



# ZIFFERNRÄUME

DES KULTURELLEN ERBES FÜR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646

## LEUCHTTURM DER KULTUREN

EIN LEITFADEN ZUR DIGITALISIERUNG VON  
KULTURWEGEN FÜR KULTURSCHAFFENDE



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU



# ZIFFERNRÄUME

DES KULTURELLEN ERBES FÜR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646

## LEUCHTTURM DER KULTUREN

**EIN LEITFADEN ZUR DIGITALISIERUNG VON  
KULTURWEGEN FÜR KULTURSCHAFFENDE**



DESIGN: TELMA ROQUE, MARINA BYKOVA  
INHALT: TELMA ROQUE, VLADISLAV ARTIUKHOV &  
KONSORTIUM DIGITAL ROUTES@CULTURE

**2023**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>VORWORT</b>	6
<b>GLOSSAR</b>	8
<b>EUROPÄISCHER AKTIONSRahmen FÜR DAS KULTURELLE ERBE</b>	10
<b>KAPITEL 1. DIE DIGITALE ZUKUNFT DES KULTURELLEN ERBES</b>	14
Über DIGITALROUTES@CULTURE	
Warum Digitalisierung im Kulturerbe?	
Jugend und Kultur in der EU	
Wie man dieses Toolkit verwendet	
<b>LEITLINIEN FÜR DIE DURCHFÜHRUNG UND ÜBERWACHUNG VON DIGITALROUTES@CUTLURE</b>	
<b>METHODIK</b>	26
Kartierung von Kulturräumen	
Identifizierung von Kulturakteuren	
Schaffung von Kulturrouten	
Kampagnen für Kulturräume	
Bewährte Verfahren zur Digitalisierung des kulturellen Erbes	
<b>KAPITEL 3. DIGITALROUTES@CULTURE NETZWERK</b>	36
Aufbau eines Netzwerks von Kulturunternehmern	
Schaffung von Synergien im Bereich des kulturellen Erbes	
<b>KAPITEL 4. DIGITALROUTES@CULTURE IN DER PRAXIS.</b>	
<b>REFLEXIONEN ÜBER DAS PROJEKT</b>	42
Überblick über die Umsetzung von DIGITALROUTES@CULTURE und die Gemeinschaftszentren	
Tipps, Tricks und weitere Ressourcen für Kulturunternehmer	
<b>REFERENZEN</b>	60



# VORWORT

Kultur ist das, was wir teilen und in das wir jede Minute des Tages eintauchen, meist ohne viel darüber nachzudenken. Sie ist das, was uns mit den vergangenen Generationen verbindet und was wir den kommenden Generationen hinterlassen werden. Sie ist wie ein Schichtkuchen mit den materiellen Artefakten, die wir mit bloßem Auge sehen können, und den verborgenen Schichten von Normen und Werten, die uns oft nicht bewusst sind, die aber dennoch unser Handeln bestimmen. Die aktive Beteiligung an der Kultur und ihrer Mitgestaltung bedeutet die Welt, und das Lighthouse-Toolkit, das Sie hier sehen, ist unser kleiner Beitrag zu diesem Prozess.

Diese Publikation gehört zu einer Reihe von Ressourcen, die im Rahmen des Projekts DigitalRoutes@Culture entwickelt wurden und im offenen Zugang verfügbar sind. Als Projektteam haben wir uns zum Ziel gesetzt, Menschen, insbesondere junge Menschen, in ihrem Prozess, Kulturunternehmer zu werden, zu unterstützen, indem wir Materialien zusammenstellen, die sie als Inspiration oder Anleitung nutzen können. Sieben Partner aus sechs europäischen Ländern machten ein Brainstorming und reflektierten über den Kultursektor in ihren jeweiligen Ländern, tauschten bewährte Verfahren aus, ermittelten die Möglichkeiten, die die Kultur jungen Menschen bietet, und organisierten Veranstaltungen für Gemeinden. Diese Publikation soll dabei helfen, sich in den verschiedenen Ressourcen und Erfahrungen, die wir gesammelt haben, zurechtzufinden und das Beste aus den Projektergebnissen zu machen.

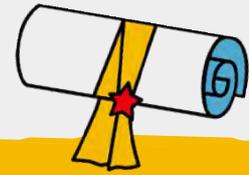
Kapitel 1 erörtert den Prozess der Digitalisierung des kulturellen Erbes und mögliche Wege, die dieser Trend für junge Menschen in Europa und darüber hinaus eröffnet und sie zu "Agenten der Zukunft" macht. Die Kapitel 2 bis 4 befassen sich mit dem Projekt und seinen Verbindungen zu diesen umfassenderen Prozessen. Kapitel 2 bietet eine Anleitung für die Umsetzung der DigitalRoutes@Culture-Methode bei der Einrichtung kultureller Aktivitäten - von der Erfassung der Bedürfnisse und Ressourcen über die Identifizierung von Interessengruppen bis hin zur Schaffung digitaler Kulturrouten und Kampagnen. Da die Zusammenarbeit das Herzstück der meisten erfolgreichen Initiativen ist, konzentriert sich Kapitel 3 auf den Aufbau von Netzwerken und Synergien, und Fallstudien liefern nützliche Beispiele, um zu veranschaulichen, wie man dabei vorgehen kann. Kapitel 4 dokumentiert die Erfahrungen der Partnerorganisationen bei der Erprobung der Projektergebnisse und könnte als Leitfaden und Sammlung der gewonnenen Erkenntnisse dienen.

Eine Vielzahl von Aktivitäten, Erfahrungen und Ergebnissen des Projekts DigitalRoutes@Culture könnte als eine Bibliothek von Lösungen dienen, auf die Kulturunternehmer in Zukunft aufbauen und sie ergänzen können. Wir hoffen, dass Ihre kulturellen Initiativen Ihnen Freude und Befriedigung bringen und dass der Beitrag

unseres Teams Sie und Ihre Gemeinschaften bei einer aktiven Koproduktion von und Teilnahme an Kultur unterstützt.

Konsortium DIGITALROUTES@CULTURE





# GLOSSAR

## KULTURELLES ERBE

Zum kulturellen Erbe gehören Artefakte, Denkmäler, eine Gruppe von Gebäuden und Stätten sowie Museen, die eine Vielzahl von Werten haben, darunter symbolische, historische, künstlerische, ästhetische, ethnologische oder anthropologische, wissenschaftliche und soziale Bedeutung. Es umfasst materielles Kulturerbe (bewegliches, unbewegliches und Unterwasser-Kulturerbe), immaterielles Kulturerbe (ICH), das in Kulturgütern, Stätten oder Denkmälern eingebettet ist, sowie Naturerbe. Die Definition schließt immaterielles Kulturerbe aus, das sich auf andere kulturelle Bereiche wie Feste, Feiern usw. bezieht. Sie umfasst auch das industrielle Erbe und Höhlenmalereien.

UNESCO-INSTITUT FÜR STATISTIK, 2009 UNESCO-RAHMEN FÜR KULTURSTATISTIKEN

## DIGITALE TRANSFORMATION

Der Einsatz digitaler Technologien zum Aufbau neuer Geschäftsprozesse, Kulturen und Kundenerfahrungen - oder zur Anpassung bestehender Prozesse -, um den sich ändernden Geschäfts- und Marktanforderungen gerecht zu werden, wird als digitale Transformation bezeichnet.

Die digitale Transformation umfasst sowohl die Übernahme digitaler Technologien durch europäische Unternehmen als auch die sozialen Auswirkungen von Spitzentechnologien wie Blockchain, Internet der Dinge (IoT), Cloud Computing und digitalen Plattformen der Spitzenklasse.





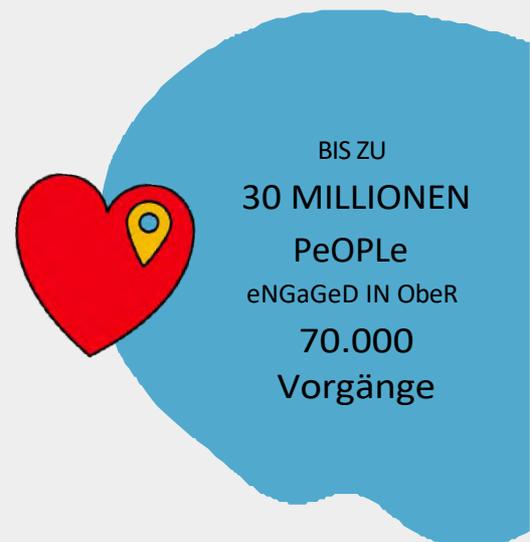
# EUROPÄISCHER AKTIONSRAHMEN ZUM KULTURELLEN ERBE

Kulturelles Erbe ist das Erbe an materiellen Artefakten und immateriellen Eigenschaften der Gesellschaft, die von früheren Generationen übernommen wurden. Der Europäische Aktionsrahmen für das Kulturerbe wurde nach dem Erfolg des Europäischen Jahres des Kulturerbes 2018 ins Leben gerufen.

