



AUFEINANDER ZULAUFENDE WEGE
zu neuem Wissen

LabforCulture
Kennisland | KnowledgeLand

AUFEINANDER ZULAUFENDE **WEGE**
zu neuem Wissen

ISBN 978-1-906496-44-9

Konzept: Katherine Watson

Autor: Martijn Arnoldus

Gastbeiträge von: Ken Arnold, Olivier Schulbaum und Floor van Spaendonck

Inhaltliche Produktion und Koordination: Nicola Mullenger

Englische Redaktion: Vicky Anning

Titelgestaltung: Ashley Grandisch

Design: Rabiah Nasar-Ullah

Herausgeber: LabforCulture

Auftragsdruck: OpenMute

„Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“ wurde verwirklicht mit finanzieller Unterstützung von:



Wir danken dem Röhsska Design Museum, Göteborg, und „Promoting a Creative Generation“, der Konferenz unter schwedischer EU-Präsidentschaft.

Diese Veröffentlichung unterliegt einer Creative Commons Lizenz Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported. Sie dürfen die Texte bzw. die Übersetzungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen. Lesen Sie die komplette Lizenz unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>



Inhalt

Vorwort	4
Leitfaden zu dieser Publikation	5
1 Es regiert ein Gefühl von Chaos	6
2 Das digitale Paradigma und der Kultursektor	8
3 Zugänglichkeit	10
4 Kuratieren	12
5 Expertise	14
6 Sinnggebung	16
7 Vertrauen	18
8 Der Weg vor uns	20
Referenzen	22
Anlagen	23

Vorwort

Die Technologie hat unsere Gesellschaft grundlegend verändert: Sie hat einen Wandel hervorgerufen, den wir als „digitale Revolution“ bezeichnen können. Allerdings geht es bei dieser digitalen Revolution um weit mehr als um neue Online-Instrumente, mehr Effizienz, höhere Geschwindigkeit oder eine unablässige Informationsflut. Die Technologie hat verändert, wie wir denken. Bei der digitalen Revolution geht es um neue Arbeitsweisen, neue Wege zu Reflektieren, neue Ansätze Probleme zu lösen und, daraus folgend, auch um neue Wege Wissen zu erlangen und auszutauschen. Technologien haben auch die uns vertraute lineare Abfolge von kultureller Entwicklung, Herstellung, Verbreitung und Teilnahme auf den Kopf gestellt. Da wir immer weniger „linear“ werden, öffnen sich uns viele weitere Türen und Wege.

Aufeinanderzulaufende Wege zu neuem Wissen ist eine Initiative des LabforCulture. Ziel ist es, zu reflektieren, auf welche Weise unser Wissenszuwachs durch die digitale Revolution betroffen ist und wie wir im Kultursektor darauf reagieren sollten. „Aufeinander zulaufend“ soll hier einen interdisziplinären, generationsübergreifenden, internationalen und fachübergreifenden Kontext bezeichnen — und für ein mehrdimensionales Gesamtbild sorgen. Unsere verschiedenen Wissenssphären sollen sich nicht länger nur um sich selbst drehen, sondern sich auf vielfältige Weise überlappen — und sich dabei ständig wandeln und gegenseitig bereichern, so dass ihre transluzide ‚Schnittmenge‘ zu einem überraschungsreichen Raum von Verbindungen und Austausch wird.

LabforCulture ist eine Online-Plattform mit zwei Schwerpunkten: 1. zeitnah Informationen für und über die Kultur in ganz Europa zu liefern, und 2. den Kultursektor zu ermutigen, experimenteller mit gemeinsam nutzbaren Online-Tools umzugehen. LabforCulture will Menschen mit Informationen verbinden. In unserer digitalen Welt geht es immer weniger darum, einfach nur Informationen anzubieten oder zu liefern. Vielmehr geht es darum, Möglichkeiten zu finden, dass Menschen den Informationen einen Mehrwert hinzufügen können — also einen Raum zu bieten, in dem Informationen lebendig sind und zu Wissen werden.

Kennisland (KnowledgeLand) ist der richtige, inspirierende Partner für diese Initiative. Kennisland bringt ein Netzwerk von Partnern an den Tisch, um über mögliche Folgen der wissensbasierten Wirtschaft nachzudenken und darüber, wie die Gesellschaft auf diese reagieren sollte. Darüber hinaus übersetzt Kennisland die Ergebnisse auch in konkrete Maßnahmen und unterstützt das Learning-by-Doing in diesem Transformationsprozess.

Wir hoffen, dass Sie von den in dieser Publikation gesammelten Überlegungen und Sichtweisen dazu inspiriert werden, unsere laufende Forschung dadurch zu unterstützen, dass Sie uns Ihre Gedanken und Ihren Weg mitteilen.

Katherine Watson
Direktorin, LabforCulture

Leitfaden zu dieser Publikation

Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen bestand aus drei Online-Debatten, gefolgt von einem eintägigen Runden Tisch in Göteborg, Schweden, am 28. Juli 2009. An den Debatten nahmen geladene Experten und die LabforCulture-Community teil. Sie kamen zusammen, um die Produktion, den Austausch und die Regulierung von Wissen zu diskutieren und zu kommentieren. Der Runde Tisch fiel mit der vom schwedischen EU-Ratsvorsitz organisierten Konferenz „Promoting a Creative Generation“ (Förderung einer kreativen Generation) zusammen. Die Konferenz wurde im Rahmen des „Europäischen Jahres der Kreativität und Innovation“¹ organisiert (Der Runde Tisch brachte rund 40 Vertreter von Stiftungen, Regierungen, kulturellen und sektorübergreifenden Organisationen und der Kultur- und Kreativwirtschaft zusammen).

Diese Publikation spiegelt sowohl den Verlauf der Online-Debatten als auch der Diskussionen am Runden Tisch wider und bezieht auch thematisch verwandte weltweite Debatten mit ein. Allerdings ist die Veröffentlichung nicht als reine Zusammenfassung der Diskussionen gedacht. Vielmehr will die Publikation die Diskussionen weiterführen, die online und in Göteborg begonnen wurden. Die zentrale zugrunde liegende Frage ist, was die Kernthemen sind, die im Rahmen von und über kulturpolitische Entscheidungen (im weitesten Sinne) bearbeitet werden sollten. Der Text behandelt daher fünf Themenbereiche. Er gibt Auszüge aus den Debatten wider und reflektiert sie. Zudem ist er um praktische Beispiele und Links zu weiteren Informationen (und Erfahrungen) ergänzt, die nicht unbedingt während der Debatten aufkamen. Ausführliche Protokolle und weitere Medien finden Sie im Online-Projektraum unter <http://www.labforculture.org/newknowledge>, der ein reichhaltiges Angebot für weitere Wissenserweiterung und Wissensaustausch bietet.

Angesichts der breit gefächerten Zusammensetzung des Kultursektors konzentrieren sich die Debatten und die Publikation etwas mehr auf Kulturinstitutionen (Museen, Archive, Institutionen zur Pflege und Bewahrung des kulturellen Erbes, Theater und dergleichen) als auf die eigentlichen Schöpfer (Künstler). Die Publikation – verfasst von Martijn Arnoldus, Seniorberater für Kultur- und Kreativwirtschaft und Open Content bei Kennisland (NL), mit Gastbeiträgen von Ken Arnold, Leiter Öffentliche Programme, The Wellcome Trust (UK); Olivier Schulbaum, Kulturproduzent, Mitbegründer von Platoniq (ES) und Floor van Spaendonck, Leiterin, Virtueel Platform (NL) – endet mit einigen Bemerkungen dazu, wie der Weg vor uns aussehen könnte.

¹ Internetlink: <http://create2009.europa.eu/>

1 Es regiert ein Gefühl von Chaos

Von der landwirtschaftlichen Revolution bis zur Erfindung der Druckerpresse und darüber hinaus hat die Menschheit immer wieder Phasen durchlebt, in denen die konventionellen Praktiken der Wissenserweiterung und des Wissensaustauschs durch neue abgelöst wurden. Die jüngste Veränderung ist so tiefgreifend, dass sie oft als das neue digitale Paradigma bezeichnet wird. Aber diese Veränderung ist nichts, was wir fürchten müssen.

Mit den Worten des freien Journalisten und Beraters der Kultur- und Kreativindustrie John Newbiggin: Während jedes kulturellen Wandels in der Vergangenheit „**muss das Gefühl vorherrschend gewesen sein, dass absolutes Chaos regierte. Und in gewisser Weise scheint es, dass wir uns wieder in so einer Situation befinden. Die Menschen haben auf eine Weise Zugang zu Wissen, die es so vorher einfach nicht gab. Wir mögen das Gefühl haben, dass wir uns in einem Zustand der Anarchie und Unsicherheit darüber befinden, wo das alles hinführen mag. Aber wir sollten Trost aus der Tatsache ziehen, dass wir im Lauf der Menschheitsgeschichte schon oft in dieser Situation waren**“.²

Also, was ist das für ein neues Paradigma? Alles begann mit der Erfindung von digitalen Technologien, die die Art, wie wir auf Wissen zugreifen, Wissen erweitern, verbreiten und austauschen stark beeinflusst haben. Im Folgenden werden die radikalsten Entwicklungen in farbigen unterlegten Kästen aufgeführt:

24/7 - Es ist immer an

Wissen und Informationen sind zu jeder Zeit abrufbar. Das Internet schließt nie - anders als Bibliotheken und Archive.

Unbegrenzte Mobilität

Digitale Technologie hat es möglich gemacht, die entlegensten Winkel der Erde in Bruchteilen einer Sekunde zu erreichen.

Multi-Plattform

Die Mobilität der Technologie ermöglicht neue Arbeits- und Lebensweisen. Digitale Technologien sind omnipräsent und dank Mobiltelefon und mobilem Internet können wir mit der digitalen Welt an jedem Ort und zu jeder Zeit interagieren.

Unbegrenzte Reproduktion

In der digitalen Welt ist zur Herstellung perfekter Kopien nur ein Mausklick nötig. Der Betrieb des Internets und digitaler Geräte erfordert tatsächlich ständiges Kopieren. Das Internet ist nur eine riesige Kopiermaschine. Und es ist sehr gut darin.

Keine Grenzkosten

Von den Energiekosten abgesehen, gehen die Grenzkosten der Vervielfältigung und Verbreitung in der digitalen Welt gegen Null.³

Keine Filter

Als Netzwerk ohne Hub fehlt dem Internet ein zentraler Filter zur Kontrolle des Informationsflusses. Da kein Filter vorhanden ist, kann jeder veröffentlichen und theoretisch ein riesiges Publikum erreichen.

Demokratisierung des Zugangs

Theoretisch hat der Aufstieg des Internets neue Möglichkeiten des Zugangs zu Wissen und Informationen mit sich gebracht. Obwohl digitale Technologien ihre eigenen Zutrittsbarrieren haben (man muss wissen, wie man sie bedient), hat das Internet viele „analoge“ Hindernisse aus dem Weg geräumt, die bisher den Zugang versperrten.

Geschwindigkeit des Wandels

Digitale Technologien ermöglichen eine wesentlich höhere Geschwindigkeit bei der Annahme, Anpassung und (Wieder-) Verwendung von Wissen und Informationen. Was jetzt noch „neu“ ist, kann innerhalb weniger Stunden wieder aus den digitalen Schlagzeilen verschwunden sein.

² John Newbiggin, Runder Tisch „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“, Göteborg; Vormittagssitzung, 28. Juli 2009.

