



LIBRARY - GAMEBOX - HUB: COMMUNITY BUILDING IN JOHANNESBURG

Stefanie Kastner
Leipzig, 19.03.2019

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

GOETHE-INSTITUT JOHANNESBURG

Seite 2
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



UMBAU DER BIBLIOTHEK IM JAHR 2017

Seite 3
Library - Gamebox - Hub
19.03.2019



NEUES KONZEPT

Seite 4
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



HERAUSFORDERUNG: DEM NEUEN KONZEPT LEBEN GEBEN

Seite 5
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



- Neuer Raum (Architektin: Verena Wamser)
- Neue Communities
- Neue Formate
- Neues Personal:
LIR, 50% Bibliothekar, 50% Game Designerin, 100%
Veranstaltungskaufmann, 100% Web-Redakteur =
multidisziplinäres Team mit flacher Hierarchie

LIBRARY – GAMEBOX - HUB

Seite 7
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



LIBRARY



Communities:

- mLiteracy
- Library and Information Association South Africa, LIASA, Gauteng South
- Kursteilnehmer
- Bibliotheksbenutzer

Formate:

- Community of Practice
- Workshops
- Meetups
- Medienpräsentationen und Leseplätze





Communities:

- Game Designer
- Gamer
- Enter Africa Network

Formate:

- Game Designer's Brunch mit Panel Diskussion
- Kuratierte Spieleauswahl in der Gamebox
- Launches
- Showcases
- Game Jams, Train Jam







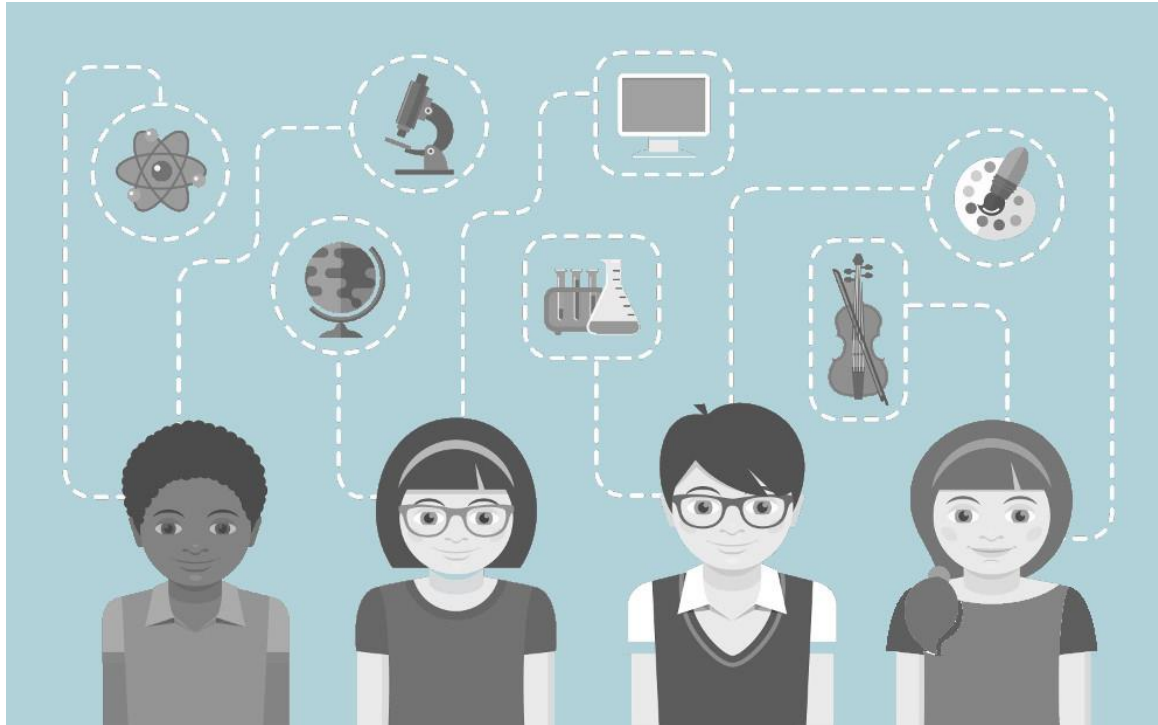
Communities:

- Startups
- Ideation Phase oder Early Market Testing
- Kultur- und Kreativwirtschaft
- Soziale Startups

- Arbeitsplatz und W-Lan
- 6-monatiges Mentorship-Programm, 1 bis 2
Veranstaltungen pro Woche
- Jeder Monat hat ein Thema, das an den Design Thinking
Zyklus angelehnt ist
- Formate:
Think Tank Tuesday, Feedback Friday, Business
Helpdesk, Masterclasses, Imagination Nights, Strength
Coaching, Business Coaching, Learning Workshops
- 120 Bewerber für den ersten Turn, 90 Bewerber für den
zweiten, Ausschreibung für den dritten Turn läuft
- 7 TN erster Turn, 12 TN zweiter Turn, 15 TN dritter Turn

VERSCHIEDENE COMMUNITIES – VERSCHIEDENE INTERESSEN

Seite 18
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



VISION OF LIBRARY – GAMEBOX - HUB

Library – Gamebox - Hub is an open, physical and virtual safe space connecting diverse people to work creatively and produce content in a spirit of equity and trust. Imagination and learning take place to support one another's ideas and work.

Hub@Goethe is a platform where failure culture is the norm for young, daring social and cultural entrepreneurs who are set on taking their businesses to the next level through discovering their potential.

Herausforderungen

- Offener Raum
- Nutzergruppen mit verschiedenen Interessen
- Institution versus Firma
- Räume, die nicht funktionieren (Lounge und Gamebox)

Lösungen:

- Vision of the Hub
- Moderation der unterschiedlichen Nutzergruppen
- Sensibilisierung für die Interessen der Anderen
- Prototyping in Bezug auf Räume und Veranstaltungsformen

PROTOTYPING: THE LOUNGE

Seite 21
Library – Gamebox - Hub
19.03.2019



PROTOTYPING: THE LOUNGE

Seite 22
Library – Gamebox – Hub
19.03.2019



VIELEN DANK!

STEFANIE.KASTNER@GOETHE.DE
@STEFANIEKASTNER