Das Europäische Jahr des Kulturerbes zielt darauf ab, das Kulturerbe als gemeinsame Ressource zu würdigen, das Bewusstsein für die gemeinsame Geschichte und die gemeinsamen Werte zu schärfen und das Gefühl der Zugehörigkeit zu einem gemeinsamen europäischen kulturellen und politischen Raum zu stärken. Das Europäische Jahr des Kulturerbes gab den Anstoß, das kulturelle Erbe durch einen integrierten Ansatz weiter oben auf der EU-Agenda zu platzieren. Es handelte sich um eine weitreichende und integrative Initiative, an der alle EU-Institutionen, alle EU-Mitgliedstaaten, neun Partnerländer und kulturelle Akteure beteiligt waren. Es gab eine spezielle gesamteuropäische Kommunikationskampagne.

Mehr als 11 700 Veranstaltungen fanden in ganz Europa statt, und über 10 000 Initiativen erhielten das offizielle Label des Europäischen Jahres des Kulturerbes.

Bis zum Ende des dritten Quartals 2018 wurden über 6 Millionen Menschen mit gezielten Aktivitäten erreicht. Darüber hinaus haben die Europäischen Tage des Denkmals 2018 bis zu 30 Millionen Menschen in über 70 000 Veranstaltungen in ganz Europa erreicht und ihr Bewusstsein für die europäische Dimension des Kulturerbes geschärft.





Um den Schwung des Europäischen Jahres des Kulturerbes aufzugreifen, wurde in der neuen europäischen Kulturagenda 2018 der Europäische Aktionsrahmen für das Kulturerbe angekündigt, der einen integrierten und partizipativen Ansatz für das Kulturerbe fördert und in die Praxis umsetzt und zur durchgängigen Berücksichtigung des Kulturerbes in allen EU-Politiken beiträgt. Dieser Ansatz wurde von der Europäischen Kommission vorgeschlagen und wird vom Europäischen Parlament, dem Rat der Europäischen Union, dem Ausschuss der Regionen und dem Wirtschafts- und Sozialausschuss unterstützt.

Die Ankündigung führte zu einer breiten Mobilisierung der Akteure. Der "Berliner Aufruf zum Handeln" vom Juni 2018 fordert einen "ehrgeizigen Europäischen Aktionsplan für das Kulturerbe als bleibendes Erbe des Europäischen Jahres [...], der ganzheitlich und mit anderen wichtigen politischen Agenden und Prioritäten der EU verknüpft ist". Er wurde von Kulturministern, Mitgliedern des Europäischen Parlaments sowie zahlreichen Interessengruppen und Einzelpersonen unterzeichnet.

Der Aktionsrahmen soll eine gemeinsame Richtung für kulturerbebezogene Aktivitäten auf europäischer Ebene vorgeben, in erster Linie in EU-Politiken und Programmen. Er kann auch als Anregung für Regionen und Städte in Europa sowie für Kulturerbe-Organisationen und -Netzwerke dienen, wenn sie ihre eigenen Maßnahmen zum kulturellen Erbe entwickeln. Auf nationaler Ebene fordert die Europäische Kommission die Mitgliedstaaten auf, auf freiwilliger Basis ähnliche Rahmen für das Kulturerbe zu erstellen, um den Aktionsrahmen zu ergänzen.

Darüber hinaus steht es im Einklang mit der 2017 angenommenen Europäischen Strategie für das Kulturerbe des Europarats für das 21. Jahrhundert, mit der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen und mit dem Sendai-Rahmen für die Verringerung des Katastrophenrisikos 2015-2030.





## VIER SCHLÜSSELPRINZIPIEN

- **Ganzheitlicher Ansatz.** Er betrachtet die materiellen, immateriellen und digitalen Dimensionen des kulturellen Erbes als untrennbar und miteinander verbunden. Das kulturelle Erbe ist auch eine Ressource für die Zukunft, nicht nur für die Vergangenheit. Er ist auf den Menschen ausgerichtet und fördert die soziale Eingliederung und Integration.
- **Mainstreaming und integrierter Ansatz.** Es bekräftigt den Grundsatz des Mainstreaming des kulturellen Erbes in den verschiedenen EU-Politiken und setzt ihn in die Praxis um. Es ist das erste Dokument, in dem ein integrierter Ansatz für das kulturelle Erbe auf europäischer Ebene dargelegt wird und das sich über verschiedene EU-Politikbereiche erstreckt.
- **Evidenzbasierte Politikgestaltung.** Sie erfordert mehrere Maßnahmen zur Messung der Auswirkungen von Maßnahmen auf das kulturelle Erbe sowie eine kontinuierliche Verbesserung der Methodik und der Instrumente zur Erhebung von Daten für die Kulturstatistik.
- **Zusammenarbeit verschiedener Interessengruppen.** Um den Geist der Zusammenarbeit aufrechtzuerhalten und den politischen Dialog fortzusetzen, richtete die Europäische Kommission eine informelle Expertengruppe der Kommission ein - das Kulturerbeforum. Dieses Forum ist eine Plattform für die Konsultation und den Austausch von Ideen und bewährten Verfahren mit dem Ziel, öffentliche Maßnahmen zu fördern, die den langfristigen Wert und die Nachhaltigkeit des europäischen Kulturerbes auf der Grundlage eines integrierten Ansatzes sicherstellen.



## FI7G PILLARS:

- ◆ Kulturerbe für ein Europa ohne Ausgrenzung: Teilhabe und Zugang für alle;
- ◆ Kulturerbe für ein nachhaltiges Europa: intelligente Lösungen für eine kohäsive und nachhaltige Zukunft;
- ◆ Kulturelles Kulturerbe für a widerstandsfähiges Europa: Sicherung des gefährdeten Erbes;
- ◆ Kulturerbe für ein innovatives Europa: Mobilisierung von Wissen und Forschung;
- ◆ Kulturelles Erbe für stärkere globale Partnerschaften: Stärkung der internationalen Zusammenarbeit.

14 Aktionsbündel entsprechen den oben genannten Säulen. Die Europäische Kommission führt die im Aktionsrahmen beschriebenen Maßnahmen in Zusammenarbeit mit den einschlägigen Institutionen, Organisationen und Partnern durch. Ergänzt werden diese Maßnahmen durch ergänzende Initiativen von Organisationen und Gemeinschaften, die sich für Kultur und kulturelles Erbe einsetzen und ohne die das kulturelle Erbe nicht lebendig gehalten werden kann.

Eine der Aktionen ist "Kulturelles Erbe in Aktion", die bewährte Verfahren aus Städten und Regionen der EU aufzeigt und den Erfahrungsaustausch durch direkte Kontakte zwischen ländlichen, lokalen, regionalen und nationalen Verwaltungen sowie Experten (Zivilgesellschaft, NRO, lokale Organisationen, Stadtplaner, Architekten usw.) bei thematischen Peer-Learning-Besuchen unterstützt. Die Aktion ermöglicht über 100 lokalen und regionalen Entscheidungsträgern den Austausch von Wissen über das kulturelle Erbe, wobei der Schwerpunkt auf der partizipativen Verwaltung des kulturellen Erbes, der anpassungsfähigen Wiederverwendung von Gebäuden des kulturellen Erbes und den Qualitätsgrundsätzen für Eingriffe in das kulturelle Erbe liegt.

Das Europäische Jahr des Kulturerbes markierte einen Wendepunkt für die ständig wachsende europäische Bewegung für das kulturelle Erbe und bestätigte die Möglichkeit, das kulturelle Erbe zu nutzen, um ein friedlicheres, wohlhabenderes, integrativeres und nachhaltigeres Europa zu fördern. Die festgelegten Grundsätze haben jedoch eine langfristige Vision für die Verwaltung und den Schutz des europäischen Kulturerbes. Die Kommission ist zwar federführend bei der Umsetzung der in diesem Rahmen vorgestellten Maßnahmen, doch wird der Erfolg auch am Engagement anderer EU-Institutionen, der EU-Mitgliedstaaten, der lokalen und regionalen Behörden,

der Organisationen für Kultur und kulturelles Erbe sowie der Zivilgesellschaft gemessen.