³ Energiekosten sollten aus mindestens zwei Gründen nicht ignoriert werden. Erstens, obwohl der Energieverbrauch auf der individuellen Ebene sehr niedrig sein mag, ist die Energie, die das Internet insgesamt verbraucht extrem hoch. Zweitens sind Energiekosten ein wichtiger Faktor für den fehlenden Zugang zum digitalen Bereich in Entwicklungsländern.

Dies sind die wesentlichen Merkmale, wie die digitalen Technologien die Welt, in der wir heute leben, beeinflusst haben. Allerdings geht es beim neuen Paradigma nicht nur um unpersönliche technologische Eigenschaften. Tatsächlich liegt der grundlegende Wandel darin, wie wir uns zur Information und – weil wir die Information mit Bedeutung belegen – zum Wissen positionieren. Darin liegt – grob gesprochen – der Paradigmenwechsel in seiner Gesamtheit. Aus den aktuellen Debatten wird deutlich, dass dieses digitale Paradigma nicht so gut verstanden wird, wie die rein technische Seite der digitalen Revolution. Die Reflexion über den digitalen Paradigmenwechsel und seine (praktischen) Auswirkungen auf unsere Gesellschaft wird Politiker, Denker und Entscheidungsträger in den kommenden Jahren zweifellos weiterhin beschäftigen.

Drei Beobachtungen

Wenn es beim Paradigmenwechsel um die Positionierung der Menschen zu Information und Wissen geht, wie sieht das konkret in der Praxis aus? Man kann drei Beobachtungen machen.

Erstens werden die Menschen heute mit Informationen überflutet. Die Speicherkapazität für Informationen des Internets, das 24/7 – also immer – an ist, ist nahezu unbegrenzt. Durch den Wegfall von Lagerfläche und Grenzkosten ist die Menge der Informationen, auf die zugegriffen werden können in weniger als einem Jahrzehnt explodiert. Im Ergebnis sind wir mehr und vielfältigeren Informationen ausgesetzt als jemals zuvor in der Geschichte der Menschheit. Während des Runden Tisches in Göteborg bezeichnete Ken Arnold (Wellcome Trust, London, UK) das sogar „ein Risiko für die geistige Gesundheit“. Folglich müssen Menschen neu definieren, wie sie die für sie zu einem bestimmten Zeitpunkt relevanten Informationen bewerten und auswählen.

Zweitens, und eng verwandt mit der ersten Beobachtung, sind Menschen heutzutage mit einer enormen Vielzahl von Quellen konfrontiert. Vielleicht gerade wegen des Fehlens eines zentralen Filters lassen digitale Technologien und das Internet vielfältige, verschiedenartige und sich ständig verändernde Wissens- und Informationsquellen zu. Früher waren Informationen und ihre Quellen ziemlich eng miteinander verknüpft. Die Menschen wussten, woher die Informationen kamen. Im Vergleich zu heute war früher die Zahl der Autoren, Herausgeber und Verbreiter von Informationen ziemlich begrenzt. In der Wertschöpfungskette der Produktion, der Verbreitung und des Konsums nahmen „Torwächter“, die in der Lage waren, den Informationsfluss zu einem gewissen Grad zu kontrollieren immer eine bedeutende

Rolle ein. Digitale Technologien und das Internet haben die alten Praktiken unter Zugzwang gesetzt. Folglich müssen Menschen auch neu definieren, wie sie die zu einem bestimmten Zeitpunkt für sie relevanten Informationsquellen bewerten und auswählen.

Drittens geben digitale Technologien Menschen Instrumente an die Hand, mit denen sie sich sehr viel stärker an der Erstellung, der Veröffentlichung, dem Austausch, der Anpassung und der Verbreitung von Informationen beteiligen können. Die Anzahl persönlicher Weblogs übersteigt bei weitem die Zahl traditioneller Medien. Foren und Tools zum Kommentieren werden stark frequentiert, um Meinungen zu äußern. Millionen von Profilen auf Social-Networking-Sites bieten nicht nur abstrakte Daten zur Person, sondern auch private Informationen. Ehemals lineare Informationsflüsse und Wertschöpfungsketten verlieren ebendiese linearen Eigenschaften. Mehr noch, Menschen beteiligen sich immer aktiver daran, Informationen mit Bedeutung zu belegen. Das ist es wohl, was man den ermächtigenden Aspekt digitaler Technologien nennen könnte. Den Menschen wird ermöglicht auf sehr viel leichtere Weise an allen Phasen des Wissenszuwachs und -austausch teilzunehmen, was sie dann auch tun.

In Anbetracht dieser drei Beobachtungen ist es fast schon beruhigend festzustellen, dass sich nicht alles mit dem neuen digitalen Paradigma verändert hat. Der Erwerb und die Erweiterung von Wissen erfordern immer noch kognitive Prozesse (also Lernen, Kommunizieren, die Interpretation von Informationen), die kulturell bedingt sind. Genau hier kommen Fragen hinsichtlich der Herausforderungen und Chancen auf, denen sich der Kultursektor und die Kulturpolitik stellen müssen.

2 Das neue Paradigma und der Kultursektor

„Ich fühle, wie vielleicht viele andere Menschen auch, eine Mischung aus freudiger Erregung, aber auch deren Kehrseite, nämlich Verwirrung und gelegentliches Unbehagen in dem Sinn, dass etwas sehr Großes, sehr Neues und sehr Unbekanntes geschieht und habe dann das Gefühl, dass es in alle Richtungen gehen kann. Allerdings habe ich auch, wenn ich in einer weniger optimistischen Stimmung bin, das Gefühl, dass ich dazu verurteilt bin, ausgeschlossen zu werden.“⁴

Ken Arnold
Leiter Öffentliche Programme
The Wellcome Trust, UK

Das neue Paradigma der digitalen Kultur weckt sehr hohe Erwartungen, ruft aber auch Unbehagen im gesamten Kultursektor hervor. Auf der einen Seite haben viele Kulturschaffende das Gefühl, dass sie nicht ganz verstehen, was in der digitalen Welt passiert. So sind zum Beispiel nur wenige Museen und andere Kulturinstitutionen davon überzeugt, dass sie sich den neuesten digitalen Technologien voll angenommen haben. Tatsächlich hat sich, trotz der vielen Experimente mit digitalisierten Sammlungen und Online-Diensten, noch keine weit verbreitete Praxis entwickelt, die dem neuen Paradigma vollständig gerecht wird.⁵

Auf der anderen Seite kann auf den Kultursektor im Rahmen des neuen Paradigmas eine wichtige Füh-

rungsrolle zukommen. Die Stärke der Kunst und des Kultursektors beruhte immer darauf, bestehenden Informationsquellen einen neuen Sinn zuweisen zu können sowie Bedeutung zu kommunizieren und zu reflektieren. Der Kultursektor hat es sich zu seiner Kernaufgabe gemacht, alternative Wege zu entdecken und aufzuzeigen, wie sich Menschen auf neue und alte Informationen beziehen können.

Angesichts dieser Kernkompetenz kann der Kultursektor tatsächlich eine bedeutende Rolle dabei spielen, Menschen dabei zu helfen, sich gegenüber Informationen neu zu positionieren. Mit anderen Worten ist der Kultursektor der offensichtliche Kandidat dafür, Menschen dabei zu unterstützen (a) neu zu definieren, wie sie Informationen auswählen und bewerten, (b) neu zu definieren, wie sie Quellen auswählen und bewerten und sie anzuregen (c) an allen Phasen der Wissenserweiterung und des Wissensaustausch zu partizipieren.

Folglich gibt es für den Kultursektor zwei Seiten derselben Medaille. Die matte Seite stellt die Herausforderungen und Schwierigkeiten dar, mit denen sich der Kultursektor während der Anpassung an das neue Paradigma konfrontiert sehen kann. Der Kultursektor (Künstler und kulturelle Einrichtungen gleichermaßen) muss sich über das neue Paradigma bewusst werden. Und er wird lernen müssen, wie die neuen digitalen Technologien anzuwenden sind. Die glänzende Seite der Medaille spiegelt die Möglichkeiten wider, die sich für den Kultursektor durch das neue Paradigma der digitalen Kultur ergeben.

Aber wo anfangen? Im Juli 2009 brachte das LabforCulture Denker, Kulturschaffende und Kreative mit unterschiedlichen Hintergründen (siehe Danksagungen) in drei Online-Debatten und zu einem eintägigen Runden Tisch im Röhsikka Design Museum in Göteborg, Schweden, zusammen. Die Gespräche bei diesen verschiedenen Anlässen halfen, einige wichtige Themen in Bezug auf Herausforderungen und Chancen zu identifizieren.

⁴ Ken Arnold, Runder Tisch „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“, Göteborg: Vormittagssitzung, 28. Juli 2009
⁵ DEN 5 / Kennisland (erscheint 2010), „Business model innovation fort he cultural sector.“ in Kürze online unter <http://www.knowledgeland.org>
⁶ <http://www.labforculture.org/content/view/full/50530>

Fünf zentrale Themen sind identifiziert worden, die der Aufmerksamkeit sowohl von Kulturschaffenden als auch von politischen Entscheidungsträgern bedürfen: Zugänglichkeit, Kuration, Expertise, Sinngebung und Vertrauen. Sie werden im restlichen Teil dieser Publikation behandelt. Wir behaupten nicht, eine erschöpfende Liste aller vorstellbaren Themen vorzulegen. Noch behaupten wir, dass unsere Klassifizierung die einzig mögliche ist. Dennoch glauben wir, dass diese fünf Themen definitiv für den Kultursektor und für politische Entscheidungen wichtig sind. Tatsächlich beziehen sie sich alle auf die den Praktiken des Kultursektors zugrunde liegenden Grundwerten. Jedes Thema ist auf dieselbe Weise strukturiert - wir beginnen mit kurzen Anmerkungen darüber, in welcher Beziehung dieses Thema zum neuen Paradigma steht, anschließend behandeln wir die Herausforderungen für den Kultursektor, um dann auf verheißungsvolle Chancen einzugehen und einige praktische Beispiele zu geben.

Göran: „Eine offene Frage ist, ob - geht man noch mal einen Schritt zurück - der Kultursektor überhaupt dazu bereit wäre, den Begriff des ‚Besuchers‘ neu zu definieren, wenn er sich den sozialen Medien und den vom Konsumenten/Produzenten produzierten Inhalten öffnet?“

Maike: „Besucher‘ klingt mir immer noch zu passiv. Es gibt einen Trend unsere Besucher als Partner und nicht nur als passive Nutzer zu sehen.“

Globalarts: „Sie meinen also, Göran, dass das Publikum eine aktive Community mit einer Persönlichkeit ist?“

Göran: „Ja, denn ich habe einen schulischen Hintergrund und weiß um die Schwierigkeiten, Menschen in einen aktiven Prozess wie zum Beispiel das Lernen einzubinden.“

**Gespräch im Rahmen einer der drei „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“-Debatten;
Erste Online-Debatte: „Knowledge building in the 21st century“⁶
(Wissenserweiterung im 21. Jahrhundert), mit der Gastrednerin
Maike Toonen, Niederländisches Nationalarchiv.
Dieser Ausschnitt gibt Aussagen von zwei der Online-Teilnehmer,
„Göran“ und „Globalarts“, wider.**

3 Zugänglichkeit

„Das Medium ist die Botschaft. Die Art und Weise an Ideen und Informationen zu kommen, ist genauso interessant, wie die Information selbst. Ich bin gespannt, was passiert, wenn das alles nicht mehr neu ist. Oder werden wir den Zugang zu Informationen immer wieder neu erfinden?“

Neben dem Ausdruck „globales Dorf“ ist „Das Medium ist die Botschaft“ der bekannteste Satz mit dem der kanadische Philosoph Marshall McLuhan assoziiert wird. Ihm zufolge sind die Medien, durch die Informationen oder Konzepte vermittelt werden eng mit den Informationen und Konzepten selbst verbunden. Daher prägt das dominierende Medium eines bestimmten Zeitalters, wie die Menschen in diesem Zeitalter denken. Im Falle des Internets und der digitalen Kultur können so die Prozesse (die Mechanismen), die es erlauben Bilder, Worte, Filme und Töne aus einer beliebigen Anzahl von Quellen zu destillieren und dann über das Internet zu verbreiten, so signifikant und relevant sein wie die spezifischen Inhalte der digitalisierten Materie selbst. Wir scheinen genauso bewegt und eingenommen von der Idee zu sein, dass dieses Material uns auf Abruf sofort, jederzeit und überall auf der Welt zur Verfügung steht, wie von den Bildern, Sätzen und Tönen selbst, die uns zumeist seit langem über andere Quellen - wie Bücher, Aufnahmen und Museen - zur Verfügung stehen. Der große Unterschied ist jetzt, dass wir alle mit zu vielen Informationen überfrachtet sind, und deren einzelne Bedeutung weniger Einfluss auf uns haben scheint, als die Tatsache, dass Informationen überall und universell abrufbar geworden sind.

