

net culture labs – Enabling Spaces für das Hervorbringen von Innovationen

Thomas Fundneider* & Markus Peschl**

* tf consulting, Wien, tf@tfc.at

** Universität Wien, Franz-Markus.Peschl@univie.ac.at

Abstract: Mit dem net.culture.lab hat die Telekom Austria 2007 eine neuartige Innovationsinitiative gestartet. In Wien und Dornbirn werden in enger Zusammenarbeit mit Communities zu Zukunftsthemen in offener Atmosphäre Workshops angeboten, Projekte durch Kuratoren und Geldbeträge unterstützt, Firmengründungen begleitet und Ausstellungen in Zusammenarbeit mit der Ars Electronica durchgeführt. Der Autor hat die Initiative von Beginn an mitkonzipiert, hat das Konzept der Enabling Spaces eingebracht und hat die Schnittstelle zwischen den net culture labs und dem Unternehmen Telekom Austria gestaltet.

1 Einführung

Die „net culture labs“ wurden auf Initiative der Telekom Austria TA AG und OsAlliance im Frühjahr 2007 in Wien und Dornbirn gegründet. Im Wiener MuseumsQuartier und im Bertolini Haus in Dornbirn wurden mit den net culture labs „Enabling Spaces“ geschaffen, in denen Entwicklerinnen und Entwickler aus der offenen Programmierszene (Open Source Software Entwickler) und dem Bereich der digitalen Kultur ihre Projekte und Ideen in einer innovativen Atmosphäre weiterentwickeln konnten. In diesen Freiräumen für Innovation wurden bestmögliche Voraussetzungen für Vernetzung, kollaboratives Forschen und Entwickeln zur Verfügung gestellt. Neben der Bereitstellung der Infrastruktur und einer finanzieller Unterstützung, boten so genannte Facilitatoren technische Hilfestellungen für die Verwirklichung der Projekte an. Zusätzlich zu den Kuratoren – die inhaltlich die Projekte begleiteten – fanden Coachings statt, um fortgeschrittene Projekte für die Überführung auf die nächste Stufe vorzubereiten (Gründung Unternehmen, Einreichung bei Förderprogramm, etc.). Das Zusammentreffen der Szene in einem aus sozialer, intellektueller und technologischer Sicht multidimensionalen Raum hat sich dabei als für den Innovationsprozess sehr fruchtbar erwiesen.

In den vergangenen zwei Jahren wurden in den net culture labs rund 30 Projekte finanziell, mit Infrastruktur und Know-how unterstützt (oft eine Kombination aus allen 3 Bereichen). Insgesamt haben 5 Unternehmensgründungen stattgefunden. Über 100 Abendveranstaltungen wurden durchgeführt, rund 160 Personen nutzten die Einrichtung regelmäßig. Spezielle Workshops (Trendcamps, Projektcamps, Juristengespräche, etc) begleiteten die Innovatoren in den net culture labs über einen Zeitraum von 2 Jahren.

2 Enabling Space und das Primat des Ermöglichens

Innovation ist in der Regel kein deterministischer Prozess: i.e., das Neue resp. neues Wissen lässt sich nicht nach einem starren Regelwerk oder durch stures Anwenden einer noch so komplexen Methode oder eines Algorithmus automatisiert hervorbringen – im Grunde wäre dies ein Widerspruch in sich selbst: wüsste man, wie man das Neue mechanistisch und deterministisch erzeugt, so wäre das Resultat selber nicht mehr neu, da es nur einen bestimmten implizit vorgegebenen Zustand in dem durch das Regelwerk definierten Such-/Wissensraum identifiziert. Die Idee der algorithmisierten oder automatisierten Herstellung des Neuen resp. von Innovation muss also ad acta gelegt werden.

Welche alternativen Herangehensweisen bieten sich also aus methodischer Sicht? Der Anspruch des deterministischen Produzierens von Innovation muss auf die Ermöglichung des Hervorbringens des Neuen reduziert werden. Was bedeutet „Ermöglichen/Enabling“ aus einer allgemeinen Perspektive? Ermöglichen bedeutet, einen Raum schaffen, in dem das Entstehen bestimmter Prozesse und/oder Strukturen unterstützt und gefördert wird, indem bestimmte Rahmen-/Randbedingungen gesetzt werden; diese Rahmen-/Randbedingungen sind wörtlich zu verstehen: sie setzen einen Rahmen, innerhalb dessen sich ein System autonom in seiner Dynamik entwickeln kann. An bestimmten Punkten wird es mit diesen Grenzen kollidieren, an anderen Stellen werden diese Grenzen eine bestimmte Dynamik unterstützen oder fördern. Im Gegensatz zu einer „mechanistischen Perspektive“ werden in der „Ermöglichungsperspektive“ die Zustände des Systems nicht von außen aufoktroziert; vielmehr entstehen diese (a) aus der aktiven Interaktion zwischen den Rahmen-/Randbedingungen und der inneren Dynamik des Systems, indem sie (b) diese (innere Dynamik) respektieren und (c) dadurch neue Zustände emergieren können, die weder alleine von außen noch alleine durch das System selber hervorgebracht hätten werden können. Das Neue entsteht in gewisser Weise „aus dem Inneren“ heraus – es emergiert.