# KAPITEL 1.

# DIE DIGITALE ZUKUNFT DES KULTURELLEN ERBES





## ÜBER DIGITALROUTES@CULTURE

Das kulturelle Erbe wird zunehmend als eine grundlegende Ressource der Europäischen Union angesehen, da es das Wirtschaftswachstum und die Beschäftigung, den sozialen Zusammenhalt und die ökologische Nachhaltigkeit insgesamt fördert.

Ein besseres Wissen über andere Kulturen bedeutet ein besseres Verständnis für das, was anders ist, und eine bessere Fähigkeit, sich anzupassen und damit umzugehen. Außerdem trägt die bessere Zugänglichkeit des kulturellen Erbes dazu bei, ein Gefühl der Zugehörigkeit und Identität zu entwickeln.

Vor diesem Hintergrund zielt das Projekt DigitalRoutes@Culture darauf ab, die Erziehung zu sozialem Unternehmertum, kulturelles Bewusstsein und digitale Kompetenzen zu fördern, um Fragen der ländlichen Entwicklung und Urbanisierung anzugehen.

Um unsere Ziele der Förderung des kulturellen und sozialen Unternehmertums und der Erhaltung des kulturellen Erbes zu erreichen, haben wir:

- ♦ ein offenes, dynamisches und interaktives Webportal entwickelt, das materielle, immaterielle und natürliche Räume des kulturellen Erbes mit Hilfe der Augmented-Reality-Technologie abbildet



E-MAP

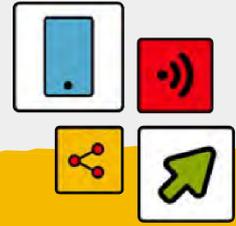
- ♦ die Cloud-basierte E-Learning- und E-Assessment-Plattform entwickelt, die verschiedene Funktionalitäten bietet wie wie digitale Gemeinschaft, Online Bewertungs- und Validierungsinstrumente.



ONLINE-KURSE







## WARUM DIGITALISIERUNG IM KULTURERBE?

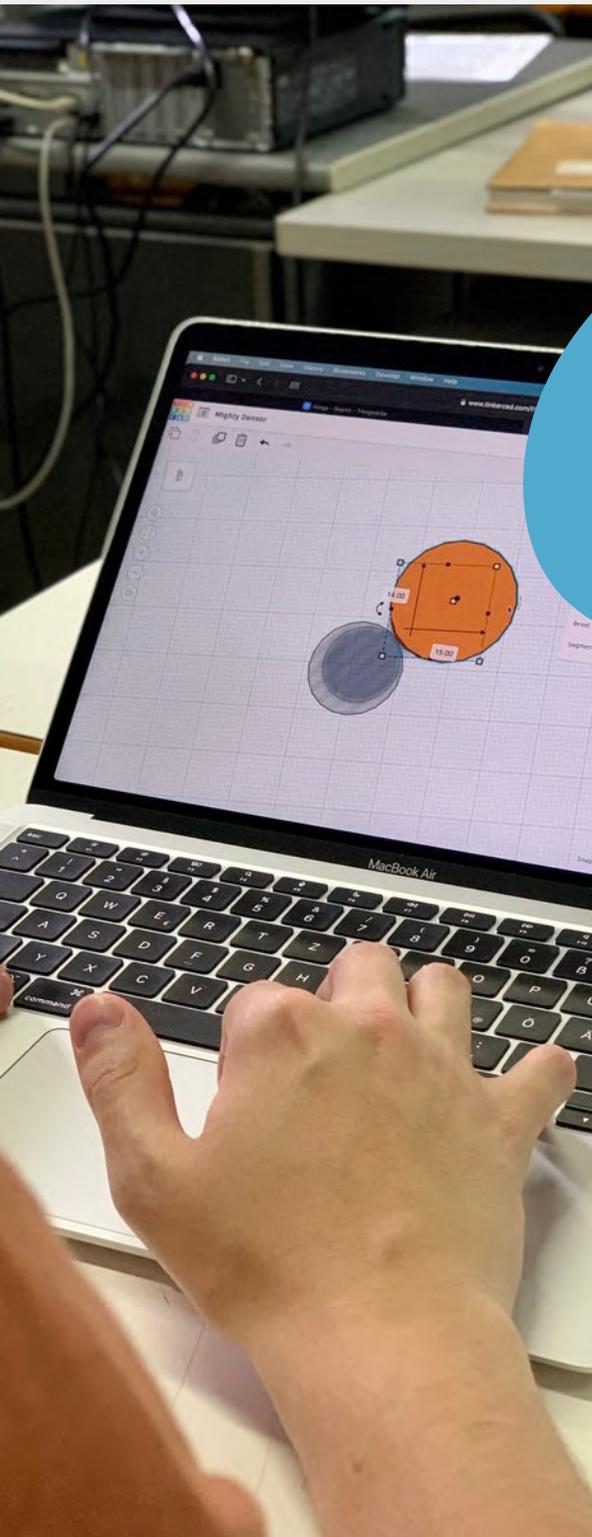
Nach einer schweren Finanzkrise sieht sich Europa mit wachsenden sozialen Ungleichheiten, unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen, Populismus, Radikalisierung und terroristischen Bedrohungen konfrontiert. Neue Technologien und digitale Kommunikation verändern die Gesellschaft, Lebensstile, Konsummuster und Machtverhältnisse in wirtschaftlichen Wertschöpfungsketten. In dieser sich verändernden Landschaft ist die Rolle der Kultur wichtiger denn je.

Die neue europäische Kulturagenda (2018) ist die Antwort auf die Aufforderung der europäischen Staats- und Regierungschefs, durch Kultur und Bildung mehr für den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu tun und eine Vision einer attraktiven Europäischen Union zu bieten. Sie zielt darauf ab, das gesamte Potenzial der Kultur zu nutzen, um eine integrativere und gerechtere Union aufzubauen und Innovation, Kreativität sowie nachhaltige Arbeitsplätze und Wachstum zu fördern.

Die Akteure der allgemeinen und beruflichen Bildung sind die Hauptakteure bei der Durchsetzung von Innovationen. In den jüngsten öffentlichen Konsultationen wurde betont, dass die EU gezieltere Maßnahmen ergreifen muss, um die Einführung innovativer Ansätze und digitaler Technologien in der Bildung sowie die Entwicklung digitaler Kompetenzen, einschließlich digitaler Medienkompetenz und digitaler Sicherheit und Wohlbefinden, zu unterstützen. 68 % der Teilnehmer an der öffentlichen Konsultation zu Erasmus+ erkannten an, dass Innovation für die Erfüllung der Bedürfnisse des Bildungssektors "äußerst wichtig" ist. Es besteht auch ein klarer Bedarf an: (i) unternehmerische Kompetenzen und unternehmerisches Denken zu fördern und (ii) digitales Unternehmertum zu unterstützen, das neue Unternehmungen und die Umgestaltung bestehender Unternehmen durch neue und aufkommende digitale Technologien einschließt.



Im Rahmen des Europäischen Jahres des Kulturerbes 2018 wurden die Mitgliedstaaten aufgefordert, das Bewusstsein für die Bedeutung des europäischen Kulturerbes durch Bildung, Jugend, Ausbildung, nicht-formales Lernen und Sport zu fördern und zu stärken.



**DAS KULTURELLE ERBE  
ENTWICKELT SICH DANK  
DER DIGITALEN  
TECHNOLOGIEN RASCH  
WEITER. JETZT IST ES AN DER  
ZEIT, UNSER KULTURELLES  
ERBE ZU BEWAHREN UND IN  
DIESES DIGITALE  
JAHRZEHT ZU BRINGEN.**

EUROPÄISCHE KOMMISSION





## JUGEND UND KULTUR IN DER EU

**Kultur ist nicht nur ein wesentlicher Bestandteil der Menschenrechte und der Demokratie, sondern auch ein wichtiger Faktor für den wirtschaftlichen und sozialen Wohlstand und die Widerstandsfähigkeit der Europäischen Union. Sie bietet sowohl eine Grundlage für das gesellschaftliche Verständnis, die Zusammenarbeit und den Austausch als auch für Arbeitsplätze und Wachstum (wenn sie als Sektor betrachtet wird) (Europarat n/d; Europäischer Rat 2022).**

**Die Bedeutung der Kultur wird sogar in Artikel 3 des Vertrags über die Europäische Union dargestellt, in dem auf die Achtung und den Schutz der vielfältigen europäischen Kultur und Sprache und ihres Erbes verwiesen wird (Europäische Kommission o.J./d), und in Artikel 167 des Vertrags von Lissabon, wo es heißt, dass die Kultur bei allen Maßnahmen der EU berücksichtigt werden sollte (Europarat o.J./d).**