Mein Dilemma bezieht sich also auf die Frage, ob es unsere Bestimmung ist, immer neue Wege zur Übertragung von Bildern, Worten, Klängen und anderen Inhalten zu erfinden. Müssen wir das nicht sogar tun, damit es für uns weiter interessant bleibt? Brauchen wir über kurz oder lang ein Web3, Web4 und so weiter und dann eine ganz andere Technologie - vielleicht eine Methode, Ideen direkt in unser Gehirn einzufügen, oder eine andere bisher noch unvorstellbare Technologie um unser Interesse aufrecht zu erhalten, wenn es sich letztendlich doch nur um dieselben Informationen und Konzepte wie vorher handelt? Oder, alternativ, werden wir uns komplett an das Internet und die Macht der digitalen Technologie gewöhnen, sind aber dann von der Macht des Mediums gelangweilt (oder sind vielleicht einfach nur durch das Angebot übersättigt)? Und dann könnten wir uns allmählich wieder mehr mit der Bedeutung und den Nuancen der Materie selbst beschäftigen. “

Ken Arnold

Leiter Öffentliche Programme, The Wellcome Trust, UK

Viele Menschen innerhalb des Kultursektors haben es immer als einen Teil ihrer Daseinsberechtigung gesehen, Zugang zu Informationen und Wissen zu ermöglichen. Allerdings sind unter dem digitalen Paradigma die konventionellen Formen der Verbreitung und der Zugang zu Sammlungen unter Druck geraten. Die Menschen haben sich an die Idee gewöhnt, dass das Internet das Portal zu Informationen ist. Aber sie haben sich nicht nur bei der Auswahl von Informationen und Quellen digitalen Technologien zugewandt. Sie sind auch aktiv eingebunden, selbst Zugang zu gewähren und eine Verbreitung zu ermöglichen. Internet-Nutzer können aus vielen verschiedenen Quellen und Plattformen wählen, um Inhalte zu veröffentlichen. Und sie laden nicht nur ihre eigenen Inhalte hoch. Das gleiche gilt bei der Verbreitung. Denken Sie an die Peer-to-Peer (P2P) Technologie. Sie hat eine dezentrale Informationsverbreitung im Netz in bisher unbekanntem Ausmaß ermöglicht. Es wird geschätzt, dass mit Ausnahme von Nordafrika weit über die Hälfte des Internet-Datenverkehrs in jedweder Region der Welt durch P2P Netzwerke generiert wird.⁸

Künstler und kulturelle Einrichtungen werden von diesen neuen Entwicklungen in mehrfacher Hinsicht herausgefordert. Erstens ist die Tatsache, dass jeder Zugang zu Informationen geben kann (und in vielen Fällen auch gibt) für den Kultursektor im Großen und Ganzen noch neu. Das wirft Fragen hinsichtlich der Kontrolle auf. Kontrolle des Zugangs und Kontrolle der Verbreitung. Lange waren Mechanismen zur Kontrolle des Zugangs und der Verbreitung fundamentale Bausteine der Geschäftsmodelle im Kultursektor. Hier soll sich der Begriff des Geschäftsmodells nicht nur auf Einnahmen beziehen, sondern auch auf die Art und Weise, wie die Kulturschaffenden ihre Tätigkeit strukturieren und wie sie mit dem breiteren Publikum interagieren.

Das Aufkommen einer breiten Öffentlichkeit, die aktiv Tools nutzt um Informationen zugänglich zu machen, schafft auch Chancen für die Erweiterung von Wissen im Kultursektor. Im Folgenden zwei Beispiele, die diesen Punkt illustrieren. Das Projekt Wiki loves Art⁹ (Wiki liebt Kunst) ist ein Fotowettbewerb, ursprünglich ein Pilotprojekt aus den USA, das aber in einem größeren Umfang in den Niederlanden umgesetzt wurde. Fotografen (Amateure und Profis) wurden aufgefordert, Bilder von Museumsartefakten zu machen und sie auf Flickr.com und Wikipedia zu laden, Creative Commons-Lizenzen gewährleisten offenen Zugang. Es ist den Teilnehmern überlassen, wie sie die Bilder zugänglich machen und wie sie sie verbreiten. Fünfundvierzig Museen nahmen an dem niederländischen „Wiki loves Art“ Projekt teil. Fast 5.500 Fotos wurden von einem internationalen Publikum hochgeladen, mit Schlagwörter versehen und kommentiert.

Ein zweites Beispiel kommt aus dem Brooklyn Museum¹⁰, New York (was, nebenbei bemerkt, „Wiki loves Art“ in den USA initiiert hat). Im Falle von

Brooklyn bezieht sich der offene Zugang nicht nur auf die Artefakte selbst (als digitalisierte Bilder), sondern auch auf die Metadaten: nämlich Hintergrund-Informationen. Im Jahr 2009 brachte Brooklyn „API“ — Open Application Interface — heraus, welches eine Reihe von Regeln und Verfahren für die Erstellung von Software-Anwendungen festlegt. Es ist im Grunde ein technischer Schlüssel, den jemand mit den nötigen Programmierkenntnissen benutzen kann um die Daten der Museumssammlung abzufragen. Mit der offenen „API“ können Dritte Dienste und Anwendungen rund um die Sammlung entwickeln und mit ihr interagieren. In beiden Beispielen hat die Kulturinstitution mit neuen Möglichkeiten experimentiert, Menschen offenen Zugriff auf Informationen zu geben und die Öffentlichkeit dazu angeregt, etwas wirklich Neues zu schaffen.

Die zweite Herausforderung besteht darin, dass Kulturinstitutionen (vor allem Museen und Archive) rechtliche Probleme bekommen können, wenn sie versuchen, die Zugänglichkeit ihrer Sammlungen zu erhöhen. Urheberrechte können ein großes Hindernis für die Erschließung von Informationen und Wissen sein. Der Kultursektor verfügt über enorme Sammlungen an kulturellen Informationen, die in „physischer Form“ gelagert sind. Die Digitalisierung ermöglicht, dass Informationen für eine erweiterte Zugänglichkeit und Verbreitung aufbereitet werden können. Dennoch könnten wegen Beschränkungen der Urheberrechte viele kulturelle Informationen für die Öffentlichkeit unerreichbar bleiben. Auch in Fällen, in denen Kulturinstitutionen also gern dazu bereit wären, Informationen nach Außen zu geben, können die rechtlichen Barrieren zu hoch sein.

Dennoch gibt es für den Kultursektor Möglichkeiten, die er zu seinem Vorteil nutzen kann. Eine der grundlegenden Stärken des Kultursektors ist seit jeher, dass er Zugang zu Gruppen von Menschen bieten kann, die sonst vielleicht ausgeschlossen worden wären — die Kunst vermittelt Ideen in alle Teile der Gesellschaft hinein und Museen dienen einer breiten Öffentlichkeit. (Das gilt natürlich auch umgekehrt. Man muss nur auf die Kluft zwischen Hochkultur und Populärkultur schauen um zu wissen, dass der Kultursektor nicht danach strebt, universellen Zugang zu ermöglichen.)

Die Verbesserung der Zugänglichkeit könnte auf kleiner Ebene beginnen, indem man das Meiste aus den neuen technologischen Möglichkeiten macht. Zum Beispiel entwickelt die Tate¹¹ in London „i-Map“, eine Online-Kunstressource, die es sehbehinderten Menschen ermöglicht, in den Genuss der Sammlung des Museums zu kommen. Man könnte es so beschreiben, dass „i-Map“ eine künstlerische Arbeit in ihre Bestandteile „herunterbricht“ und sie so - Schritt für Schritt - vorstellt (Text, Audio, Animation, Reliefbilder). Dadurch können sehbehinderte Besucher allmählich das Werk in seiner Gesamtheit verstehen.

„In der Open Access Bewegung zahlt der Autor für die Veröffentlichung, und die Arbeit wird kostenlos zur Verfügung gestellt. Lassen Sie uns „kostenlos“ definieren: Meiner Meinung nach bedeutet das, dass es kostenlos für den Endverbraucher ist. Das bedeutet aber nicht, dass es kein Erlösmodell gibt. Letztendlich ist nichts völlig kostenlos.“¹²

Harry Verwayen

Seniorberater „Open Content“, Kennisland, Niederlande

7 P2P-Technologie wird häufig mit dem Herunterladen von Inhalten in Verbindung gebracht, bei ihr geht es aber eigentlich um Austausch. P2P-Netzwerke sind dezentrale Netzwerke von Teilnehmern („peers“), die ihre eigenen Ressourcen (wie Speicherplatz oder Netzwerkbandbreite) kreieren und anderen peers zur Verfügung stellen. In P2P-Netzwerken sind peers zur gleichen Zeit Anbieter und Konsumenten.

8 Poque (2009) Internetuntersuchung 2008/2009.

9 Internetlink: Wiki loves Art - <http://www.wikilovesart.nl>,

<http://www.flickr.com/groups/wikilovesart/>,

http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_loves_art

10 Internetlink: Brooklyn Museum, New York - <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/bloggers/2009/03/04/brooklyn-museum-collection-api/>

11 Internetlink: Tate, London - <http://www.tate.org.uk/imap/>

12 Übernommen aus der 3. Online-Debatte: „Regulatio: Legislation“ (Regulierung: Gesetzgebung) mit Lodewijk Reijds, Moderator; Heiner Holtappels, Netherlands Media Art Institute und Harry Verwayen, Kennisland,

<http://www.labforculture.org/content/view/full/50531>

4 Kuratieren

Zu den Kernaufgaben eines Großteils des Kultursektors (Museen, Bibliotheken, Archive etc.) gehören die Auswahl, der Ankauf, das Sammeln und der Erhalt von (kulturellen) Informationen und Wissen. Das Kuratieren ist eng mit dem Kultursektor verbunden. Es ist auch eng mit einer Expertise verbunden (mehr dazu im folgenden Abschnitt); Kuratoren sind Experten für die Inhalte in Kultureinrichtungen.

