
net culture labs als Drehscheibe der Kreativen Klasse

Roland Alton-Scheidl¹

Thomas Thurner²

*¹FH Vorarlberg, Department für Gestaltung und mediale Kommunikation,
Hochschulstrasse 1, 6850 Dornbirn, AUSTRIA*

*²Team Teichenberg, Quartier Digitaler Kultur,
Museumsplatz 1, 1070 Wien, AUSTRIA*

ABSTRACT

The Creative Economy requires a different approach to enable new businesses. A Public-Private Partnership, involving a telecommunications company, a co-operative of entrepreneurs a local University of Applied Sciences and a business development agency, resulted in a gain of visibility of regional digital culture and fostered various spin-offs. This paper describes the development process of two innovation labs, critical success factors, the main outcomes, lessons learned and future perspectives.

1 ENTSTEHUNGSGESCHICHTE

Auf der Suche nach einer spannenden PR und CSR Massnahme konzipierten am Rande der arge creatiwirtschaft austria Martin Bredl für die Telekom Austria TA AG und Roland Alton-Scheidl für die FH Vorarlberg die "Digitale Wärmestube": Schon nach wenigen Wochen wurden im Frühjahr 2007 zwei attraktive Labors für Kreativschaffende im Zentrum Dornbirns und im Museumsquartier in Wien eingerichtet und als Innovationswerkstätten über einschlägige Netzwerke kommuniziert. Eröffnungsfeste, Diskussionsrunden und elektronische Musik sollten Leute anziehen, die Richard Barbrook als die Kreative Klasse, Profi-Amateure oder Netzbürger klassifizieren würde. Im Sommer 2007 siedelten sich die ersten Projektgruppen an und erhielten Begleitung und wenn notwendig ein Taschengeld für die Konkretisierung einer Projektidee.

Bis Ende 2008 nutzten 160 Leute die Infrastruktur aktiv und hatten durch eine Registrierung über ein Schliesssystem, das per Mobiltelefon bedient werden kann, rund um die Uhr Zugang zu den Räumlichkeiten. 30 Forschungsprojekte wurden durchgeführt und drei Firmengründungen begleitet werden. Mehr als 5000 Personen besuchten Veranstaltungen zu Themengebieten rund um Innovation, Netzkultur, Rechte-management oder Medienkompetenz.

Überraschend war die positive Resonanz aus der Entwickler- und Medienszene, welche die mehr als 110 Veranstaltungen besuchte. Mit der Veranstaltungreihe „Digi-talks“ gelang es, auch Einsteiger_innen die Welt der WIKIs oder Microblogs näherzubringen oder mit Spezialvorträgen zu Online Reputation oder Geo-Services den Raum D im Quartier Digitaler Kultur im MQ mit Unterstützung der net culture labs zu füllen.

Die net culture labs werden 2009 von einer Genossenschaft von IT- und Medienberatern weitergeführt und zu einem Coworking Lab in Dornbirn beziehungsweise als Innovationslabor in Wien weiterentwickelt.

2 KREATIVWIRTSCHAFT

Der dritte österreichische Kreativwirtschaftsbericht zeichnet ein markantes Bild von einem jungen Wirtschaftssektor: Mit Umsatzerlösen von mehr als 17 Mrd. EUR ist dieser grösser als die Chemische oder die Maschinenbauindustrie; jedes zehnte Unternehmen gehört mittlerweile der Kreativwirtschaft an, die zur Bruttowertschöpfung Österreichs gemeinsam 5,1% beitragen. Dazu zählt nicht nur die Vermarktung unseres Weltkulturerbes etwa in Form des Neujahrskonzerts oder die letzten Erfolge der heimischen Filmbranche. Im digitalen Bereich eröffnen sich Chancen mit Spielen, womit mittlerweile mehr Umsatz gemacht wird als in der Audio- und Videoindustrie zusammen, oder mit Open Source Software, wo Businessmodelle entwickelt werden, die nicht auf Lizenzen, sondern auf lokaler Wertschöpfung durch Know-How und Support vor Ort beruhen. Und Wien gilt derzeit als Mekka der Visualisten: diese bespielen riesige Hallen, die Hofreitschule oder Büros, welche mit künstlerischen Videos in Traumwelten verwandelt werden können.