**Angesichts dieser Bedeutung hat die EU über ihre Institutionen mehrere kulturpolitische Maßnahmen entwickelt, um die Achtung der Vielfalt, der Identität, des Dialogs und der kulturellen Rechte zu fördern und dabei die europäischen Werte des Respekts und der Toleranz zu wahren (Europarat n/d). Auch wenn die Mitgliedstaaten für ihre eigene Kulturpolitik verantwortlich sind, hilft die Europäische Union durch die Europäische Kommission bei der Bewältigung von Herausforderungen, die den meisten oder allen Mitgliedstaaten gemeinsam sind - die Kommission folgt strategischen Dokumenten, um ihre Maßnahmen durchzuführen und ihre Prioritäten im Bereich der kulturellen Zusammenarbeit und Erhaltung festzulegen, und stellt sicher, dass sich die (relevante) soziale und wirtschaftliche Rolle der Kultur in den Maßnahmen und der Politik der EU widerspiegelt (Europäische Kommission o.J./d).**





**Digitalisierung und Globalisierung haben dazu geführt, dass die EU den kulturellen und kreativen Sektor stärker unterstützen muss. Daher hat die EU die Verantwortung, das transnationale Schaffen und die Verbreitung der europäischen Kultur und Kunst zu fördern und die Mobilität von Kultur- und Kreativschaffenden zu unterstützen, indem sie die Technologie, die uns heute zur Verfügung steht, zu ihren Gunsten nutzt (Europäische Kommission n/d).**

**Wenn es um das Thema kulturelles Erbe geht, wird die Politik der einzelnen Mitgliedstaaten durch eine breite Palette von EU-Maßnahmen, Programmen und Finanzierungsmöglichkeiten unterstützt. Diese Maßnahmen sind in der Regel das Ergebnis der Zusammenarbeit im Ministerrat für Bildung, Jugend, Kultur und Sport, wobei die Grundsätze eines integrierten, ganzheitlichen, evidenzbasierten und von mehreren Interessengruppen getragenen Ansatzes bei der Politikgestaltung beibehalten werden (Europäische Kommission n/d).**



**Kreativität ist auch ein wichtiger Faktor, der bei der Diskussion über Kultur und kulturellen Ausdruck berücksichtigt werden muss, und als solcher wird er in den Kulturprogrammen der Europäischen Union angesprochen. Ihre Stimulierung (z. B. durch Bildung und die Motivation junger Menschen zu kreativem Schaffen) und die Förderung der Kreativwirtschaft sind wichtig für die Förderung sozialer und technologischer Innovation und Entwicklung sowie für das soziale und wirtschaftliche Wachstum der europäischen Region, um ein besseres Leben für junge Menschen und die nachfolgenden Generationen zu gewährleisten (Europarat n/d). Die EU hat das Programm Kreatives Europa 2021-2027 ins Leben gerufen, um Investitionen in "Maßnahmen zur Stärkung der kulturellen Vielfalt und zur Bewältigung der Bedürfnisse und Herausforderungen der Kultur- und Kreativbranche" bereitzustellen (Europäische Kommission 2021).**

**Die Akteure der Zukunft sind die jungen Menschen, und deshalb unterstützt die EU die Kreativität und das Engagement junger Menschen im Kultursektor, indem sie den Zugang zu Kultur, kreativen Werkzeugen, kulturellen Räumen und Technologien verbessert, die junge Menschen und ihre kreative und innovative Seite stärken, langfristige Synergien zwischen den europäischen Politiken und Programmen zur Förderung des kulturellen und künstlerischen Schaffens und der Innovation in den Bereichen Bildung, Gesundheit, soziale Eingliederung, Medien, Beschäftigung und Jugend erleichtern sowie die Talente und den Unternehmergeist junger Menschen unterstützen (Europäisches Jugendportal n/d).**



Daher ist die Verbindung zwischen Kultur, jungen Menschen und Jugendbeteiligung nicht unheimlich, da Kultur eine wesentliche Rolle bei der Gestaltung von Gesellschaften spielt und junge Menschen nicht nur die Nutznießer der Kulturförderung sind (durch Erweiterung ihres Horizonts, Förderung des Respekts usw.), sondern auch die Mitwirkenden, da sie neue Perspektiven einbringen und neue und andere Themen beleuchten, mit denen sie konfrontiert sind und/oder die sie als dringend erkennen. Die Europäische Union bietet daher mehrere Möglichkeiten für junge Menschen, sich weiter mit der Kultur zu verbinden - zum Beispiel durch das Projekt DiscoverEU, durch kulturelle Aktivitäten, Projekte und Bildungsaustausch sowie durch Freiwilligenarbeit im Rahmen von Erasmus+ und dem Europäischen Solidaritätskorps 2021-2027 (Kulturaktion Europa 2022).

Da das Jahr 2022 das Europäische Jahr der Jugend ist, hat sich die Europäische Kommission dazu verpflichtet:

*"die Generation zu ehren und zu unterstützen, die während der Pandemie am meisten geopfert hat [...], indem hervorgehoben wird, wie der grüne und der digitale Wandel neue Perspektiven und Chancen bieten; alle jungen Menschen zu ermutigen, insbesondere diejenigen, die weniger Chancen haben; die Möglichkeiten zu fördern, die die EU-Politik für junge Menschen bietet [...], indem die erfolgreiche Umsetzung von NextGenerationEU bei der Bereitstellung von hochwertigen Arbeitsplätzen, Bildungs- und Ausbildungsmöglichkeiten gefördert wird; und sich von den Aktionen, Visionen und Erkenntnissen junger Menschen inspirieren zu lassen, um das gemeinsame EU-Projekt weiter zu stärken und zu beleben, aufbauend auf der Konferenz über die Zukunft Europas".*  
(Kulturaktion Europa 2022).





# KAPITEL 2.

LEITLINIEN FÜR DIE  
DURCHFÜHRUNG UND  
ÜBERWACHUNG DER  
METHODIK



## KARTIERUNG KULTURELLER RÄUME

Das kulturelle Erbe Europas besteht aus einem vielfältigen Mosaik kultureller und kreativer Ausdrucksformen, einem Erbe früherer Generationen und einem Vermächtnis für die jüngeren Generationen. Als solches muss es gefördert und geschützt werden. Um dies zu erreichen, hat die Europäische Union die Werte Inklusivität, Nachhaltigkeit, Widerstandsfähigkeit, Innovation und Partnerschaft zwischen den Mitgliedstaaten und den Akteuren gefördert (Europäische Kommission n.d.). Diese Werte sind von entscheidender Bedeutung für die Aufwertung öffentlicher Räume und die Stadterneuerung durch Kultur, die Zugänglichkeit kultureller und kreativer Räume in Europa, den Austausch bewährter Verfahren zur Förderung von Kulturräumen und ihrer Rolle bei der sozialen Eingliederung sowie die Erkundung innovativer und nachhaltiger Wege für die Erbringung öffentlicher Kulturdienstleistungen (Trans Europe Halles 2019).

Was die Methodik der Kartierung von Kulturräumen betrifft, die in die Webplattform und die mobile Anwendung in den späteren Phasen des Projekts eingebettet ist, so soll sie den jungen Kulturunternehmern als Werkzeug für die Schaffung spezifischer Kulturrouten in jedem Partnerland dienen, und zwar mit Hilfe von Vorlagen, die die Untersuchung und Sammlung von Synergien, Partnerschaften und bestehenden bewährten Verfahren im Zusammenhang mit der Kartierung von Kulturräumen durch Routen erleichtern sollen.





## ERMITTLUNG DER KULTURELLEN AKTEURE

Das DIGITALROUTES@CULTURE-Konsortium hat verschiedene Methoden zur Identifizierung von Kulturakteuren gesucht und angewandt. Und was könnte besser sein, als das Feedback unserer Partner aus erster Hand zu erhalten? Lesen Sie über die Erfahrungen unserer Partner bei der Identifizierung von Kulturakteuren in ihren lokalen Gemeinschaften!



"Wir haben die lokalen Kulturakteure durch nationale Veranstaltungen wie das "Festival der zyprischen Kultur" erreicht.

**Emphasys**  
CENTRE

"Wir haben unsere eigenen Kontakte zu Kulturanimateuren und Aktivisten um zu fördern.

  
SPOŁECZNA  
AKADEMIA NAUK



"Wir haben uns mit unserer lokalen Gemeinschaft zusammengetan und eine Partnerschaft mit "feelslikeerfurt", einem Online-Magazin, das sich auf die Förderung von Erfurt und der Region Thüringen konzentriert, geschlossen".