Die digitale Kultur stellt das Kuratieren vor neue Herausforderungen. Es fängt damit an, dass sowohl Kulturinstitutionen als auch die breite Öffentlichkeit Gefahr laufen, von den verfügbaren Informationen in der digitalen Domäne überschwemmt zu werden. Man würde gut daran tun, das Spektrum von (neuen) Methoden und Kanälen, die von der Allgemeinheit genutzt werden um Informationen zu sammeln und Quellen auszuwählen im Auge zu behalten. Das reicht von „alles dem Computer zu überlassen“ wie bei Googles Zufallssuchfunktion („Auf gut Glück“, die 1% der Suchen ausmacht) bis zu den Verknüpfungsmethoden wie sie zuerst von Amazon eingeführt wurden („Kunden, die diesen Artikel gekauft haben, kauften auch ...“) oder Googles neue „Soziale Suche“, die es den Nutzern ermöglicht, Inhalte von Freunden aus sozialen Netzwerken und digitalen Communities zu finden.

Was vielleicht noch wichtiger ist, ist dass unter dem neuen Paradigma jeder mehr oder weniger zum Kurator wird. Dies ist nicht länger eine Tätigkeit, die überwiegend

von kulturellen Einrichtungen ausgeübt wird. Vom Musiksampling bis zu visuellem Referenzieren sind wir alle daran beteiligt, Dinge aus verschiedenen Quellen zusammen zu tragen. Wie beim Thema der Zugänglichkeit hat die breite Öffentlichkeit nicht nur neue Wege entdeckt, Informationen und Wissen zu sammeln, sondern ist wirklich daran interessiert, am Akt des Kuratierens teilzunehmen.

Dem Kultursektor könnte das breitere Interesse am Kuratieren seitens der Allgemeinheit zugute kommen. Ein Beispiel für einen interaktiven Kurationsprozess liefert das Röhsska Design Museum¹³ in Göteborg. Das Museum beteiligte die 1.500 Mitglieder seiner Facebook-Community in der Entscheidung darüber, ob ein Leopardenpelzmantel aus den 50ern als Geschenk angenommen werden sollte. Museumsdirektor Ted Hesselbom erzählt, dass eine Partnerinstitution wegen der Bestimmungen zum internationalen Pelzhandel von einer Annahme des Geschenks abgeraten hatte. Die Community reagierte jedoch sehr positiv, gleichzeitig wurden Grundsatzfragen bezüglich der Akquisitionspolitik des Museums aufgeworfen. Es entwickelte sich eine lebhafte Diskussion und das Museum hat schließlich beschlossen, das Artefakt anzunehmen.

Dass die Community sich in dem gesamten Prozess ernst genommen gefühlt hat, scheint der Tatsache untergeordnet zu sein, dass das Museum durch diesen Prozess seine Überlegungen offen gelegt hat, ob es ein bestimmtes Artefakt erwirbt oder nicht. Am Runden Tisch wurde die Schlussfolgerung gezogen, dass der Kurator nicht so sehr als derjenige handeln sollte, der die Auswahl trifft, sondern als jemand, der den Diskurs darüber prägt, warum bestimmte Entscheidungen getroffen wurden.

Das Brooklyn Museum¹⁴ in New York liefert ein weiteres Beispiel dafür, wie die Öffentlichkeit am Kuratieren beteiligt werden kann. 2008 startete das Museum „Click! A crowd-curated exhibition“ (Click! Eine von Vielen kuratierte Ausstellung). Inspiriert von James Surowieckis Buch „Die Weisheit der Vielen“ (engl. Ausgabe: 2004) wurde mit Hilfe der Besucher, der Community und der allgemeinen Öffentlichkeit eine Fotografie-Ausstellung entwickelt. Eine Auswahl von Bildern für die Ausstellung wurde aufgrund der Antworten auf eine Liste mit Fragen und der Bewertung der potenziellen Bilder getroffen. Neben der eigentlichen Ausstellung machte das Museum Informationen zugänglich, wie die verschiedenen Wählergruppen die Bilder bewertet hatten. In diesem Projekt war es nicht so sehr die Debatte über die Sinnhaftigkeit eines Ankaufs, die die Öffentlichkeit bewegt hat, sondern der Prozess als eigenes Produkt. Besagter Prozess ist auch der Schlüssel zu einer Initiative des Gemeente Museums¹⁵ in Den Haag, Niederlande. Das Museum beteiligte die Öffentlichkeit an der Diskussion um die Definition, die es für die berühmten Delfter Keramiken verwendet.

Vincent: „Die Delfter Keramik Webseite startet auf einer sehr praktischen Ebene. Wir erhalten täglich Anfragen von Menschen, die wissen wollen, ob das Objekt, das sie besitzen wirklich eine Delfter Keramik (und damit hoffentlich sehr wertvoll!) ist. Es erfordert viel Zeit, diese Fragen zu beantworten, und es ist schwierig zu erklären, warum unsere Experten etwas für Delfter Keramik halten oder nicht. Die Delfter Keramik Webseite wird zahlreiche Hintergrundinformationen zu diesem Thema präsentieren. Nutzer-generierte Inhalte sind den Inhalten des Museums gleichgestellt. Man kann allerdings die öffentlichen Objekte oder die privaten Objekte jeweils filtern. Oder, sogar noch interessanter, die echten Delfter Keramiken von denjenigen unterscheiden, die es nicht sind.“

Roel: „Und die Kuratoren haben das letzte Wort?“

Vincent: „Die Kuratoren erläutern auf der Webseite ihre Definition von Delfter Keramik und haben das letzte Wort in Bezug auf diese Definition. Man kann allerdings diese Definition in Frage stellen.“

Roel: „Das ist wirklich interessant! Wird diese Definition durch Kommentare der Öffentlichkeit in Frage gestellt?“

Vincent: „Ja.“

Gespräch im Rahmen der Debattenreihe „Aufeinander zulaufende Wege“, 2. Online-Debatte: „The collective: the amateur and the expert“ (Das Kollektiv: der Amateur und der Experte¹⁷), mit den Gastrednern: Roel Klaassen, Premsele; und Vincent de Keijzer, Den Haag, Gemeente Museum.

Ein verwandter Ansatz in Bezug auf das Kuratieren in der digitalen Kultur ist, sich auf die besucherspezifische Anpassung bzw. auf ein maßgeschneidertes Kurationsmodell zu konzentrieren. Bei diesem Ansatz kuratiert die Kulturinstitution weiter in traditioneller Weise, fungiert aber als Leitfaden für ihre Besucher oder Kunden. Ein Beispiel, unter anderen, liefert das Museum of Science and Industry¹⁶ in Chicago. Nachdem der Besucher ein paar Fragen beantwortet hat, wird ihm ein maßgeschneiderter Besuchsplan für das Museum zur Verfügung gestellt, der ihm aufzeigt, welche Bereiche er unbedingt sehen sollte. Im Gegenzug sammelt das Museum eine Menge Informationen über die Interessen seiner Besucher. In diesem Ansatz ist die Öffentlichkeit also nicht direkt an Ankäufen, der Sammlung oder ihrem Erhalt beteiligt.

13 Internetlink: Röhsska Museum, Göteborg - <http://www.facebook.com/group.php?gid=6891205162>

14 Internetlink: Brooklyn Museum, New York - <http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/>

15 Internetlink: Gemeente Museum, Den Haag - <http://www.gemeentemuseum.nl/index.php?id=1&langId=en>

16 Museum for Science and Industry, Chicago: <http://www.msichicago.org/visit-the-museum/plan-your-visit/>
17 <http://www.labforculture.org/content/view/full/50531>

5 Expertise

„Das Museum erfindet seine Expertise/ Autorität neu. Die Welt um uns ändert sich schnell. Unsere Nutzer nehmen unseren Anspruch (alleinige) Autorität zu sein nicht mehr als gegeben hin. Sie wollen sich zuerst selbst ausprobieren; auf alle unsere Quellen Zugriff haben und, wenn sie wollen, unsere Expertise nutzen. Ich denke, wir müssen auf diesen Moment vorbereitet sein. Unserem Publikum freien Zugang anbieten und die Möglichkeit, uns um Hilfe zu bitten, wenn sie sie brauchen.“¹⁸

Vincent de Keijzer

Gemeente Museum, Den Haag, Niederlande

Unter dem neuen Paradigma haben sich die Grenzen zwischen Experte/ Profi und Amateur/ Publikum verwischt. ‚Hobbyisten‘ könnten in bestimmten Bereichen die größten Experten sein. In den letzten Jahren wurde viel über den Aufstieg des „professionellen Amateurs“ geschrieben und ohne Zweifel wird da noch mehr kommen.¹⁹ Obwohl der Schwerpunkt abweichen kann, haben die meisten Beobachter des neuen Paradigmas festgestellt, dass intrinsisch motivierte Menschen bereit sind, sehr tief in ihr Interessengebiet einzudringen. Als Wikipedia im Jahre 2001 startete, war man gerade wegen ihrer Offenheit all denjenigen gegenüber skeptisch, die etwas zu ihr beitragen wollen. Acht Jahre später ist sie die umfangreichste Enzyklopädie, die jemals geschaffen wurde, in der die abseitigsten Themen abgedeckt werden, weil sowohl die besten berufsbedingten Experten als auch die besten „Amateur“-Experten aus allen Bereichen davon angezogen werden.

Der Punkt, den man bezüglich Expertise machen kann, ist also im Grunde die schwindende Unterscheidung zwischen Profis und Amateuren. Aber das ist nicht alles. In der digitalen Welt der sozialen Netzwerke²⁰ und Communities sind neue Regeln und Praktiken für Expertenwissen auf dem Vormarsch, die eine Bedeutung für den Kultursektor haben. Wie John Newbiggin sagte: „Die Welt ist voller Patienten, die ihrem Arzt sagen, welche Krankheit sie haben“. Expertise beinhaltet in zunehmendem Maße Bereitschaft zum Gespräch und zur Verhandlung, statt einfach nur einen Universitätsabschluss vorzulegen.

Noch einmal, es gibt zwei Seiten bezüglich der Herausforderungen, denen sich der Kultursektor stellen muss. Erstens müssen Künstler und kulturelle Einrichtungen ihrem Ruf als Experten auch im digitalen Bereich gerecht werden. Um dies zu erreichen, müssen sie sich wahrscheinlich an die Regeln eines neuen Verhaltenskodexes für fachliche Qualifikation halten.

Zweitens sind in einer Situation, in der berufsbedingte Experten von Amateurexperten umgeben sind, die berufsbedingten Experten gefordert mit den Amateurexperten ein neues Verhältnis auszuarbeiten. Eine Möglichkeit damit umzugehen, wäre der eher egoistische Ansatz, sich diesen externen Sachverstand einfach zu Nutze zu machen. Eine andere Lösung könnten kooperative Modelle sein, in denen der Kultursektor sogar dabei helfen könnte, die Expertise in der Öffentlichkeit zu erweitern.

Auch würden sich zahlreiche Möglichkeiten eröffnen, wenn der Kultursektor damit beginnen würde, seine Kunden und Besucher als Teilnehmer

und Mitgestalter zu sehen. Bis jetzt sieht es so aus, als ob der Kultursektor überwiegend damit experimentiert hat, Expertise anzuziehen und Experten-Communities für ein bestimmtes Projekt oder die eigene Institution aufzubauen. Relativ wenige Kulturinstitutionen sind aktiv als „normale“ Teilnehmer in bestehenden Communities mit Expertenwissen engagiert. Zum Beispiel leisten nur wenige Kulturinstitutionen einen aktiven und sichtbaren Beitrag zu Wikipedia. Offenbar bevorzugen die meisten, dass die „Amateur“-Experten sie in ihrem eigenen digitalen Umfeld aufsuchen.

