

Wissensgesellschaft 2.0 – mitmachen oder verlieren!

Das Web 2.0 dreht sich nicht bloss um Technologie, es ist auch Ausdruck eines dynamischen, gesellschaftlichen Wandels: Die totale Vernetzung von Menschen und Informationssystemen. Eine Entwicklung, die auch Arbeitgeber und Pädagogen in die Pflicht nimmt.



Hans Fischer

ist für die Rolotec AG in den Bereichen Business Development, Marketing und Kommunikation tätig, mit Fokus auf Wissensmanagement, Beratung und Börseninformation.
fi@rolotec.ch

Bevor die Gegenwart behandelt wird, sei ein Ausflug in die nahe Zukunft mit folgender Frage erlaubt: Wie sieht die Wissensgesellschaft im Jahr 2012 aus? David J. Krieger, Co-Leiter des Instituts für Kommunikationsforschung (IKF) in Luzern, antwortet: «Die Wissensgesellschaft in fünf Jahren wird ein riesiges Netzwerk aus Menschen und intelligenten Informationssystemen sein, dessen Vernetzung sehr intensiv sein wird.» Er ergänzt, dass künftig ein Grossteil der Gebrauchsgegenstände permanent Informationen von der Umwelt abliest, speichert, miteinander austauscht und mit den Menschen zusammenarbeitet.

Diese Form der Vernetzung ist unter dem Begriff «Pervasive Computing» (siehe Kasten) bekannt. Seine Zukunftsbetrachtung geht noch einen Schritt weiter: «Das Netzwerk als Ganzes ist eine weltumspannende Wissensmanagement-Maschine.» Da die Menschen ein Teil davon seien, folgert er: «Das Ganze ist folglich keine eigentliche Maschine, sondern viel eher ein Cyborg, ein bio-kybernetisches Wesen. Sein «Leben» besteht darin, Wissen in allen Formen zu schaffen, zu bewahren, zu verteilen und zu nutzen.»

Die Technologie ist sekundär

Und heute? Die Entwicklung läuft bereits. Als Etikette wird oft und gern der Begriff «Web 2.0» strapaziert. Wikipedia umschreibt den Begriff als «unscharf umrissener Oberbegriff für die Beschreibung einer Reihe neuer interaktiver Techniken und Dienste des Internets – speziell des WWW – und einer geänderten Wahrnehmung des Internets». Wichtig, wie im ersten Absatz erwähnt, ist insbesondere der zweite Teil: Die geänderte Wahrnehmung. IKF-Co-Leiterin Andréa Belliger verdeutlicht: «Das Internet selbst wird die Anwendung. Nutzergenerierte Inhalte werden Mainstream.» Dank der Vernetzung und sozialen Interaktion werden laut Belliger Informationen flexibler, effizienter und kostengünstiger generiert, gespeichert, abgerufen und angewendet.

Es gibt selbstverständlich Experten, die Web 2.0 vorab auf Technologie reduzieren. Jüngst erklärte Professor Clemens Cap von der Universität Rostock, dass die wesentlichen technologischen Elemente bereits seit 2000 bekannt seien. Das stimmt durchaus. Doch werden diese Elemente von den Anbietern und den Usern heute mit einer völlig anderen Selbstverständlichkeit eingesetzt. Warum eröffnen Unternehmen wie Daimler Chrysler, Coca-Cola oder der Axel Springer Verlag Dependancen in der virtuellen Parallelwelt Second Life? Bei weitem geht es dabei nicht bloss um Image Building. Die Unternehmen interagieren mit den

«Das Internet selbst wird die Anwendung. Nutzergenerierte Inhalte werden Mainstream.»

Usern, betreiben Markt- und Produktforschung und akquirieren neue Kundschaft. Die Technologie ist bei solchen Marketing- und Kommunikationsstrategien eher sekundär.

Selbstorganisierende Netzwerke

Technisch wird noch viel Altes angepasst und Neues entwickelt werden, um die fortschreitende Vernetzung und das wachsende Bedürfnis nach Interaktion zu unterstützen. Diesbezüglich hält Lars Hinrichs, Gründer der Social-Networking-Plattform Xing (vormals OpenBC), fest: «Jedes Mal, wenn sich ein neues Mitglied Xing anschliesst, wachsen Dynamik und Nutzen des Netzwerkes, jedes Mal vergrössert sich das Potenzial, passende Geschäftskontakte rund um die Welt zu finden und Geschäftsbeziehungen zu knüpfen.» David J. Krieger führt Hinrichs Gedanken weiter aus: «Über diese Verbindungen unter Menschen mit gleich gelagerten Interessen entstehen neuartige Communities, die selbst wie Netzwerke organisiert sind. Wissen und Information sammeln sich um «Hubs» und organisieren sich durch Links zwischen den Akteuren.» Die Communities seien sich selbst organisierende Netzwerke und Basis für einen funktionierenden Wissensaustausch und informelles Lernen.