**CULTURE GOES EUROPE**  
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Wir haben uns an das starke Netzwerk gewandt, das wir im Laufe der Jahre durch unsere eigenen Tourismusprojekte aufgebaut haben, und konnten so dieses Projekt fördern."

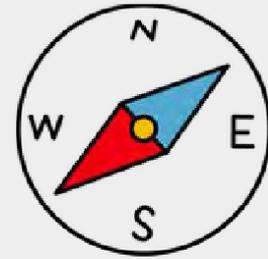


Fundacja  
Mapa Pasji



"Wir haben uns an unser eigenes Netzwerk von Organisationen und Akteuren gewandt, um eine Route zu entwickeln, die auch weniger bekannte Kulturräume in Ungarn einbezieht."





## SCHAFFUNG VON KULTURWEGEN

Wie aus dem vorherigen Abschnitt hervorgeht, ist die Vernetzung nicht nur für die Verbreitung von Projekten, sondern auch für die Entwicklung von Instrumenten und Aktivitäten von entscheidender Bedeutung. Um die auf der DIGITALROUTES@CULTURE-Website verfügbaren Routen zu erstellen, wandte sich das Konsortium an seine eigenen Netzwerke, um mit ihnen bei der Suche nach den besten Kulturräumen in ihren Heimatländern zusammenzuarbeiten!



"Wir auf AER entwickelt Routen in Zusammenarbeit mit lokalen Organisationen die an der Entwicklung des Ökotourismus





" Wir haben mit dem Amt für Denkmalschutz zusammengearbeitet, um eine architektonische Route in Polen zu erstellen."



"Wir haben Kulturrouten zum Thema "Entkolonialisierung von Erfurt und Weimar" konzipiert und entwickelt. Diese Routen werden online verfügbar sein, um sie besser zugänglich zu machen".



**CULTURE GOES EUROPE**  
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Durch uns Entdecker Expeditione Projekt haben wir Routen in Polen entwickelt, die um die Region Klempolen und ihr



Fundacja  
Mapa Pasji

## EINSATZ FÜR KULTURELLE RÄUME

Wenn es darum geht, eine Kampagne zu starten und ein Projekt zu präsentieren, lässt sich der Teil der Verbreitung nicht auf den einfachen Akt des Teilens innerhalb unserer Netzwerke reduzieren. Dazu gehört auch die Verantwortung, eine Marke zu schaffen, einen durchdachten Marketingplan zu erstellen und die uns zur Verfügung stehenden Kommunikationskanäle zu unserem Vorteil zu nutzen. So hat DIGITALROUTES@CULTURE eine kohärente grafische Linie entwickelt, die die Werte des Projekts und seiner Zielgruppe widerspiegelt, war in den sozialen Medien aktiv, um die Gemeinschaft der kulturellen Akteure und jungen Menschen zu erreichen, und hat ansprechende Newsletter erstellt, die im Netzwerk des Konsortiums verbreitet werden.

Lesen Sie über die Aktion der Partner, die sich für Kulturräume einsetzen, und das Projekt selbst!



"Wir haben die Ergebnisse über Newsletter und regelmäßige Treffen mit dem Ökotourismus-Netzwerk in Rumänien verbreitet, wo wir die Handbücher vorgestellt haben. entwickelt unter

dem Projekt DIGITALROUTES



**aer**  
Association of Ecotourism  
in Romania

@CUTLURE entwickelt wurden."





"TEIS kontaktierte die Verantwortlichen für die ausgewählten Kulturräume und verschiedene Interessengruppen, um das Projekt und seine Plattform vorzustellen und die entwickelten Routen zu präsentieren. Anschließend wurden sie zur Teilnahme an der Multiplikatorenveranstaltung in Ungarn eingeladen.

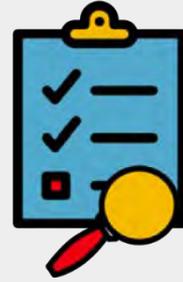


"Die Plattform und die Handbücher, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden, werden dem SAN-Netzwerk zur Verfügung gestellt, damit es sie über seine eigenen Kommunikationsmittel (Websites) bewerben kann.



"Wir haben die Ergebnisse des Projekts bei Schulungen/Mobilitäten vorgestellt, bei denen die Teilnehmer zu kulturellen Akteuren werden. Wir haben auch kulturelle Ausflüge organisiert, bei denen die Teilnehmer die entwickelten kulturellen Räume und Routen besuchten.





## BEWÄHRTE VERFAHREN ZUR DIGITALISIERUNG DES KULTURELLEN ERBES

Auf der DIGITALROUTES@CULTURE-Plattform finden Sie das vom Konsortium entwickelte Handbuch, in dem wir eine Sammlung bewährter Verfahren für technologische Lösungen pro Partnerland sowie eine Vorlage zur Verfügung stellen. Auf diese Weise wollte das DIGITALROUTES@CULTURE-Konsortium Kulturunternehmer bei der Kartierung von Kulturräumen durch Routen anleiten, damit sie nicht nur Kulturräume kartieren, sondern auch die Bedeutung der Technologie und neuer Kommunikationskanäle (wie soziale Medien) für die Förderung des kulturellen Erbes verstehen.



"Emphasys stellte den lokalen Akteuren während einer Veranstaltung Tablets zur Verfügung, damit sie die Website des Projekts besuchen und ihre eigenen Kulturrouten entwerfen konnten, und verteilte die im Rahmen des IO3 entwickelten Handbücher während der Kulturrouten und bei lokalen Veranstaltungen."





# KAPITEL 3.

# DIGITALE ROUTEN NETZWERK



## AUFBAU EINES NETZWERKS VON KULTURUNTERNEHMERN

Als der Begriff "Unternehmertum" zum ersten Mal diskutiert wurde, wurde er als ein individueller und unabhängiger Prozess betrachtet. Ein Netzwerk ist nichts anderes als ein System miteinander verbundener Menschen oder Dinge; angesichts der inhärenten sozialen Natur des Menschen ist Networking eine Notwendigkeit. Der Aufbau eines guten Netzwerks kann zu größeren und besseren Möglichkeiten, breiterem und tieferem Wissen, weiterer Entwicklung und Innovation führen. (Würfelprojekt 2021)

Für den Aufbau eines Netzes ist es unerlässlich, seine grundlegenden Elemente, Ziele, Werte und Dimensionen zu definieren. Mit dem Wachstum eines Netzwerks wächst auch die Menge an Informationen und Ressourcen, die innerhalb des Netzwerks selbst verfügbar sind. Beim Aufbau eines Netzwerks sollte der Schwerpunkt jedoch auf der Qualität der aufgebauten Beziehungen und nicht auf der Größe des Netzwerks liegen.

Im kulturellen und kreativen Bereich ist die Zusammenarbeit von entscheidender Bedeutung. Die Entwicklung und Aufrechterhaltung eines konsistenten und proaktiven Netzwerks ist ein wichtiger Teil des Puzzles für kulturelles Unternehmertum: eine Gemeinschaft, in der Menschen ihr Fachwissen und ihre Informationen teilen und Ratschläge sowie soziale (und sogar finanzielle) Unterstützung geben. (Würfelprojekt 2021)

Um die Bedeutung und die Auswirkungen des Aufbaus eines Netzwerks zu verdeutlichen, haben wir zwei praktische Beispiele für die Vernetzung zusammengestellt.





## BEISPIEL 1: SALIN 34

In Erfurt, Deutschland, befindet sich die Saline34, ein Gebäude in der Salinenstraße, das von der NGO Plattform e.V. und jungen Menschen renoviert wurde. Das Haus stand bis 2011 leer. Dann begannen die Renovierungsarbeiten und junge Leute erweckten Saline34 wieder zum Leben. Heute beherbergt Saline34 eine große Gemeinschaft von Künstlern, Aktivisten und NGOs, die selbst für das Haus verantwortlich sind - Saline34 wurde zu einem Leuchtturm der neuen Ermöglichungskultur im Norden Erfurts, wo Kreativität und Zusammenarbeit überall fließen.

Saline34 bietet nicht nur erschwinglichen Raum für junge Menschen und ihre Projekte, sondern fungiert auch als Anlaufstelle für das Viertel und für die Jugendbeteiligung. Saline34 beherbergt mittlerweile 2 NGOs (eine davon, CGE Erfurt e.V., ist Teil dieses Konsortiums!), Fotografen, einen Tätowierer, einen Keramikünstler, ein Musikerkollektiv, ein Tonstudio und vieles mehr. Es gibt auch einen Seminarraum, der für Veranstaltungen gemietet werden kann (Werft34 n/d).