Umgelegt auf den Bereich der Innovation bedeutet das folgendes: um zu erfolgreichen Innovationen zu gelangen, benötigt man nicht nur die den Innovationsprozessen zugrunde liegenden Wissensprozesse, sondern besondere Rand-/Rahmenbedingungen, die eine Vielzahl an Dimensionen berücksichtigen und in solch einer Weise orchestriert sind, dass sie diese Prozesse ermöglichen und optimal unterstützen. I.e., um neues Wissen hervorzubringen, ist also darauf zu achten, dass der Kontext des Innovationsprozesses auf besondere Weise gestaltet wird: dies beinhaltet eine Vielzahl an Dimensionen, wie etwa die soziale, kulturelle, epistemologische, kognitive, emotionale, technologische, virtuelle, etc. Dimension. Dabei geht es jedoch nicht nur darum, dass jede Dimension für sich gestaltet ist, sondern um eine sehr feine Abstimmung dieser Dimensionen aufeinander.

Enabling Spaces sind also hochdimensionale Räume, in denen einerseits diese feine Abstimmung und Verschränkung der zuvor genannten Dimensionen realisiert ist und andererseits diese daraus entstehenden Strukturen konsequent mit den für die Innovationsarbeit notwendigen Wissensprozessen stattfindet.

Peschl/Fundneider haben diese Überlegungen in einem integrativen Vorgehensmodell, das ebenfalls als „Enabling Spaces“ bezeichnet wird, konkretisiert [PF08, Pe07]. Dieses hat Fundneider für die net culture labs umgesetzt, mit dem Ziel, Innovationen stattfinden zu lassen (im Sinne eines Ermöglichens). Diese Enabling Spaces sind jedoch nicht nur im engeren Sinn als physische Räume (Layout, Ausstattung, unterschiedliche Bereiche etc.) zu verstehen, sondern als multidimensionale Räume, in dem soziale Aspekte (Vertrauen, Gruppendynamik, Werte etc.), mentale Aspekte (herausforderndes Umfeld, Überschneidungen unterschiedlicher Disziplinen, Konfrontation mit Widersprüchlichem etc.), technologische Aspekte (Kommunikation, Darstellung der eigenen Arbeit, Recherche etc.) und weitere Dimensionen berücksichtigt werden.

3 Werkzeuge und Methoden

Im folgenden Abschnitt werden einige der angewandten zentralen Werkzeuge und Methoden während des Betriebes der net culture labs vorgestellt. Durch Befragungen potentieller Benutzer in Kombination mit den vorhandenen Erfahrungen der beteiligten Personen in der Konzeption sind die wichtigsten Anforderungen an die net culture labs offensichtlich geworden. Daraus hat das Kernteam konkrete Enabling Spaces, Werkzeuge und ein methodisches Vorgehen entwickelt.

3.1 Kuratorenmodell

Meist sind gute Ideen nicht ausreichend, um eine Innovation zu schaffen. Der steinige, meist mit Rückschlägen versehene Weg folgt der Idee. Um dennoch die Ideen auf die nächste Entwicklungsstufe zu bringen wurde für die net culture labs ein Kuratoren/Coaching-Modell entwickelt, damit die Personen hinter den Ideen über einen Zeitraum von einigen Monaten unterstützt werden. Diese Unterstützung ist abhängig von der Art der Idee und geht von der Auseinandersetzung bei der Formulierung der Problemstellung bis hin zur Begleitung bei der Firmengründung. Ausgewählt wurden Kuratoren, die gut vernetzt sind, einen Überblick über sie stattfinden Aktivitäten im Themenbereich der net culture labs und Zugang zu mehreren Communities (Gruppe von Personen mit gleichem Mindset und Werteverständnis) haben.

Rückblickend kann gesagt werden, dass das Kuratorenmodell in der täglichen Arbeit sehr gut funktioniert hat. In einem Umfeld wie das net culture labs, hängt der Erfolg stark von den beteiligten Personen ab. Das Kuratorenmodell eröffnet hierbei einen Gestaltungsfreiraum bei der Auswahl der „richtigen“ Personen – im Rahmen definierter und transparenter Kriterien. Das persönliche Gespräch zwischen BewerberIn und Kurator ermöglicht nicht nur, ob das Projekt thematisch und technologisch passt, sondern vor allem, ob die Person zu den bereits bestehenden Personenkreis dazupasst. Dies ist natürlich sehr zeitintensiv und macht es schwierig, gute Kuratoren zu finden, die diese Arbeit übernehmen wollen.