Drei Ebenen sind erkennbar, wenn man einen genaueren Blick auf die Expertisegrade im Kultursektor wirft. Die erste Ebene könnte man als „Fachwissen“ bezeichnen; dies ist hoch spezialisiertes Wissen, das von Menschen (entweder Profis oder Hobbyisten) erlangt wird, die viel Zeit und Energie in ein bestimmtes Thema investieren. Oft kommen sie in „Communities of Practice“ (praxisbezogenen Communities) zusammen; das sind „Gruppen von Menschen, die ein Anliegen, eine Problematik oder eine Leidenschaft für ein Thema teilen und die ihr Wissen und ihre Erfahrungen in diesem Bereich durch kontinuierlichen Austausch vertiefen“ (Wenger et al, 2002, S. 4). Die zweite Ebene umfasst „allgemeines Wissen“, hier kann die allgemeine Öffentlichkeit zusätzliches Wissen über ein bestimmtes Thema haben. Die dritte Ebene könnte man als „persönliches Wissen“ bezeichnen, sie beinhaltet persönliche Reflexionen (Meinungen, Geschmäcker, Erfahrungen). Diese Ebene kann sehr wichtig sein, wenn es darum geht, Informationen Sinn beizumessen (siehe nächsten Abschnitt über Sinngebung).

In der Praxis kann man die drei Ebenen oft nur schwer trennen. So hat zum Beispiel in den Niederlanden das Königliche Tropeninstitut²¹ ein Pilotprojekt in Zusammenarbeit mit der Wikimedia Stiftung bekannt gegeben. Von November 2009 bis Mai 2010 beherbergt das Institut eine Ausstellung über die „Kultur der Maroon in Surinam“. Das Museum hat 2.100 Fotos für den Gebrauch auf Wikimedia Community-Websites (einschließlich Wikipedia) freigegeben. Das Institut hofft, dass Menschen (vor allem diejenigen, die nichts mit der niederländischen Wikipedia zu tun haben) Hintergrundinformationen über die Kultur der ethnischen Gruppe der Maroon ergänzen werden. Das Institut wird relevante Informationen aus der Community in die Ausstellung einbinden.

Dieses Beispiel zielt sowohl auf Fachwissen als auch auf Allgemeinwissen. Da Wikipedia dem Charakter nach eine Enzyklopädie ist, ist es weniger wahrscheinlich, dass persönliches Wissen zum Vorschein kommt. Ganz anders ist es bei der Nutzung der Foto-Webseite Flickr, wie Maaïke Toonen

herausgefunden hat. Sie war dafür verantwortlich, das niederländische Nationalarchiv auf Flickr - The Commons einzustellen, das einen „unbekannte Urheberrechte“-Bereich zur Verfügung stellt, in dem kulturelle Einrichtungen Bilder zum freien Gebrauch hochladen können, um im Gegenzug hoffentlich ihren Bekanntheitsgrad zu steigern und nützliche Kommentare und Tags (Schlagworte) zu bekommen. Das erste Ziel wurde sicherlich erreicht, da sich mehr Menschen die digitale Sammlung angesehen haben, als während eines Jahres im Archiv in Den Haag. Durch die Tags erhielt das Nationalarchiv²² wertvolle Informationen darüber, wie Menschen Bilder gruppieren und zuordnen. Allerdings kam das Nationalarchiv über die Kommentare nur an persönliches Wissen und Meinungen („Das gefällt mir!“), die für das Museum als einen Ort für die Sammlung von Fachwissen nicht besonders nützlich waren.

Auch wenn es aufgrund dieser Beispiele nicht ganz offensichtlich ist, kann Expertise sehr wohl einen wichtigen Wertbeitrag für neue Geschäftsmodelle im Kulturbereich leisten. Kevin Kelly, Mitbegründer der Zeitschrift „Wired“, hat 2008 argumentiert, dass Geschäftsmodelle um einzigartige Vermögenswerte herum entwickelt werden müssen, die auch in einer Zeit, in der das Kopieren sehr einfach ist, nicht kopiert werden können. Expertise ist einer dieser Vermögenswerte, insbesondere wenn es sich um „verkörpertes“ oder „unausgesprochenes“ Wissen handelt (Fähigkeiten und Wissen, die schwer zu kodieren sind). Im Grunde bleibt die Unterscheidung zwischen dem Profi (der viel implizites Wissen erworben hat) und dem Amateur bestehen.

18 Übernommen aus der 2. Online-Debatte: „The collective: the amateur and the expert“ mit Lodewijk Reijds als Moderator; Roel Klaassen, Premsele; und Vincent de Keijzer, Stadtmuseum, Den Haag.

<http://www.labforculture.org/content/view/full/50531>

19 Leadbeater 19, 2004, 2008; Shirky 2008, von Hippel, 2005; Keen, 2007.

20 John Newbiggin, Runder Tisch „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“, Göteborg, am Vormittag, 28. Juli 2009.

21 Königliches Tropeninstitut: <http://www.tropenmuseum.nl/>

22 Nationalarchiv: <http://www.flickr.com/commons>

6 Sinngebung

„Platoniq ist eine Gruppe von Kulturschaffenden und Software-Entwicklern, die seit 2001 aus Barcelona heraus operieren. Inspiriert durch das Netz und ihre Wege es zu nutzen, untersuchen wir mögliche soziale Nutzarten der Technologie auf der Suche nach effizienteren Strategien, die zu neuen Formen der Kommunikation, Bildung, Arbeit und Bürgerbeteiligung führen. Am besten lässt sich dies am Bank of Common Knowledge (BCK) Projekt illustrieren, das die Techniken des Peer-to-Peer-Medienaustauschs an die Peer-to-Peer-Bildung anpasst, so dass einzelne Informationsbrocken aufgeschlüsselt und via einem Freiwilligen-Netzwerk weitergegeben werden können.“

BCK ist ein Labor, ein Treffpunkt im öffentlichen Raum, der versucht die gesellschaftliche Teilhabe zu verbessern, um Wissen wiederzuerlangen und um eine offene Kultur wiederherzustellen. BCK will diejenigen Bürger ermächtigen, die sich ihrer Rolle als Produzenten bewusst sind und sich nicht nur als Nutzer oder Konsumenten sehen. BCK generiert Netzwerke oder Communities von Menschen mit gemeinsamen Interessen, die ihre Ressourcen und ihr Wissen miteinander teilen wollen. Vertrauen und Motivation (ob sie nun ideologisch, beruflich oder aus einem Wunsch zu lernen begründet ist) sind grundlegende Eigenschaften für die Entwicklung dieser Communities. In der BCK können Bürger Wissen anbieten und nachfragen sowie andere Menschen empfehlen, die nützliche oder interessante Themen unterrichten könnten.

Es gibt keine Hindernisse: jede Art von Wissen ist zugelassen, sei es nun akademischer oder praktischer Natur, sowie Wissen, das aufgrund wichtiger Erfahrungen gewonnen wurde. BCK entdeckt die Fähigkeiten und Kenntnisse derjenigen, die etwas lehren können und zieht diejenigen an, die lernen wollen. Angebot und Nachfrage formen die Basis dessen, was wir P2Pedagogy nennen, eine Reihe von methodisch-logischen Übungen zur gegenseitigen Peer-to-Peer-Bildung.

In allen Fällen sehen wir unsere Tätigkeit als kontextualisierte Pilotprojekte, die eine Alternative zu der Vorstellung bieten sollen, dass Wissen die Domäne der akademischen oder wissenschaftlichen Gemeinschaften sei - eine Sichtweise, die uns als der einzig wahre Weg aufgezwungen wurde. Das stimmt so nicht.“

Olivier Schulbaum,
Chefredakteur, Platoniq, Spanien

Innerhalb der neuen Möglichkeiten, wie sich Menschen zu Information stellen, scheint in vielen Fällen die Information an sich weniger wichtig zu werden. Viele Jahre war „Inhalt ist König“ eine breit akzeptierte These, vor allem nachdem Bill Gates sie im Jahr 1996 verwendet hat. Heute wird sie in ihrer Beliebtheit von „Kontext ist König“ übertroffen, da damit herausgestellt wird, dass dieselben Informationen jetzt in unterschiedlichen Umfeldern mit unterschiedlichen Bedeutungen für unterschiedliche Menschen häufig (wieder-) verwendet werden. Der Internetjournalist und Blogger Cory Doctorow (2006) prägte eine andere interessante Variante der These: „Konversation ist König. Inhalt ist nur etwas, worüber man redet.“ Seine Worte lenken die Aufmerksamkeit auf das weit verbreitete Ziel, Inhalte im Web untereinander auszutauschen, aber nur als Ausgangspunkt um seine Anwesenheit zu bekunden, Aufmerksamkeit zu generieren und ein Gespräch zu beginnen.

Das digitale Jugendprojekt der MacArthur Stiftung in den USA (2008) zeigt, dass das Online-Verhalten der jüngeren Generation sich auf nur drei Beweggründe reduziert. Die meisten Jugendlichen nutzen Online-Medien vor allem, um Freundschaften auf- und auszubauen. Für sie ist das alles eine soziale Angelegenheit. Ein kleiner Teil der Jugendlichen nutzt Online-Medien, um mehr über einen bestimmten (Nischen-) Bereich herauszufinden, der für sie von Interesse ist. Zuletzt entwickeln sie sich gelegentlich zu kleinen Einsteins: sie besuchen spezialisierte Communities, um ihr Wissen zu vertiefen, ihre Fertigkeiten zu verbessern, sich zum Experten weiterzuentwickeln und sich einen Ruf aufzubauen. In der Tat zeichnet das Online-Verhalten auch neue Wege des Lernens auf und belegt die Wissens-erweiterung und den Wissensaustausch mit neuem Sinn.

Der Kultursektor steht mit der Herausforderung bezüglich der neuen Sinngebung nicht allein da. Tatsächlich gilt das auch für andere Bereiche wie die Bildung, die Kultur- und Kreativwirtschaft und die Universitäten. Überall tut man sich schwer, die Veränderung der Beweggründe für den Einsatz von Informationen und Wissen zu verstehen und darauf zu reagieren. Tatsächlich kann es eine Aufgabe für den Kultursektor geben, anderen Sektoren diese Herausforderungen auf sinnvolle Weise zu übersetzen. Hier ist ein interdisziplinärer Ansatz gefordert. Immerhin war der Kultursektor immer gut darin sich selbst einen Sinn zu geben und diesen der Gesellschaft in ihrer Gesamtheit zu erklären.

Während der Vormittagssitzung des Runden Tisches in Göteborg fragte Gottfried Wagner, Direktor der Europäischen Kulturstiftung: „Wird die digitale Technologie ihren Beitrag dazu leisten, eine Sprache zu entwickeln, die es den Generationen ermöglicht sich gegenseitig zu verstehen?“ Diese Frage ist ein Beispiel dafür, wie der Kultursektor den Sinn von Wissenser

weiterung im Rahmen des digitalen Paradigmas auf generationenübergreifende Weise definieren kann. Und das ist nicht einfach nur eine Idee. Seit Langem hat der Kultursektor Information und Kommunikation für eine breitere Öffentlichkeit aktiv mit Bedeutung belegt.