## BEISPIEL 2: ZENTREN FÜR KULTURELLES UNTERNEHMERTUM

Durch ein gemeinsames Projekt des Goethe-Instituts und des Strascheg Center for Entrepreneurship wurden die Cultural Entrepreneurship Hubs geschaffen. Ihr Ziel ist es, den kulturellen Unternehmergeist durch die Schaffung eines globalen Netzwerks von Zentren zu ermöglichen und zu fördern, in denen lokale Kreative, Kunst- und Kulturorganisationen Kultur und Wirtschaft vorantreiben.

Diese Zentren fungieren als Kontaktstellen für unternehmerisch denkende und handelnde Menschen, in denen sie zusammenarbeiten, indem sie ihr Wissen und ihre Netzwerke im kulturellen und kreativen Bereich teilen. Diese Zentren bieten Beratungsdienste, Workshops, Netzwerktreffen und Veranstaltungen an, um verschiedene Initiativen in einem interkulturellen Umfeld zu fördern und zu unterstützen. Das Konsortium baut Cultural Entrepreneurship Hubs am Goethe-Institut Griechenland, Indonesien und Südafrika auf. (Cultural Entrepreneurship Hub n/d).

Quelle: Cultural Entrepreneurship Hub



CULTURAL  
ENTREPRENEURSHIP  
HUBS



## SCHAFFUNG VON SYNERGIEN IM BEREICH DES KULTURELLEN ERBES

Mit dem Wachstum des Kulturtourismus hat sich die Art der nachgefragten (und angebotenen) kulturellen Erfahrungen verändert, und auch die Definition des kulturellen Erbes wurde in vielen Ländern umgestaltet, indem die frühere Konzentration auf das materielle Erbe durch die Einbeziehung der immateriellen und "alltäglichen" Kultur und/oder Popkultur erweitert wurde. Die Frage des "kulturellen Erbes" ist für die meisten Menschen wichtig, denn "mehr als die Hälfte der EU-Bevölkerung betrachtet sich selbst als in irgendeiner Weise mit dem kulturellen Erbe 'verbunden'" (Richards 2018), was die lokale Bevölkerung zu einem wichtigen Akteur bei der Förderung und Erhaltung ihres eigenen kulturellen Erbes macht. Daher tragen Investitionen und die Förderung des Kulturtourismus nicht nur zur Erhaltung und Förderung traditioneller kultureller Praktiken und indigener Gemeinschaften bei, sondern spielen auch eine wichtige Rolle bei der Aufklärung in- und ausländischer Besucher (OECD 2022).



Diese Beziehung zwischen Kultur und Tourismus hat sich in den letzten Jahrzehnten als eine große Wachstumsquelle im Tourismussektor erwiesen, die auch die Möglichkeit bietet, Synergien mit der Kreativwirtschaft zu schaffen, was durch die Nutzung kreativer Inhalte und der Popkultur als Mittel zur Förderung von Kulturräumen und -aktivitäten deutlich wird. So hat beispielsweise das K-Pop-Phänomen den internationalen Tourismus in der Republik Korea durch die Förderung der koreanischen Kultur und Geschichte, der Medien, der touristischen Orte und der Gastronomie gesteigert. (OECD 2022)

Die Synergie zwischen dem Kultur- und Kreativsektor kann auch nachhaltigere Erfahrungen und Praktiken fördern, z. B. durch die Unterstützung des "langsamen" und erlebnisorientierten Tourismus, der lokale und internationale Menschen mit der lokalen Umwelt und dem kulturellen Erbe verbindet. (OECD 2022).

Eine wichtige Dimension, die es heutzutage zu berücksichtigen gilt, ist der Einfluss von Digitalisierung und IT im Kultursektor und die Frage, wie es möglich ist, eine Brücke zwischen diesen beiden Bereichen zu schlagen, um kulturelle Inhalte zugänglicher, dynamischer und interessanter zu machen.

In dem Artikel "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism" (Calvi et al. 2022) werden vier Fälle vorgestellt, um zu zeigen, wie digitale Werkzeuge als Hilfsmittel für die Interpretation und den Konsum von immateriellem und materiellem Kulturerbe eingesetzt werden können. Dies war möglich durch die Produktion und Entwicklung von immersiven und spielerischen Technologien im Bereich des kulturellen Erbes, bei denen verschiedene Interessengruppen (Touristen, lokale Gemeinschaften usw.) bereits in den frühen Phasen der Produktion einbezogen werden. (Calvi et al. 2022).

So lassen sich verschiedene Verbindungen zwischen den Sektoren IT und Spieledesign sowie den Akteuren und dem Kultursektor beobachten, wodurch nicht nur ein Gefühl der Eigenverantwortung der Gemeinschaft entsteht, sondern auch ein Feedback aus erster Hand über die entwickelten technologischen Instrumente zur Förderung des kulturellen Erbes und des kulturellen Unternehmertums.





# KAPITEL 4.

PRAXIS:  
ÜBERLEGUNGEN  
ZUM PROJEKT



# ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITALROUTES@KULTUR UMSETZUNG UND GEMEINSCHAFTSZENTREN

## PILOTVERSUCHE IN DEUTSCHLAND

Das Pilotprojekt wurde im Rahmen der **Think Social Winter Entrepreneurship Academy** eingeführt und bestand aus zwei Teilen: einer Sitzung über Frauen im Unternehmertum, Marketing und die Nutzung sozialer Bewegungen sowie Branding und Design. Auf diese Weise war es möglich, die Ideen, wie man ein Produkt mit sozialem Bewusstsein vermarktet, und die besten Praktiken bei der Markenbildung und der Schaffung einer Designlinie miteinander zu verbinden und gleichzeitig das Projekt Digital Routes und das kulturelle Unternehmertum zu fördern.

### Workshop zu den Modulen:

Kommunikation und Branding  
Kreative Kompetenzen

### Studienaufenthalt an kulturellen Stätten

Weimar (Bauhaus)  
Khaled Arfehs Kunstatelier

### Vielfältige Zielgruppe

Beschäftigte und selbständig  
tätige Studenten

Von 20 bis 50 Jahre alt

Die Teilnehmer fanden es interessant, die Geschlechterrollen innerhalb des sozialen/kulturellen Unternehmertums zu diskutieren und waren sehr engagiert bei den Diskussionen über soziale Gerechtigkeit und die für die Sitzungen geplanten Aktivitäten. Was den Branding-/Design-Workshop betrifft, so gefiel es den Teilnehmern, ihre Gedanken bei der Entwicklung von grafischen Linien für soziale Projekte in Bilder umzusetzen.

"Ich hatte das Gefühl, dass wir tatsächlich Projekte entwickeln, die in der Zukunft erfolgreich und nützlich sein könnten."



Carmen, Spanien  
Teilnehmer der Winter Entrepreneurship Academy

CGE nutzte die Inhalte des Handbuchs in Weimar, um den Teilnehmern die Stadt zu zeigen und sie mit der Kunstbewegung und der Architektur des Bauhauses vertraut zu machen. Die Teilnehmer fanden die Geschichte des Bauhauses interessant und waren neugierig auf das Bauhaus-Museum in Weimar, zu dessen Besuch sie eingeladen wurden.

Einige Teilnehmer besuchten auch das Kunstatelier eines in Weimar lebenden syrischen Künstlers und ehemaligen Studenten der Bauhaus-Universität: Khaled Arfeh.





# ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITALROUTES@KULTUR UMSETZUNG UND GEMEINSCHAFTSZENTREN

## PILOTVERSUCHE IN ZYPERN

Emphasys organisierte mehrere Workshops für junge Unternehmer (1., 20. und 30. November 2022). Zunächst gab es einen Infotag, um sich gegenseitig kennenzulernen, und dann organisierte Emphasys einen Gruppenaktivitäts-Workshop, der sich auf das Geschäftsmodell Canva konzentrierte (um ihre eigene Geschäftsidee für ein Sozialunternehmen zu entwickeln). Der Reiseführer wurde während der Workshops vorgestellt, und die Teilnehmer hatten die Möglichkeit, die Kulturräume/-routen zu besuchen. Emphasys erstellte und druckte eine Zypernkarte, auf der die Teilnehmer die Kulturräume und -routen finden und mehr über die einzelnen Kulturräume erfahren können. Darüber hinaus erkundeten die Teilnehmer die Plattform und die Website. Am Ende der Workshops fand ein Wettbewerb statt, bei dem die Teilnehmer für das beste Sozialunternehmen stimmten.