3.2 Kollaborative Arbeitsmilieus

Find a few soulmates. History loves the notion of the sole innovator: Thomas Edison (lightbulb), Steve Jobs (Macintosh), Henry Ford (Model T), Anita Roddick (The Body Shop) ... History is wrong. Successful companies are started, and made successful by at least two, and usually more, soulmates. After the fact one person may come to be recognized as „the innovator“, but it always takes a team of good people to make any venture work. [Ka04]

Dieser Ausspruch von Guy Kawasaki hebt die Bedeutung von kollaborativen Arbeitsmilieus als Innovationsmilieus hervor. Schon nach einem halben Jahr Tätigkeit in den net culture labs hat sich gezeigt, in welchem Maß der Output eines Projekts als Input für ein anderes dienen kann. Sowohl im alltäglichen Lab-Alltag, aber auch vor allem bei so genannten Trend- und Projektcamps findet diese Transmission in alle Richtungen statt – zwischen Ideen, Ideenumsetzern, Telekom Austria und externen Experten. Ein Rückblick von Frank Piller, der als Experte zum Thema ‚Open Innovation – Mass Customization‘ zu dem ersten Trendcamp eingeladen wurde, unterstreicht dies:

The day was a great surprise for me: I frequently do this kind of workshops with companies, and regularly the reaction is one of fascination for the opportunities of open innovation, but always paired with a very strong resistance towards change and how this could work in their own corporation. Not this time, however. The Telekom managers seemed to be even more open on the topic than the "net people", and thus it was a very refreshing experience, one that really filled me with hope that Crowdsourcing and open innovation really can change large corporations fundamentally. [Pi08]

3.3 Ausstellungen, Veranstaltungen und „Living Lab“

Im Rahmen der Ausstellung „make your own thing“ wurden in den net culture labs realisierte Projekte präsentiert, zudem stand das Thema „Do It Yourself“ – die selbstständige Realisierung von Ideen – im Vordergrund. Besucherinnen und Besucher konnten aktiv an Workshops und Lectures teilnehmen und ihre Kreativität ausleben. Die Ziele der durchgeführten Ausstellungen und Veranstaltungen waren: die net culture labs nach außen hin zu öffnen, Rückmeldungen über die eigene Arbeit zu bekommen, und die Standorte als offene Spaces zu positionieren, wo jede/r willkommen ist.

3.4 Wettbewerb

Im zweiten Jahr wurde der – über das Internet organisierte – Ideenwettbewerb „zukunft // zu hause“ durchgeführt. Studentinnen und Schülerinnen waren dazu aufgefordert Visionen zu entwickeln, wie technologisch herausragende, ökologisch nachhaltige und gesellschaftlich Impuls gebende Wohnumgebungen in der Zukunft aussehen könnten. Die besten Vorschläge wurden in Workshops – „utopia department“ genannt – mit Unterstützung von Coaches als Prototypen umgesetzt und getestet.

3.5 Camps

Die net culture labs verstanden sich auch als Ort der Begegnung zwischen verschiedenen Communities und Vertretern von Telekom Austria. In mehreren „TrendCamps“ und „ProjektCamps“ wurden im gemeinsamen Dialog bestehende Formen von Innovations- und Produktionsprozessen hinterfragt und weiterentwickelt (siehe auch Punkt 3.2). Damit wurde der Ideenaustausch, eine Gruppendynamik, sowie eine Multidisziplinarität und Reflexion zwischen den Communities und Telekom Austria als Markt- und Technologieführer ermöglicht.

3.6 net culture labs als unabhängige Einheit

Die net. culture. labs sind nicht als verlängerte Forschungs- und Entwicklungsabteilung der Telekom Austria konzipiert, sondern als unabhängiges und eigenständiges innovation lab. Alle Entwicklungen, die in den labs stattfinden, stehen unter offenen Lizenzen (Creative Commons, GPL etc.) und der geistige Schöpfer kann seine Weiterentwicklung aus dem lab wieder mitnehmen – es gibt keine Verpflichtungen gegenüber der Telekom Austria, einzig ein dreimonatiges sog. „first view“ Prinzip (d.h. nach Projektende hat die Telekom Austria drei Monate Zeit, in Kontakt mit den Kreativen / Entwicklern zu treten).