Die teilweise extrem raschen Innovationszyklen in diesem Sektor tragen ihrerseits positiv zur Innovationsfähigkeit der Gesamtwirtschaft bei. Die Kreativwirtschaft gilt auch als Innovationstreiberin für andere Branchen. Wenn es darum geht, gutes Design mit Bedienungsfreundlichkeit zu verbinden, benötigt die Wirtschaft Gestalter und Produktdesigner. Web 2.0 Anwendungen erfordern nicht nur zukunftssichere Software, sondern auch Content - Spezialist_innen. Und die Herausforderungen in der Bauwirtschaft im Hinblick auf Raumplanung, Ökologie und Nachhaltigkeit können nur mit umsichtigen Architekt_innen gelöst werden.

Die Kreativwirtschaft erreicht mit 30% einen mehr als doppelt so hohen Anteil Selbständiger wie andere Wirtschaftssektoren und weist 30% Akademiker_innen aus, ebenfalls mehr als doppelt so viel wie in anderen Branchen. Kreative arbeiten gern als EPU (Ein-Personen-Unternehmen) und leben unterschiedliche Formen der Zusammenarbeit in Gemeinschaftsbüros, ARGES oder in einer Genossenschaft, die bei grösseren Projekten als Generalunternehmerin auftritt. So schaffen die Kreativen Verbundvorteile mit maximaler Flexibilität und geringen Strukturkosten, wobei die neue Arbeitslosenversicherung für Selbständige das individuelle Risiko weiter minimiert.

Eine zentrale Frage der Wirtschaftspolitik lautet nun, wie die Bedingungen für Kreativschaffende verbessert und Potentiale gefördert werden können. Städte wie Linz oder Graz gründen Kreativcluster und stellen günstig Raum zur Verfügung, doch wie muss das Begleitprogramm gestaltet werden, damit Kreative auch produktiv werden? Die net culture labs testeten mehrere Methoden, die einander teilweise bedingen und in der Folge kurz erläutert werden.

3 DAS ARBEITSPARADIGMA DES NET CULTURE LAB: DESIGN THINKING / OPEN INNOVATION / KREATIVES MILIEU

Design Thinking ist keine neue Disziplin, sondern fasst betriebswirtschaftliche und künstlerische Aspekte der kundenorientierten Produktentwicklung zusammen. Es ist ein

Ansatz, der von vielen Unternehmen erfolgreich eingesetzt wird, um kundennah an Problemlösungen zu arbeiten. So zeigt sich, dass Unternehmen die Design als prozessuale Innovation verstehen, besser am Markt bestehen können, international anschlussfähig sind und auch in ihren internen Unternehmensabläufen effektiver organisiert sind. Design Thinking ist mehr als bloße Ästhetik der Verpackung; es ist eine nachhaltige Orientierung am Kundennutzen - und damit ein Schlüsselfaktor für den Erfolg von neuen Dienstleistungen und Produkten. Der Prozess des Design Thinkings ist generisch, d.h. es ist völlig egal, ob ein Computer, ein Spiel, eine Menüsteuerung oder ein Raumschiff Gegenstand der Überlegungen ist.

Für das “net culture lab” beschreibt Design Thinking das generelle Vorgehen der Arbeitsweise. Es wird nicht isoliert an genau definierten Problemstellungen gearbeitet, sondern durch einen disziplinenübergreifenden Austausch werden die relevanten Herausforderungen oft neu definiert. Diese werden dann mit graphischen, visuellen und ethnographischen Werkzeugen bearbeitet, um eine möglichst ganzheitliche Lösung zu präsentieren.

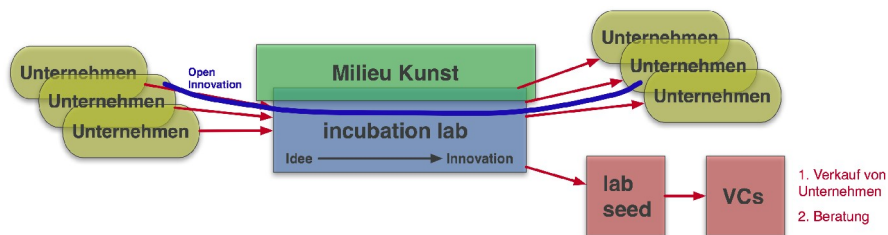


Abbildung 1: Prozesse unternehmerorientierter Innovation im net culture lab

Wenn wir “Kunst” und “Innovation” unter einem gemeinsamen Dach versammeln, möchten wir zweierlei erreichen: Die Eigenständigkeit der beiden Sektoren in Bezug auf gesellschaftliche bzw. wirtschaftliche Ausrichtung, Arbeitsweisen, und Fördermöglichkeiten weiterhin bewahren, um an jenen Schnittstellen tätig zu werden, die beiden Sektoren von jeher gemeinsam sind: Kreativität, Kollaboration und Innovation. Gerade diese klare Sicht auf zwei Sektoren, ermöglicht es, in der übergreifenden Netzwerkarbeit nachhaltige Werte in neuen Kooperationsformen zu erkennen und gleichberechtigt und fair zu verhandeln.