### Workshop zum Modul

Business-Kompetenzen

### Studienaufenthalt an kulturellen Stätten

Karte der Zypern-Routen  
(nach Wahl der  
Teilnehmer)

### Junge Zielgruppe

Schüler Schüler

Studenten

Studenten

Selbstständige

Von 18 bis 22 Jahre alt



Die wichtigsten Schlussfolgerungen aus dem DIGITALROUTES@CULTURE-Pilotversuch sind, dass die Teilnehmer/Jugendlichen etwas über das Geschäftsmodell Canva lernen, das sie später in ihrem Leben nutzen werden. Außerdem gefällt ihnen der Reiseführer sehr gut, der Kulturräume und -routen für jedes Land sowie einige nützliche Informationen zu jedem Land enthält, z. B. zur Gastronomie, ein Kulturquiz usw.

Die Teilnehmer erwähnten jedoch, dass es einfacher wäre, das Material und die kulturellen Räume/Routen auf einer Plattform zusammenzufassen, und dass sie sich eine Erweiterung des Angebots an Routen wünschen würden.

Wir hatten eine großartige Zeit mit dem Projekt "Digitale Routen", das viele interessante Aspekte abdeckt.



Panayiotis, Zypern  
Teilnehmer an Workshops für digitale Routen

"Der interessanteste und lustigste Pilotversuch, an dem wir je teilgenommen haben"

Maria, Zypern  
Teilnehmerin an den Digital Routes Workshops





# ÜBERSICHT ÜBER DIE UMSETZUNG VON DIGITALROUTES@CULTURE UND DIE GEMEINSCHAFTSZENTREN

## DIE POLNISCHE PILOTVERSUCHSTÄTIGKEIT

Das Pilotprojekt wurde gemeinsam von MaPa Pasji und SAN in einem gemischten Format als ganztägige Veranstaltung am 21. Januar 2023 organisiert. MaPa nutzte ihre Kontakte in der Nähe von Krakau, wo sie ihren Sitz haben, um Teilnehmer zu rekrutieren. Es wurden eine Einladung und ein Programm entwickelt, um die Veranstaltung zu bewerben. Das Kulturzentrum Piwniczna-Zdroj stellte freundlicherweise den Veranstaltungsort für den Workshop zur Verfügung. Der erste Teil der Veranstaltung wurde von Anna und Krzysztof von MaPa Pasji persönlich abgehalten. Sie diskutierten das Projekt DigitalRoutes@Culture und seine Module als Werkzeuge und Methoden für kulturelles Unternehmertum, die auf dem kulturellen Erbe der Region basieren (Quests, Kulturpfade, thematische Dörfer, lokale Produkte oder Ökomuseen). Nach dem Mittagessen nahm Kasia von SAN online an der Veranstaltung teil und präsentierte die digitalen Materialien des Projekts mit besonderem Augenmerk auf die Plattform zur Erstellung von Kulturrouten. Die Teilnehmer sahen die bestehenden Routen als Grundlage für solche, die sie selbst entwickeln können, und als Werkzeug, um sie auf die Plattform hochzuladen. Im letzten Teil des Workshops entwickelten die Teilnehmer ihre eigene Kulturroute.



## Präsentation der Online-Kurse

Testen des Online-Tools zur  
Erstellung von Kulturrouten

Schaffung von neuen  
Kulturrouten

## Zielgruppe

Studenten

Selbstständige

Erwerbstätige

Erwerbstätige

Nicht

gemeldete

32-Jährige

und Ältere

## KULTURROUTE IN POLEN (VON TEILNEHMERN ERSTELLT)







# ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITALROUTES@KULTUR UMSETZUNG UND GEMEINSCHAFTSZENTREN

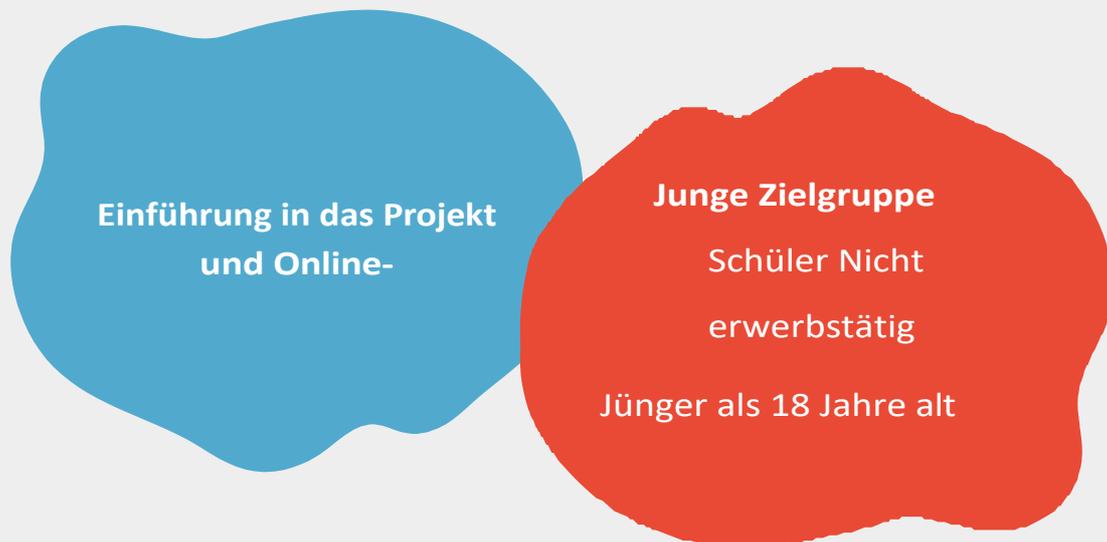
## RUMÄNIEN PILOTTEST-AKTIVITÄT

Das Pilotprojekt in Rumänien wurde in Zusammenarbeit mit dem Schubz Center Romania organisiert, das täglich mit jungen Menschen aus der Gemeinde arbeitet. Das SCHUBZ Center entwickelt und führt handlungsorientierte Projekte für Schülerinnen und Schüler mit erlebnisorientierter Ausbildung und Methoden im Bereich der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) durch. Ihr Ziel ist es, die Mentalität der Menschen durch BNE und innovative Ansätze für ein harmonisches Leben mit der Natur in Rumänien zu verändern.

Das Pilotprojekt fand am 20. Februar 2023 in Râșnov, Rumänien, statt und umfasste zehn Teilnehmer, die normalerweise im Schubz-Zentrum ehrenamtlich tätig sind. Während des Pilotprojekts wurden sie mit der Online-Plattform und den Online-Lernressourcen der DIGITALROUTES-Plattform vertraut gemacht. Die Teilnehmer wurden gebeten, Feedback zur Plattform und zu den Online-Lernressourcen zu geben. Die Teilnehmer fanden alle Ressourcen sehr nützlich und waren sehr daran interessiert, den Online-Kurs zu absolvieren.







Im Allgemeinen betrachteten die Teilnehmer diese Veranstaltung als eine Gelegenheit, etwas über Kulturtourismus zu lernen und sich aktiv an der Förderung ihrer Stadt zu beteiligen. Sie zeigten auch Interesse an der Erstellung einer Route, die später auf der Website veröffentlicht werden soll, da es in ihrer Stadt derzeit keine kohärente Tourismusförderung gibt. Da sie einige Zeit für die Recherche und Erstellung benötigen, wurde vereinbart, die Informationen zu einem späteren Zeitpunkt zu übermitteln. Alles in allem sagten sie, dass es eine großartige Lernerfahrung war und sie freuen sich darauf, alle Lernmaterialien der Plattform durchzugehen.





# ÜBERSICHT ÜBER DIE UMSETZUNG VON DIGITALROUTES@CULTURE UND DIE GEMEINDEZENTREN

## PILOTVERSUCHE IN UNGARN

In Ungarn wurden die Pilottests online durchgeführt. Die Online-Tools, die von dem Konsortium wurden eingeführt und gemeinsam mit den Teilnehmern vorgestellt und mitgeteilt, damit sie die Plattformen testen konnten. Sie wurden gebeten, zu bewerten verschiedene Aspekte von der Plattformen zu bewerten, wie wie Benutzerfreundlichkeit, Benutzerfreundlichkeit und Gesamtleistung. Das Feedback war sehr hilfreich, um die Stärken und Schwächen der Plattformen zu verstehen. Während einer der vom Partner TEIS durchgeführten Schulungen wurden einige Teilnehmer gebeten, die Plattformen zu testen. Die Teilnehmer waren sehr engagiert beim Testen der Plattform und gaben detailliertes Feedback über ihre Erfahrungen. Der Partner führte auch einen Workshop zum Thema Kreativität durch, der sehr erfolgreich war, da die Teilnehmer ihre Begeisterung für das Bildungsmodul zum Ausdruck brachten und nützliche Ideen zur Verbesserung des Systems.