Wird die Menschheit durch diesen Wissensaustausch nun intelligenter? Theorien von kollektiver Intelligenz scheiden seit langer Zeit schon die Geister. Krieger glaubt nicht an eine vernetzte, anonyme Masse, die per se als Supergehirn funktioniert. Er ist aber überzeugt, dass die neuen Kommunikationsverbindungen die Kreativität der vernetzten Individuen ansteigen lässt. Er spricht von einer «emergenten Intelligenz»; eine Intelligenz also, die durch das Zusammenführen einzelner Elemente gesteigert wird. Dies aber immer innerhalb von mehr oder weniger fest umrissenen Gemeinschaften.

Schlüsselressource Information

Unternehmer sind doppelt gefordert. Peter F. Drucker, einer der bedeutendsten Management-Visionäre des 20. Jahrhunderts, bringt die Notwendigkeit entsprechender Massnahmen im Buch «Management im 21. Jahrhundert» mit folgender Aussage auf den Punkt: «Besonders für Führungskräfte stellen Informationen die Schlüsselressource schlechthin dar.» Unternehmen müssen um Informations- und Wissensmanagement besorgt sein, sonst verlieren sie den Anschluss. Wir leben im Informationszeitalter. Information oder Wissen, je nach Definition, werden heute zu den klassischen Produktionsfaktoren Boden, Arbeit und Kapital dazugezählt.

Neben infrastrukturellen Anpassungen sind Unternehmen auch im Personalbereich gefordert. Die Kids und Jugendlichen wachsen mit der Vernetzung und mit grosser Medienerfahrung auf. Wer jugendlichen Nachwuchs hat, weiss um deren Aktivitäten in Cyberwelten, Online-Games, Weblogs, Wikis, Foto- und Videoplattformen. Noch stärker als Arbeitgeber werden Pädagogen in die Pflicht genommen. Kommunikationsforscherin Andréa Belliger ist überzeugt, dass die Rolle der Neuen Medien in der Informations- und Wissensgesellschaft von zentraler Bedeutung sind: «Nach einer Rangliste des OECD-Projekts «Definition und Auswahl von Schlüsselkompetenzen», die im Zusammenhang mit PISA entstanden ist, gehört Medienkompetenz zu den wichtigsten Kompetenzen in allen Bereichen der Gesellschaft.»

Schule unter Zugzwang

Die Schule stehe in Bezug auf die Vermittlung von Medienkompetenz und die gezielte und wirksame Anwendung der Neuen Medien unter permanentem Anpassungsdruck. Rasante technologische Entwicklungen und neue Produkte ermög-

lichten es Jugendlichen, immer neuere Möglichkeiten der Informationsfindung und Kommunikation zu nutzen. Ziel müsse es sein, diese Kompetenzen für Bildungszwecke zu nutzen. Und das Fazit von Belliger: «Pädagogen und Schulen sollten sich an diesen Nutzungsgewohnheiten und Medienkompetenzen orientieren und Lernumgebungen daran anpassen, statt zu versuchen, Jugendliche in eine Welt zu sozialisieren, die schon vorbei ist.» Es darf nicht vergessen werden, dass diesbezüglich auch Eltern eine wichtige Rolle spielen. ■

Was ist Web 2.0?

Web 2.0 ist ein Oberbegriff für die Beschreibung einer Reihe neuer interaktiver Techniken und Dienste des Internets und einer geänderten Wahrnehmung des Internets. Dazu gehören unter anderem:

– **Cyborg**

Der Cyborg ist ein Mischwesen zwischen lebendigem Organismus und kybernetischer Maschine. Der Name ist ein Akronym und leitet sich vom englischen *cybernetic organism*, «kybernetischer Organismus» ab.

– **Pervasive Computing**

Der Begriff Pervasive Computing (lat. *pervadere* – durchdringen) bzw. Rechnerdurchdringung bezeichnet die alles durchdringende Vernetzung des Alltags durch den Einsatz «intelligenter» Gegenstände.

– **Second Life**

Second Life ist eine Web-3-D-Simulation für eine grosse virtuelle Gemeinschaft. (...) Verschiedene Personen und/oder Unternehmen können auf neue Weise miteinander in Kontakt treten und/oder sich gegenseitig Dienstleistungen anbieten.

– **Social Network**

Der (...) englische Begriff *Social Network* bezeichnet (...) Webseiten, (...) welche ein «Freundenetzwerk» als virtuelles Interaktionsgeflecht darstellen.

– **Social Software**

Software-Anwendungen, die menschliche Interaktion unterstützen – so zum Beispiel Weblogs und Wikis.

– **Weblog**

Ein Weblog (engl. Wortkreuzung aus *Web* und *Log*), oft einfach nur *Blog* genannt, ist eine Webseite, die periodisch neue Einträge enthält.

– **Wiki**

Ein Wiki, auch *WikiWiki* und *WikiWeb* genannt, ist eine im World Wide Web verfügbare Seitensammlung, die von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online geändert werden kann. Das bekannteste Beispiel ist Wikipedia.

(Quelle: Wikipedia)