nachhaltiges Qualifizierungsangebot entwickelt. Es beinhaltet 5 Module und richtet sich sowohl an Kultur- und Wissensinstitutionen als auch an Unternehmen. Darüber

hinaus halten die Mitglieder der Zukunftswerkstatt Vorträge und veranstalten Workshops für und mit verschiedensten Institutionen in ganz Europa.

Qualifizierung allein reicht in der Regel nicht aus. Die Arbeit mit Games und dem modernen Internet erfordert sehr oft tiefgreifende Änderungen in der eigenen Arbeits- und Organisationsstruktur. Viele Herangehensweisen und Arbeitsabläufe müssen geändert oder neu entwickelt werden. Die Arbeit mit diesen neuen Angeboten erfordert neue Denkweisen und die Fähigkeit, mit der bereits erwähnten Prozesshaftigkeit umzugehen. Deshalb beraten und begleiten wir Institutionen, Personen und Unternehmen zu allen Fragen die sich um die Zukunft der Kultur- und Wissensvermittlung drehen. Dazu gehören auch Gespräche mit den Trägern öffentlicher Einrichtungen, dem Führungspersonal und aktuellen oder möglichen Kooperationspartnern.

Der Verein ist ebenso in der Forschung aktiv. Gemeinsam mit der Bibliothek der ETH-Bibliothek Zürich und der FH Potsdam haben wir mit dem Aufbau eines internationalen Projektes zur Erforschung neuer Technologien und den damit verbundenen Auswirkungen auf die Kultur- und Wissensvermittlung begonnen. Die Arbeit mit modernen Kommunikationsformen und Technologien wie dem Web 2.0 oder Computerspielen ist kein reines Technologiethema, sondern hat u.a. Einfluss auf die Struktur und die Identität von Institutionen bzw. Unternehmen und Ihrem Umfeld. Sie lässt sich also nicht isoliert betrachten. Aus diesem Grund beschäftigen wir uns ebenso intensiv mit Themengebieten wie Change-Management, Innovations-Management, Organisationsentwicklung, Marketing etc. und entwickeln zusammen mit unseren Projektpartnern Konzepte für den Umgang mit den damit verbundenen Problem- und Fragestellungen.

Die Gründung des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. im März 2010 war auch der Startschuss für den Aufbau eines eigenen Instituts. Wir planen dies als An-Institut an der Fachhochschule Potsdam aufzubauen. Dieses Institut soll eine Vielzahl an unterschiedlichen Aufgaben wahrnehmen und sich als eine wichtige Anlaufstelle für Fragen zur Kultur- und Wissensvermittlung profilieren.

Ein wesentliches Element unserer Arbeit ist die Vernetzung von Menschen und ihren Ideen. Zudem ist eine Bearbeitung der vielschichtigen Themengebiete alleine nicht möglich. Deshalb ist der Aufbau eines offenen und interdisziplinären Netzwerkes ein weiteres Aufgabengebiet des Vereins. Dieses Netzwerk entwickelt sich stetig weiter und besteht aus Wissenschaftlern, Institutionen, Unternehmen, Einzelpersonen und Organisationen aus unterschiedlichen Fachgebieten. Gleichzeitig haben wir im Internet eine eigene interdisziplinäre Community gestartet. Unter www.zukunftswerkstatt.mixxt.org können sich alle Menschen miteinander vernetzen, die sich mit der Kultur- und Wissensvermittlung beschäftigen.

Der Vorstand des Vereins besteht aus den drei Gründungsmitgliedern Julia Bergmann (1. Vorsitzende), Christoph Deeg (2. Vorsitzende) und Jin Tan (2. Vorsitzende). Zu den Gründungsmitgliedern zählen zudem Michael Stephens (Forscher und Referent/USA), Prof. Dr. Hans-Christoph Hobohm (FH Potsdam/BRD), Dr. Rudolf Mumenthaler (ETH-Bibliothek/Schweiz) und Hans-Jürgen Schmidt (Bibliothekar im Ruhestand/BRD). Daneben gibt es eine schnell wachsende Gruppe an Helfern und Unterstützern, ohne die unsere Arbeit nicht möglich wäre. Wir möchten Sie einladen, mit uns gemeinsam neue Wege der Kultur- und Wissensvermittlung zu entdecken. Machen Sie mit! Reden Sie mit uns und über uns! Wenn Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, können Sie uns unter info@zukunftswerkstatt.org jederzeit gerne kontaktieren. Oder besuchen Sie uns unter www.zukunftswerkstatt.org Hier finden Sie auch aktuelle Informationen zu weiteren Projekten und Aktivitäten unseres Vereins.