"Ich bin Reiseleiter und werde die ausgebauten Straßen bei meiner Arbeit nutzen, um Sehenswürdigkeiten zu empfehlen."

Teilnehmer des Pilottests





## Workshop zum Modul

Kreative Kompetenzen

**Einführung und Erprobung  
der Plattform bei  
verschiedenen**

**Gelegenheiten (vom  
05.01.23 bis 05.02.23)**

## Junge Zielgruppe

Studenten

Selbstständige

Erwerbstätige

Erwerbstätige

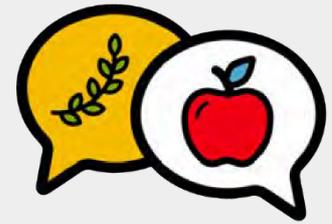
Von 18 bis 22 Jahre alt

Im Allgemeinen haben die Teilnehmer neue Tools kennengelernt und waren begeistert von dem Gemeinschaftsgefühl und der Verbundenheit beim Austausch neuer "Ideen für digitale Straßen über nichttouristische Orte", die sie als "sehr wirkungsvoll und nützlich" empfanden, da sie es den Menschen ermöglichten, Orte jenseits der touristischen Hotspots zu erkunden und ihre weniger bekannten Lieblingsorte zu teilen.

Auch der Online-Kurs kam bei den Teilnehmern gut an, und einige beabsichtigten, ihn vollständig zu absolvieren.

Die Teilnehmer wiesen auch darauf hin, dass die Plattformen einige Einschränkungen aufweisen und erweitert werden könnten, um eine größere Vielfalt an Werkzeugen und Instrumenten einzubeziehen. Die Teilnehmer waren sich einig, dass der Online-Kurs und die digitalen Straßen ein großes Potenzial zur Verbesserung der Zugänglichkeit und zur Erleichterung der Navigation in ländlicheren, weniger erforschten Teilen der Welt haben.





## TIPPS, TRICKS UND WEITERE RESSOURCEN FÜR KULTURSCHAFFENDE

### DIGITALROUTES@CULTURE VERÖFFENTLICHUNGEN



Auf der DIGITALROUTES@CULTURE Website finden Sie eine Sammlung von Veröffentlichungen, die das Konsortium im Rahmen dieses Projekts erstellt hat. Diese Veröffentlichungen enthalten viele nützliche Informationen über die Kulturindustrie und den Tourismus, bewährte Praktiken im kulturellen Unternehmertum und sogar Kulturerbeführer!

## DIGITALROUTES@CULTURE ONLINE-KURSE



Auch auf der DIGITALROUTES@CULTURE-Website bieten wir eine Reihe von kostenlosen Online-Kursen an, in denen Sie mehr über kulturelles Unternehmertum erfahren können. Melden Sie sich als Student bei der DIGITAL ROUTES e-Academy an, um von Experten in sechs europäischen Ländern Wissen über das kulturelle Erbe zu erhalten.

Mit den angebotenen Online-Kursen erwerben Sie eine Reihe von Kompetenzen für die Kulturarbeit, so dass Sie soziokulturelle Aktivitäten in Eigenregie durchführen können.



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

# SICH IN IHRER LOKALEN UND NATIONALEN GEMEINSCHAFT ENGAGIEREN



Wie bereits in diesem Handbuch erwähnt, ist es für kulturelles Unternehmertum sehr wichtig, die eigene Gemeinschaft besser kennenzulernen und Netzwerke zu knüpfen, entweder um Menschen mit den gleichen Anliegen und Zielen wie Sie zu finden oder um Feedback zu erhalten und die Sichtweisen anderer zu hören. Und das geht am besten, wenn Sie sich selbst präsentieren! Die Art und Weise, wie Sie sich auf lokaler oder nationaler Ebene in Ihrer Gemeinschaft engagieren, kann von Kontakten zu lokalen Entscheidungsträgern in der Kulturindustrie und im Tourismus bis hin zu Gesprächen mit der Stadtverwaltung über die Stadt, in der Sie leben, reichen. Scheuen Sie sich nicht, Ihr Wissen und Ihre Ziele mitzuteilen, und beginnen Sie, Ihr Netzwerk aufzubauen!



# NÜTZLICHE WEBSITES



OPENHERITAGE

Ein Projekt zur Organisation, Förderung und Ermöglichung der Wiederverwendung des kulturellen Erbes durch Integration, Technologie, Zugang, Governance und Empowerment.



INSTITUT FÜR KULTURELLES  
UNTERNEHMERTUM BERLIN

Eine Institution, die dazu beitragen soll, die Interaktion zwischen Wirtschaft und Philosophie zu fördern und allen Beteiligten neue Perspektiven zu eröffnen.



RESSOURCEN DES EUROPARATES

Eine Online-Sammlung verschiedener Ressourcen zum kulturellen Erbe, die vom Europarat bereitgestellt wird. Sie besteht aus Veröffentlichungen und politischen Dokumenten (politische Empfehlungen, Erklärungen, Entschlüsse und Manifeste) sowie aus nützlichen Videos.



ARCHES

Ein europäisches Projekt, das mit Hilfe von Technologie und einem partizipativen Forschungsansatz Kunst und kulturelle Erfahrungen für alle zugänglich machen soll.







REFERENZE



## REFERENZEN

Calvi, Licia, Jessika Weber-Sabil, Daniel Asmar, und Xavi Socías Perez. 2022. "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism". *Multimodale Technologien und Interaktion* 6 (7): 52. <https://doi.org/10.3390/mti6070052>.

Europarat. n.d. "Kreativität und Kultur als wichtige Themen einer europäischen Jugendpolitik." Youth Partnership. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/culture-and-creativity>.

Projekt Würfel. 2021. "Modul 2 Networking in Cultural Settings - Cubesproject." Cubes Project. <https://cubesproject.eu/courses/module-2-networking-in-cultural-settings/>.

Cultural Entrepreneurship Hubs. n/d. "Über - Cultural Entrepreneurship Hubs". <https://cultural-entrepreneurship.org/about/>.

Kulturelles Erbe in Aktion. 2022. "Kulturelles Erbe in Aktion" [online]. <https://culturalheritageinaction.eu>.

Kulturaktion Europa. 2022. "Kultur im Europäischen Jahr der Jugend 2022". Kultur Aktion Europe. <https://cultureactioneurope.org/news/culture-in-the-european-year-of-youth-2022/>.

Europäische Kommission, Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur. 2019. "Europäischer Aktionsrahmen für das Kulturerbe" [online]. Amt für Veröffentlichungen. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

Europäische Kommission. 2021. "Über das Programm Kreatives Europa | Kultur und Creativity." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>.

Europäische Kommission. n.d. "Kulturerbe | Kultur und Kreativität". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Europäische Kommission. n.d. "Kulturerbe | Kultur und Kreativität". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Trans Europe Halles. 2019. "Kulturelle und kreative Räume und Städte". Trans Europe Halles. September 4, 2019. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

Europäische Kommission. n.d. "EU-Kompetenzen im Bereich der Kultur | Kultur und Creativity." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture>.

Europäisches Jugendportal. n.d. "Kreativität und Kultur | Europäisches Jugendportal." Youth.europa.eu. [https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture\\_en](https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en).

OECD. 2022. "Maximising Synergies between Tourism and Cultural and Creative Sectors Discussion Paper for G20 Tourism Working Group". <https://www.g20.utoronto.ca/2022/OECD-G20-TWG-Discussion-Paper-on-Tourism-and-Cultural-and-Creative-Sectors-Annex-to-the-Chairs-Summary.pdf>.

Richards, Greg. 2018. "Heritage and Tourism: Creating Synergies between Local and Mobile Citizens." Organization of World Heritage Cities Regional Meeting 2018.

Trans Europe Halles. 2019. "Kulturelle und kreative Räume und Städte". Trans Europe Halles. September 4, 2019. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

Werft34. o.J. "Saline 34. Werft 34 - Gründer setzen Segel!" Werft34. [https://www.werft34.de/?page\\_id=1235](https://www.werft34.de/?page_id=1235).

Europäische Kommission, Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur. 2019. "Europäischer Aktionsrahmen für das Kulturerbe" [online]. Amt für Veröffentlichungen. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.





Erasmus+

**DIE UNTERSTÜTZUNG DER EUROPÄISCHEN KOMMISSION FÜR DIE ERSTELLUNG DIESER VERÖFFENTLICHUNG STELLT KEINE BILLIGUNG DES INHALTS DAR, DER LEDIGLICH DIE MEINUNG DER AUTOREN WIEDERGIBT, UND DIE KOMMISSION KANN NICHT FÜR DIE VERWENDUNG DER DARIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN.**