3.7 Permanentes Prototyping als Leitprinzip

Die net culture labs sind kein Think-Tank, sondern eine ‚Experimentierstube‘. Es geht nicht primär um eine kognitive Auseinandersetzung mit einem Thema, sondern immer um ein hands-on Vorgehen, also um „Hände“ und Handwerk. Ziel ist nicht ein fertiges Produkt, sondern erste prototypenhafte Umsetzungen; in den net culture labs wird daher permanent an Ideen gearbeitet, werden Prototypen fertig gestellt und verworfen und (Zwischen-)Präsentationen vorbereitet. Natürlich geht es einerseits um die grundsätzliche und geistige Auseinandersetzung mit der Idee, jedoch immer in Hinblick auf deren anschließende Umsetzung und Weiterentwicklung in Richtung eines Prototypen. Das Interessante am Prototyping ist nicht nur die konkrete Realisierung einer Idee, sondern dass sich gerade erst durch den Prozess der Umsetzung und der (öffentlichen) Auseinandersetzung (mit) der Idee oft neue Perspektiven öffnen, die der ursprünglichen Idee eine neue vorher nicht da gewesene Dimension geben.

4. Beispielehafte realisierte Projekte in den net culture labs

4.1 And Yet It Moves Computerspiel

And Yet It Moves kombiniert virtuelle Realität mit analogem Appeal: Als Papierfigur navigiert der Spieler durch ein Puzzleparadies, präsentiert als Photocollage in Bewegung. Anders als in üblichen Jump and Runs bewegt sich hier die Erde – je nach Wunsch um 90° nach links oder rechts. Das Projekt wurde 2007 in den Student Showcase des

Independent Game Festivals aufgenommen und wurde weiters für den Europrix Top Talent Award nominiert. Die net culture labs unterstützen And Yet It Moves mit Hardware und bei der Weiterentwicklung des Prototyps in ein marktfähiges Computerspiel.

www.andyetitmoves.at | C.Binder, F.Bohatsch, J.Hackl, P.Vorlaufer

4.2 Cropster Informations- und Handelsplattform

Cropster ist eine internetbasierte Informations- und Handelsplattform, deren Gründer sich zum Ziel gesetzt haben, die Transparenz auf dem internationalen Agrarhandelsmarkt zu verbessern. Cropster handelt selbst nicht, sondern ermöglicht faire Handelsbedingungen für Bauern durch Gewährleistung eines durchgängigen Informationsflusses. Die Idee zu Cropster wurde während eines Aufenthaltes in Kolumbien geboren und u.a. auf der Handelskonferenz Ramacafé 2007 in Nicaragua vorgestellt. Die net culture labs unterstützen Cropster mit Infrastruktur und Beratung bei der Gestaltung von IT-Architektur und Geschäftsmodell sowie bei der Öffentlichkeitsarbeit.

www.cropster.org | Gründer: N.Niederhauser, M.Wiesinger, A.Idl

4.3 Burnstation 2.0 Jukebox und Kopierstation für freie Musik

Die Burnstation bringt freie Musik in die Öffentlichkeit und auf die Straße. Burnstation 2.0 ist die Weiterentwicklung zur Jukebox mit verbessertem User-Interface. Als Open Source Projekt wird Burnstation 2.0 auch zukünftig in der Community weiterentwickelt werden und baut selbst auf die vorangegangene Arbeit Ramas mit PlatoniQ in Barcelona und dem Medienkunstlabor Graz auf. Konstruktionspläne und Software zum Nachbau können von der Website herunter geladen werden.

www.burnstation.org | R.Cosentino, E.Poscher, P. und W.Steurer, L. und R. Alton

Literaturverzeichnis

- [Ka04] Kawasaki, G.: The Art of the Start – The Time-Tested, Battle-Hardened Guide for Anyone Starting Anything. Portfolio, 2004.
- [PF08] Peschl, M.F.; Fundneider, T.: Emergent Innovation and Sustainable Knowledge Co-creation. In (Lytras, M.D.; Carroll, J.M.; Damiani, E.; Tennyson, R.D.; Avison, D.; Vossen, G.; Ordóñez de Pablos, P.; Hrsg.): The Open Knowledge Society: A Computer Science and Information Systems Manifesto. New York, Berlin, Heidelberg: Springer (CCIS 19), 2008; S. 101-108.
- [Pe07] Peschl, M.F.: Enabling Spaces – epistemologische Grundlagen der Ermöglichung von Innovation und knowledge creation. In N. Gronau (Ed.): Professionelles Wissensmanagement. Erfahrungen und Visionen. Berlin: GITO, 2007; S. 362-372.
- [Pi08] Piller, F.: Trendcamp Open Innovation by Net Culture Lab Austria. http://mass-customization.blogs.com/mass_customization_open_i/2008/01/trendcamp-open.html, 2008.