Ein gutes Beispiel liefert das Ontario Science Center²³ in Toronto, Kanada. Im Jahr 2006 schaltete das Zentrum seinen eigenen Kanal auf YouTube frei im Rahmen einer experimentellen Suche nach sinnvollen Möglichkeiten für eine Online-Präsenz. Der Aufstieg eines Phänomens namens „meetups“ löste die Idee für die so genannten „888torontomeetup“ aus. Ein Meetup ist ein spontanes Treffen, bei dem Mitglieder der Community in einem physischen Raum zusammen kommen. Für das Ontario Science Center schien das Konzept wie dafür geschaffen zu sein, Online-Aktivitäten und die physische Ausstellungsfläche zusammenzubringen. Rund 450 Menschen aus der ganzen Welt nahmen an dem Treffen am 8. August 2008 (deswegen 888) teil. Viele dieser Menschen hätten vielleicht andernfalls nie den Ausstellungsraum besichtigt. Etwa die Hälfte der Besucher war unter 19 Jahre alt. Der „888toron-tomeetup“-Kanal auf YouTube wurde ein großer Erfolg mit geschätzten 1.000 Videos rund um das Event, 880.000 Views und ca. 14.000 Kommentaren. Interessanterweise sind über zwei Drittel der nutzer-generierten Inhalte als „soziale“ Inhalte einzustufen, in denen die Teilnehmer selbst vorkommen. Nur 1 von 100 Videos wurde als „wissenschaftliches“ Video klassifiziert. Zu ihrer Überraschung fanden die Organisatoren heraus, dass die Teilnehmer vor allem aneinander interessiert waren — und nicht am Center. Als solcher diente der Ontario Science Center als Kontext, stellte Raum, Inhalt und einen narrativen Rahmen zur Verfügung.

Die gleiche Logik scheint die treibende Kraft hinter dem zweiten Beispiel zu sein. Creative Spaces²⁴ ist ein soziales Online-Networking-Tool, das von neun britischen Museen und Galerien (u.a. dem British Museum und der National Portrait Gallery) entwickelt wurde. Nutzer können die Sammlungen der beteiligten Museen durchsuchen und ein Notizbuch erstellen. Das Notizbuch enthält die eigene persönliche Sammlung und ermöglicht das Hochladen eines nutzer-generierten Inhalts. Notizbücher können mit anderen Nutzern in Gruppen geteilt werden. Auch hier bieten kulturelle Einrichtungen einen Rahmen für Menschen um sich zu treffen und zu interagieren. Der Sinn ist hier eng damit verknüpft den Menschen einen Grund zu geben, sich zu beteiligen und zusammenzukommen.

Thorsten: „Wir sind in einer Situation dramatischer Veränderungen. Chaos. Du kannst nicht immer zurück auf ‚Start‘ gehen - es besteht die Möglichkeit, dass Du ‚stirbst‘. Im digitalen Bereich muss sich eine neue Kultur des Austauschs entwickeln. Wir [BpB] haben über 6.000 Fotos unter Creative Commons Lizenzen veröffentlicht. Unser nächster Schritt ist, einen narrativen Rahmen rund um das Material zu bauen, einen Kontext zu liefern und es „Amateuren“ zu öffnen. (...) Ich bin der festen Überzeugung, dass wir Schutz- und Urheberrechte nicht so sehr als Handelsware betrachten sollten.“

Jarmo: „Wir müssen den Unterschied zwischen gesammelten Daten, die öffentlich finanziert sind, und kulturellen Inhalten, die das Ergebnis kreativer Arbeit sind, im Kopf behalten.“

Runder Tisch, Göteborg, Arbeitskreis am Vormittag, Thorsten Schilling, Bundeszentrale für politische Bildung und Jarmo Eskelinen, Forum Virium Helsinki.

23 Internetlink: Ontario Science Centre (888torontomeetup)
- <http://www.youtube.com/user/888torontomeetup>

24 Internetlink: Creative Spaces - <http://bm.nmolph.org/creativespaces/>

7 Vertrauen

Eine klassische Weisheit besagt: „Um den Freund zu erkennen, muss man einen Scheffel Salz mit ihm gegessen haben.“ (Cicero). In der anonymen Welt des Internets werden alle mit der Frage konfrontiert, was und wem man vertrauen kann. Vertrauen ist unter dem neuen Paradigma von entscheidender Bedeutung und ist eng verknüpft mit der Verbindung oder Trennung von Quelle und Informationen. In der digitalen Welt gibt es einen großen Pool an herrenlosen Informationen, deren Quelle nicht ermittelt werden kann. Aber auch bei zuordenbaren Informationen ist es für die Nutzer aufgrund der überwältigenden Informationsmenge und der Anzahl (internationaler) Quellen unmöglich zu erkennen, welchen Quellen sie vertrauen können.

In diesem Zusammenhang entstehen neue Praktiken zum Aufbau von Vertrauen und einer Reputation. Bewertungen, Empfehlungen, Rezensionen und dergleichen ergänzen teilweise die Vertrauensmechanismen der „analogen“ Welt oder ersetzen sie sogar. Dabei scheinen persönliche Beziehungen von besonderer Bedeutung zu sein, während die Menschen vermehrt dazu neigen, auch anonymen Internet-Nutzern zu vertrauen, wenn sie explizite Interessen mit ihnen teilen. So zeigt zum Beispiel eine Umfrage von Nielsen (April 2009), dass bis zu 90 Prozent aller 25.000 Befragten Empfehlungen (ob online oder offline) von Personen vertrauen, die sie kennen. Bei online gestellten Verbraucherrezensionen ist der Anteil 70 Prozent, was bedeutet, dass die Mehrheit der Internet-Nutzer auch hohes Vertrauen in die Bewertungen von Gleichgesinnten hat, wenn sie z. B. ein Hotel buchen oder entscheiden, ob sie in eine bestimmte Theatervorstellung gehen sollen oder nicht.

Wie bei den meisten der vorherigen vier Themen sind die Menschen mit dem Thema „Vertrauen“ nicht bei der Auswahl und der Bewertung von Informationen und Quellen konfrontiert, sondern sie spielen auch eine aktiv zuschreibende Rolle wie Vertrauen unter dem neuen Paradigma aufgebaut wird.

Folglich liegt die Herausforderung für den Kultursektor darin, die neuen Mechanismen des Vertrauens und die Rolle der breiten Öffentlichkeit kennen (und lieben!) zu lernen. Außerdem muss sich der Kultursektor Vertrauen für seine eigene Position sichern. In diesem Zusammenhang

muss man erkennen, dass Vertrauensbildung in beide Richtungen funktioniert. Es geht nicht nur darum, ob die breite Öffentlichkeit kulturellen Institutionen vertrauen kann. Ebenso wichtig ist, ob der Kultursektor der allgemeinen Öffentlichkeit vertrauen kann — vor allem, wenn diese Öffentlichkeit eine stärker partizipierende Rolle in den Prozessen bei der Erweiterung und beim Austausch von Wissen spielen soll. Einige Initiativen sind immer noch der Ansicht, dass eine breite Beteiligung nie zuverlässige Resultate liefern kann. So hat zum Beispiel Wikipedia jetzt in Citizendium²⁵ einen „Konkurrenten“; ein „Wiki“, das strengere Regeln für die Beiträge aufstellt.

Genau wie die Expertise könnte Vertrauen sehr wohl eine der zentralen Wertepositionen für künftige Geschäftsmodelle im Kultursektor sein. Chancen für den Kultursektor liegen darin, der breiten Öffentlichkeit dabei zu helfen, vertrauenswürdige Quellen auszuwählen und Wert zu schätzen. Man muss beachten, dass in der digitalen Domäne Vertrauen auf zwei äußerst wichtige Säulen gebaut ist. Zum einen Konversation und Interaktion. In der digitalen Welt wollen die Menschen wissen, mit wem sie es zu tun haben. Wir wollen übrigens nicht den Eindruck erwecken, dass alle Internet-Nutzer digitalen Quellen kritisch gegenüber stehen. Im Gegenteil, der Erfolg einer Vielzahl von bösartigen Spammern zeigt, dass viele Menschen anderen schnell vertrauen. Im Allgemeinen gewinnt man Vertrauen, wenn man mit den anderen kommuniziert und interagiert. Und das tut auch eine wachsende Zahl von kulturellen Institutionen (und Künstlern); sie „hören“ nicht nur anderen im Internet zu, sondern engagieren sich auch aktiv via Twitter, Facebook und ähnlichen Anbietern.

Zweitens muss man sich mit Anderen zusammen tun um Vertrauen aufzubauen. Deshalb passiert in einigen Online-Netzwerken nicht besonders viel. Viele Teilnehmer am Runden Tisch stimmten darin überein, dass „man in solchen Netzwerken nirgendwo hinkommt, außer zur nächsten Kontakt“. Das heißt nicht, dass ein Beitritt zum Netzwerk keinen Wert hat. Wenn man in irgendeiner Form sichtbar in Beziehung (im positiven Sinn!) zu einem vertrauenswürdigen Teilnehmer steht, kann das helfen von anderen geschätzt zu werden. Man schaue sich nur mal Artbabble.org²⁶ an. Ins Leben gerufen durch das Museum of Art in Indianapolis, stellt es qualitativ hochwertige Videokunst aus und präsentiert stolz die damit in Verbindung stehenden Künstler. Theoretisch könnte der Kultursektor sogar anderen dabei helfen, sich zukünftig einen eigenen vertrauenswürdigen Ruf im digitalen Raum aufzubauen. Kulturelle Einrichtungen werden seit Langem als vertrauenswürdige Orte mit hoher Kompetenz und großem Wissen wahrgenommen. Deshalb gibt es ein Potenzial die Reputation von denjenigen zu verbessern, mit denen eine Kulturinstitution sich entscheidet in Verbindung gebracht zu werden. Ein Online-Mechanismus, der dabei hilfreich sein könnte ist im Medienbereich schon seit geraumer Zeit beliebt: „der Redaktionstipp“, bei dem die Redaktion auf einen besonders (vertrauenswürdigen) Beitrag einer dritten Partei hinweist.

Tomasera: „Wie empfindest Du die Tatsache, dass Flickr - the Commons durch ein privates/ kommerzielles Unternehmen finanziert wird ohne garantiert zu bekommen, dass die massiven Bemühungen diese Wissensdatenbank gemeinsam aufzubauen nicht vernichtet werden, wenn sich die Interessen/ Mittel von Yahoo in Zukunft ändern werden?“

Maaike: „Viele von ihnen haben nur eine kurze Beschreibung oder einfach nur Stichworte.“

Tomasera „Wir behalten die Kontrolle über unsere eigenen Metadaten, indem wir unsere eigenen Systeme nutzen. Flickr ist ein zusätzlicher Service. Deshalb filtern wir die Ergebnisse von Flickr zurück in unsere eigene Bilddatenbank.“

Lodewijk: „Und beim Zurückfiltern werden immer wieder die Fakten überprüft, was Du, glaube ich, bereits erwähnt hast.“

Maaike: „Nach einer Weile lernt man auch die Leute online kennen, oft sind es dieselben Leute, die einem antworten und helfen. Wir überprüfen die Informationen auf ihre Richtigkeit, egal ob sie von unseren Freiwilligen oder von unseren Online-Besuchern kommen.“

Lodewijk: „Also ist es eigentlich eine relativ kleine Gruppe von Leuten, die sich stark engagieren?“

Maaike: „Es kommt auf das Thema an. Es gibt eine kleine Gruppe, mit der man häufig zu tun hat, aber es gibt auch viele, viele Menschen, die nur ein- oder zweimal etwas beitragen. Wir sehen, dass viele Leute unsere Fotos als Favorit markieren. Also interagieren sie mit den Fotos ohne notwendigerweise Metadaten hinzuzufügen.“

Gespräch im Rahmen der Debattenreihe ‚Aufeinander zulaufende Wege‘; erste Online-Debatte: „Knowledge building in the 21st century“²⁷ (Wissenserweiterung im 21. Jahrhundert), mit Gastrednerin Maaike Toonen, Niederländisches Nationalarchiv. In diesem Auszug wirken der Moderator Lodewijk Reijs und einer der Online - Teilnehmer ‚Tomasera‘ mit.

25 Web link: Citizendium - http://en.citizendium.org/wiki/Welcome_to_Citizendium

26 Web link: Art Babble - <http://www.artbabble.org/>

27 <http://www.labforculture.org/content/view/full/50531>

8 Der Weg vor uns

„Derzeit versucht der Kulturbereich die neuen und unbekannteren Auswirkungen für Kunst und Kultur bezüglich der digitalen und elektronischen Entwicklung im Zeitalter der Hyper-Kommunikation zu verdauen. Zurzeit passiert so viel, dass Themen wie die digitale Kluft und die Notwendigkeit weiter zu forschen und die Überprüfung der bekannten Wertigkeiten dringend angesprochen werden müssen. Die politischen Entscheidungsträger sollten verstehen lernen, sich anpassen und entsprechend handeln, um nicht die Kontrolle zu verlieren oder noch schlimmer, die Welle von Innovationen und neue Chancen zu verpassen.“

Ich bin der Meinung, dass der kulturelle Bereich in der Pflicht steht, Schritte zu unternehmen um die Gelegenheit zu ergreifen, die John Thackera sieht: „Wir müssen die Fähigkeit aller Bürger verbessern in einen sinnvollen Dialog über ihr Umfeld und ihren Kontext einzutreten und neue Beziehungen zwischen den Menschen unterstützen, die Dinge erstellen und denen, die sie benutzen.“ (In the Bubble - Designing a Complex World, 2005).

Aber neben der Ermunterung unserer Mitbürger müssen wir auch die Kluft überbrücken, wir müssen verstehen, was mit der digitalen Revolution passiert, was ihre Bedeutung ist und wie wir die Auswirkungen der massiven Nutzung von Digital- und Online-Kommunikation in den Griff bekommen können. Themen wie Medienkompetenz und Schutz- und Urheberrechte sollten auf der Tagesordnung der politischen Entscheidungsträger stehen, bevor die Entwicklung neuer Wege in Erwägung gezogen werden kann.

Um die Themen zu verstehen und zu lösen, die in der Sitzung in Göteborg aufgeworfen wurden, halte ich noch folgendes für wichtig:

- Bedarf an Unterstützung um „Praktiken in Politik“ umzusetzen.
- bei den Kreativen, die sich der Sache in einem frühen Stadium angenommen haben darauf zu drängen, die Forschung nicht nur in eine Versuchsphase zu bringen, sondern ein ausgereiftes Konzept vorzulegen, das – was sogar noch besser wäre - auf den Markt gebracht werden kann.
- einen besseren Zugang zu den politischen Entscheidungsträgern zu bekommen, um ihnen Medien und die Schutz- und Urheberrechte nahe zu bringen.

Der internationale Dialog, wie er in einer medienpolitischen Agenda wie der Singapore Agenda²⁸ seinen Ausdruck findet, ist ein gutes Beispiel für Weg zu neuem Wissen. “

Floor van Spaendonck

Leiter, Virtueel Platform, Niederlande

Eine doppelte Aufgabe steht dem Kultursektor bevor. Auf der einen Seite muss der Sektor den Einsatz digitaler Technologien beim Prozess von Wissensweiterung und -austausch meistern. Auf der anderen Seite muss die Branche ihre Stärken in Praktiken umsetzen, die diese Prozesse unterstützen. Die fünf Themen, die wir vorgestellt haben, könnten gute Ausgangspunkte zum Nachdenken und zum Dialog sein, um diese beiden Aufgaben anzugehen.

LabforCulture ist allerdings der festen Überzeugung, dass weder das Nachdenken noch der Dialog lediglich auf den Kultursektor begrenzt werden sollte. Außerdem hat das neue digitale Paradigma Auswirkungen auf uns alle, ob in den „besitzenden“ Ländern oder den „nicht-besitzenden“ Ländern, da die Praktiken zur Erweiterung und zum Austausch von Wissen in der digitalen Welt eher nationale, sektorale und disziplinäre Grenzen überschreiten. Informationen von einem Ort können am anderen Ende der Welt abgerufen werden. Menschen mit ganz unterschiedlichen Hintergründen, Fähigkeiten und Fertigkeiten kommen in der Online-Community zusammen. In diesem Sinn laufen Wege zu neuen Erkenntnissen in transnationalen, sektorübergreifenden und interdisziplinären Praktiken aufeinander zu. Statt Alleingänge zu machen, sollten sektorübergreifende Gespräche stattfinden – der Dialog mit politischen Entscheidungsträgern auf supranationaler Ebene ist von entscheidender Bedeutung.

Abgesehen davon glauben wir, dass mindestens drei wichtige Themen Gegenstand dieser Gespräche und Dialoge sein werden. Wir werden zu allen drei Themen in den abschließenden Bemerkungen dieser Veröffentlichung Stellung beziehen, um Leitlinien für eine Weiterführung des Dialogs über Auswirkungen des neuen Paradigmas anzubieten.

Neue Funktionen des Kultursektors

Zunächst einmal sind Experimente erforderlich, wenn man über eine neue Rolle für den Kultursektor nachdenkt. Während des Runden Tisches in Göteborg war eine der wiederkehrenden Aussagen, dass noch ein Konzept fehlt, das erprobt ist. In einer der Online-Debatten hat Roel Klaassen (Premsele, Niederländische Plattform für Design und Mode) dies unter der Formel „demo or die“ (beweis oder stirb) zusammengefasst. Zu entdecken, was die Möglichkeiten der digitalen Welt sind und wie Menschen auf die digitalen Technologien reagieren, erfordert eine Politik der kleinen Schritte. Die Teilnehmer des Runden Tisches wurden das Gefühl nicht los, dass viele der Experimente noch nicht über das Online-Stellen physischer Kunst oder physischer Sammlungen hinausgehen. Dies mag zum Teil aus einer Scheu kommen, Risiken einzugehen und anderen zu ermöglichen, mit Kunst mehr anzustellen als sie nur zu bewundern.

Allerdings liegt es nicht nur daran, dass die Künstler oder kulturellen Institutionen ihre Reserviertheit nicht ablegen, auch regulatorische Hindernisse (wie Urheberrechtsbeschränkungen) können Experimente und Innovationen

verlangsamen. Große Debatten über Urheberrechte sind bereits im Gange. Diese werden wahrscheinlich auch in absehbarer Zukunft noch weitergehen. Das ist in Ordnung so. Wir brauchen diese Debatten. Doch aus der Perspektive der experimentellen Suche nach dem, was im digitalen Zeitalter funktioniert und was nicht, müssen wir möglicherweise pragmatische Gespräche darüber führen, wie wir kurzfristig kleine, offene Räume für Experimente im bestehenden Regulierungsrahmen schaffen können. Die digitale Welt ist jetzt hier, und sie ist in Bewegung. Große Eingriffe in den Regulierungsrahmen sind womöglich erforderlich. Einige große internationale Initiativen sind bereits auf gutem Weg, wie die Charta für Innovation, Kreativität und Zugang zu Wissen (Barcelona Culture Forum, www.fcforum.net). Allerdings müssen wir nun die Manifeste und Aufforderungen zum Handeln hinter uns lassen. Der Kultursektor kann sich nicht zurücklehnen und abwarten. Stattdessen muss er pragmatisch sein und handeln.

Restrukturierung von Ressourcen

Zweitens sollte der Kultursektor anfangen darüber nachzudenken, wie man Ressourcen so strukturieren kann, dass sich experimenteller und unternehmerischer an digitaler Kultur beteiligt werden kann. Relativ wenige Künstler und kulturelle Einrichtungen haben ein substantielles strukturelles Budget, um ihre Teilhabe und Teilnahme an der digitalen Welt auf experimentelle Art und Weise weiter zu entwickeln. In vielen Fällen sind Ressourcen für digitale Projekte Teil des Marketing-Budgets. Während des Runden Tisches bemerkte Christopher Torch (Intercult/ Culture Action Europe, Schweden), dass für die meisten Künstler „die digitale Welt bestenfalls ein Marketing-Instrument“ ist. Wir wollen damit nicht sagen, dass man sich bei der Zuteilung von Ressourcen auf die digitale Kultur fokussieren sollte. Dennoch sollte die digitale Kultur ein integraler Bestandteil beim Zuweisungsprozess sein. In gewisser Weise kann man das Gleiche bei der staatlichen Finanzierung und den Subventionen sagen. Dies ist dann auch von den politischen Entscheidungsträgern zu berücksichtigen. Wie der schwedische Journalist Oivvio Polite am Runden Tisch bemerkte: „Wenn man Politik mit Finanzierung gleichsetzt – oft lässt es sich ja auf die Finanzierung reduzieren – würde ich gern sehen, zumindest wenn man Schweden als Beispiel heranzieht, dass mehr Mittel an kleinere Initiativen gehen. (...) Es gibt nichts, was wirklich speziell den Online-Bereich als einen kulturellen Bereich fördert. Und ich denke, dass das geschehen muss.“

Aufeinander zulaufende Wege

Drittens sollten wir von Neuem überlegen, welche Rolle der Kultursektor jenseits seiner eigenen Grenzen spielt, insbesondere in Bezug auf seinen interdisziplinären, sektoren-generations-, „expertengruppen-“ sowie länder-übergreifenden Charakter wie unter dem neuen Paradigma Informationen und Wissen erweitert und ausgetauscht werden können. Eine interessante

„Ich leite einen Veranstaltungsort namens Wellcome Collection und wie alles, was der Wellcome Trust macht, beginnt auch dies mit Medizin und Wissenschaft, verfängt sich aber sehr schnell in einem Netz von Verbindungen. Was die Wellcome Collection meiner Ansicht nach versucht, ist der Meinung Herr zu werden, dass Medizin und Gesundheit zu umfassend und zu wichtig sind um sie Medizinern und Wissenschaftlern allein zu überlassen. So schafft jedes Projekt, an dem wir beteiligt sind Verbindungslinien: Wir sind also ein Ort für Kunst, Design, Geschichte, Archäologie und Magie. Fast alles, was einem gerade so einfällt, gehört in die Wellcome Collection, allerdings immer durch eine direkte oder indirekte Linie mit der Welt der Wissenschaft, Gesundheit und Medizin verbunden.“²⁹

Ken Arnold

Leiter Öffentliche Programme, The Wellcome Trust, UK

Beobachtung kann man in Ländern machen, in denen die Kultur- und Kreativindustrie auf der politischen Tagesordnung war. Dort gibt es große Bemühungen, sinnvolle Überschneidungen zwischen den Künsten und anderen Sektoren zu schaffen. So wurden zum Beispiel in den Niederlanden Förderungen („Creative Challenge Call“) an experimentelle Projekte vergeben, um die Kultur- und Kreativindustrie (die Künste eingeschlossen) mit anderen Disziplinen zu verbinden. Obwohl nicht immer unbedingt von digitaler Natur, waren die meisten Projekte von dem partizipierenden Charakter des Internets inspiriert.

Experimente mit Bildungscharakter (z. B. Tate Online) zeigen, wie der Kultursektor Sinn stiftet, aber auch Sinn daraus zieht, dass er Sektoren und Disziplinen zusammen bringt. Warum konzentriert man sich bei solchen Initiativen nicht mehr auf einen Problemlösungsansatz? Aus europäischer Perspektive stellt sich dann die Frage, wie der Kultursektor helfen kann, sektorenübergreifende, interdisziplinäre und zwischenstaatliche europäische Herausforderungen wie die Innovationslücke, die Frage der Migration, Klima- und Umweltthemen, demographischer Wandel und Bildung zu überwinden. Wir fangen gerade an, uns mit diesen Fragen auseinanderzusetzen und tun nicht mal so, als ob wir eine umfassende Antwort auf Lager hätten. Noch einmal, wir brauchen experimentelle Herangehensweisen, die im kleinen Maßstab anfangen und die sich mit der Zeit zu profunderen Möglichkeiten der Wissenserweiterung und des Wissensaustauschs entwickeln. Allerdings ist es an der Zeit, zumindest damit anzufangen. Die Zeit drängt sehr, da Menschen bereits aktiv mit der neuen Technologie interagieren, Online-Kultur eine Realität geworden ist und das kulturelle Erbe mehr und mehr online zur Verfügung steht, so oder so. Das ist alles Teil des Weges, der vor uns liegt.

28 Singapore Agenda, <http://www.virtueelplatform.nl/en/#2514>

29 Ken Arnold, Converging Pathways to New Knowledge Round Table, Göteborg: morning session, 28 July 2009

Referenzen

Ausgangspunkt für weitere Lektüre (und Erfahrungen) werden die Online-Seiten für „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“ sein. Auf sie kann unter <http://www.labforculture.org/newknowledge> zugegriffen werden. Der interaktive Online-Raum bietet Hintergrundinformationen, zusätzliche Medien, Aufzeichnungen der drei Online-Debatten und Media-Dateien zum Runden Tisch in Göteborg. Die untenstehende Auflistung der Referenzen beinhaltet nur die Quellen, auf die in diesem Text Bezug genommen wird.

- Ipoque, *Internetstudie 2008/2009*. (2009). Online abrufbar unter <http://www.ipoque.com/resources>
- Anderson, Chris, *The long tail. Why the future of business is selling less of more*. (Titel der dt. Ausgabe: Der lange Schwanz: Nischenprodukte statt Massenmarkt. Das Geschäft der Zukunft.) (New York: Hyperion, 2006). Online abrufbar unter <http://www.thelongtail.com>
- Anderson, Chris, *Free. The future of a radical price*. (Titel der dt. Ausgabe: Kostenlos: Geschäftsmodelle für die Herausforderungen des Internets) (Hyperion, 2009). Online abrufbar unter <http://www.thelongtail.com>
- Benkler, Yochai, *The wealth of networks. How social production transforms markets and freedom*. (New Haven, CT: Yale University Press, 2006).
- Boyle, James, *The public domain. Enclosing the commons of the mind*. (Caravan Book, 2008).
Online abrufbar unter <http://www.thepublicdomain.org/download/>
- Doctorow, Cory, „*Disney exec: piracy is just a business model*“. *Conversation is king. Content is just something to talk about*. (2006).
Online abrufbar unter <http://www.boingboing.net/2006/10/10/disney-exec-piracy-i.html>
- DEN/Kennisland (erscheint 2010) *Business model innovation for the cultural heritage sector*. The Hague: Digital Heritage Netherlands, Kennisland/Knowledgeland, Niederländisches Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft.
Wird online abrufbar sein unter <http://www.knowledgeland.org/>
- Economist, *The wiki principle*. (2006). Online abrufbar unter http://www.economist.com/surveys/displaystory.cfm?story_id=6794228
- Howe, Jeff, *Wired* (2006) unter <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>
- Keen, Andrew, *The cult of the amateur. How today's internet is killing our culture*. (New York: Broadway Business, 2007).
Weblog abrufbar unter <http://andrewkeen.typepad.com/>
- Kelly, Kevin, *Better than free*. (2008) Online abrufbar unter http://www.kk.org/thetechnium/archives/2008/01/better_than_fre.php
- Leadbeater, Charles and Miller, Paul, *The Pro-am revolution*. (London: Demos, 2004).
Online abrufbar unter <http://www.demos.co.uk/publications/proameconomy>
- Leadbeater, Charles, *We think. Mass innovation, not mass production*. (London: Profile Books, 2008).
Onlineentwurf abrufbar unter <http://www.wethinkthebook.net/home.aspx>
- Lessig, Lawrence, *Free culture*. (New York: Penguin Press, 2004). Online abrufbar unter <http://www.free-culture.cc/>
- MacArthur Foundation, *Living and learning with new media*. (2008) Online abrufbar unter <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>
- Minerva EC Working Group, *Handbook on cultural web user interaction*. (2008)
Online abrufbar unter <http://www.minervaeurope.org/publications/handbookwebusers.htm>
- Shirky, Clay, *Here comes everybody. The power of organizing without organization*. (New York: The Penguin Press, 2008).
- Surowiecki, James, *The wisdom of crowds. Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*. (Titel der dt. Ausgabe: Die Weisheit der Vielen: Warum Gruppen klüger sind als Einzelne) (New York: Anchor Books, 2004).
- Tapscott, Don and Williams, Anthony, *Wikinomics. How mass collaboration changes everything*. (Portfolio, 2006).
- Von Hippel, Eric (2005) *Democratizing innovation*. (London: MIT Press, 2005).
Online abrufbar unter <http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm>
- Wenger, E., McDermott, R. and Snyder, W., *Cultivating communities of practice. A guide to managing knowledge*. (Boston, MA: Harvard Business Press, 2002).

Für weitere Informationen über die Organisationen, die teilgenommen und zur dieser Publikation beigetragen haben, besuchen Sie bitte deren

- Kennisland | Knowledgeland, www.kennisland.nl
- LabforCulture, www.labforculture.org
- Platoniq, www.platoniq.net
- The Wellcome Trust, www.wellcome.ac.uk
- Virtueel Platform, www.virtueelplatform.nl

Anhang

Teilnehmer des Runden Tisches „Aufeinander zulaufende Wege zu neuem Wissen“,
veranstaltet vom Röhsska Museet, Göteborg/ Schweden, am 28. Juli 2009:

- Ken Arnold**, Leiter Öffentliche Programme, The Wellcome Trust, UK
Martijn Arnoldus, Seniorberater für die Kultur- und Kreativindustrie und Open Content, Kennisland, Niederlande
Göran Björnberg, Leiter Tourproduktion und Pädagogik, Swedish Travelling Exhibitions (Riksställningar), Schweden
Odile Chenal, Forschung und Entwicklung, Europäische Kulturstiftung, Niederlande
Cristina Chiavarino, Leiterin Kunst und Kultur, Fondazione Cariplo, Italien
Dario Disegni, Leiter Kulturelle und Institutionelle Angelegenheiten, Compagnia di San Paolo, Italien
Helena Drnovšek-Zorko, Botschafterin und Leiterin der Abteilung Internationale Kulturelle Beziehungen,
Slowenisches Außenministerium, Slowenien
Jarmo Eskelinen, Chief Executive Officer, Forum Virium Helsinki, Finnland
Michael Freundt, Stellvertretender Direktor, Zentrum Bundesrepublik Deutschland des Internationalen
Theaterinstituts e.V. (ITI), Deutschland
Fernando Gómez Riesco, Stellvertretender Generaldirektor für Internationale Kulturelle Zusammenarbeit,
Spanisches Kulturministerium, Spanien
Timothée Guicherd, Webseitenredakteur, LabforCulture, Niederlande
Ted Hesselboom, Direktor, Röhsska Design Museum, Schweden
Quirine van der Hoeven, Seniorpolitikberaterin, Niederländisches Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft, Niederlande
Heiner Holtappels, Direktor, Netherlands Media Art Institute, Niederlande
Bergljót Jónsdóttir, Direktorin, Nordic Culture Point, Finnland
Anorthe Kremers, Projektmanagerin, Stiftung Mercator, Deutschland
Albertine Lefebvre, Fund Developer, Europäische Kulturstiftung, Niederlande
Matilda Lindvall, Managerin, Gesellschaft für Design und Werbung, Schweden
Nicola Mullenger, Seniorekommunikationsmanagerin, LabforCulture, Niederlande
John Newbiggin, Freier Journalist and Berater der Kultur- und Kreativindustrie, UK
Ulrika Nilsson, Europäische und Internationale Projektberaterin, Foundation for Culture for the Future, Schweden
Birgitta Persson, Managerin Entwicklung, Foundation for the Culture for the Future, Schweden
Oivvio Polite, freier Journalist, Schweden
Gunilla Redelius, Projektmanagerin, LabforCulture, Niederlande
Lodewijk Reijs, freie Kulturberaterin, Niederlande
Raya Ribbius, Projektmanagerin, Europäische Kulturstiftung, Niederlande
Mats Rolén, Leiter Forschung, Stiftelsen Riksbankens Jubileumsfond, Schweden
Bas Ruysenaars, Partner, The Beach, Niederlande
Thorsten Schilling, Leiter Multimedia, Bundeszentrale für politische Bildung, Deutschland
Olivier Schulbaum, Mitbegründer und Mitglied, Platoniq.net, Spanien
Floor van Spaendonck, Direktorin, Virtueel Platform, Niederlande
Joy Tang, Gründer, oneVillage Foundation, Taiwan
Chris Torch, Künstlerischer Leiter, Intercult, Schweden
Pier Mario Vello, Generalsekretär, Fondazione Cariplo, Italien
Gottfried Wagner, Direktor, Europäische Kulturstiftung, Niederlande
Katherine Watson, Direktorin, LabforCulture, Niederlande
Michael Wimmer, Gründungsmitglied und Leiter, EDUCULT - Institut für Forschung, Beratung und
Management in Kultur und Bildung, Österreich
Ana Žuvela Bušnja, Stellvertretende Direktorin, Culturelink, Kroatien

Wir alle erleben das, was man als „digitale Revolution“ bezeichnet auf unterschiedliche Weisen. Bei dieser Revolution geht es um weit mehr als um neue Online-Instrumente, mehr Effizienz, höhere Geschwindigkeit oder eine unablässige Informationsflut. Die Technologie hat verändert, wie wir denken. Bei der digitalen Revolution geht es um neue Arbeitsweisen, neue Wege zu Reflektieren, neue Herangehensweisen Probleme zu lösen und, daraus folgend, auch neue Wege um Wissen zu erlangen und auszutauschen.

LabforCulture ist eine Partnerinitiative der Europäischen Kulturstiftung und möchte folgenden Organisationen für ihre Unterstützung danken:

Der Europäischen Kommission - Generaldirektion Bildung und Kultur; Calouste Gulbenkian Foundation; Compagnia di San Paolo, Fritt Ord Foundation; Kulturstiftung des Bundes; Robert Bosch Stiftung; Stiftelsen Framtidens Kultur, dem österreichischen Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur; dem zypriotischen Ministerium für Bildung und Kultur; dem niederländischen Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft; dem luxemburger Ministerium für Kultur; dem norwegischen Ministerium für Kultur und kirchliche Angelegenheiten; dem polnischen Ministerium für Kultur und Nationales Erbe und dem spanischen Kulturministerium.

Die Europäische Kulturstiftung wird gefördert durch: De Bankgiro Loterij, De Lotto und die Nationale Instant Loterij, die durch den Prins Bernhard Cultuurfonds ermöglicht wird.

Verfasst und produziert von LabforCulture und Kennisland | KnowledgeLand.

**Labfor
Culture**
.org