4 REALISIERUNG

In den net culture labs wurde zunächst eine Sphäre von Entwicklungs- und Innovationsräumen für alle, die an kollaborativen Innovationsprozessen Interesse zeigten, eingerichtet. Neben der Bereitstellung der Infrastruktur und finanzieller Unterstützung boten so genannte Facilitatoren technische Hilfestellung und Coachings für die businessrelevante Aufbereitung von Projektideen an. Die Auswahl der Projekte nahmen vier Kurator_inn_en vor, welche sich aktiv in den Prozess einmischten. Im Gegensatz zu einem anonymen Auswahlverfahren punktete das Kuratorensystem durch Geschwindigkeit in der Entscheidungsfindung, in der Einfachheit der Abwicklung und in der Intensität der Betreuung. Allfälligen Interessenskonflikten wurde durch höchstmögliche Transparenz etwa durch Blogging vorgebeugt.

In zwei „Trend-Camps“ wurden im Dialog bestehende Innovations- und Produktionsprozesse hinterfragt und weiterentwickelt. Damit wurde der Ideenaustausch, eine Gruppendynamik, sowie eine Multidisziplinarität und Reflexion zwischen den Communities und dem auftraggebenden Unternehmen ermöglicht. Im Trend-Camp zum Thema Design Thinking wurde die Rolle des Designs nicht nur bei der Produktgestaltung, sondern in allen Unternehmensabläufen beleuchtet, die in der Forderung gipfelte, dass ein „Chief Design Officer“ wesentlich zur besseren Verständigung der Mitarbeiter_innen untereinander und mit Kund_inn_en und Zulieferern führen kann. Stellvertretend für die zahlreichen Erkenntnisse, die die Teilnehmer_innen erarbeiteten, hier die Aussage einer leitenden Angestellte in einer Feedback-Runde: „Ich glaube wir brauchen im Unternehmen keine Produktmanager, sondern Experience Manager“.

Der Ideenwettbewerb „zukunft // zu hause“ für Student_innen und Schüler_innen brachte Talente zu Tage, die für Entwickler von komplexen Dienstleistungen aufbereitet wurden. In einer Präsentation in der Firmenzentrale der Telekom Austria TA AG konnten sehr direkt Kontakte für eine weitere Begleitung geschlossen werden.

Besondere Aufmerksamkeit wurde dem DIY-Paradigma gewidmet. Das Heimwerken, bisher in die Hobbykeller verbannt, wurde zur Kunstform stilisiert. „make your own thing“ war im Mai 2008 die Aufforderung zum Selbermachen, Selbsterfinden und Selberlösen, ausgegeben vom net culture lab an die community der Lötter_innen, Programmierer_innen, Heimtischler_innen und Radiobastler_innen. In der freien Übersetzung des Anglizismus „Do It Yourself“ steckt aber auch noch ein weiterer Imperativ: Mach Dein eigenes Ding, glaub an Dich und zieh es durch. Die Werke aus „make your own thing“ wurden sodann in einer Ausstellung im Museumsquartier präsentiert.

5 AUSGEWÄHLTE ERGEBNISSE

Hier folgt die exemplarische Darstellung einer Auswahl von mehr als 30 Projekten, welche in den net culture labs unterstützt worden waren, um die Vielfalt der Ansätze sowie die Dichte der Vernetzung sichtbar zu machen.

a) Das mehrfach ausgezeichnete 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.

b) 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, der IT-Architektur , dem Geschäftsmodell sowie bei der Öffentlichkeitsarbeit.

c) Die One Laptop per Child Initiative (OLPC) hat sich zum Ziel gesetzt, Kindern auf der ganzen Welt und vor allem in benachteiligten Regionen besseren Zugang zu Bildung und Selbstentwicklung zu verschaffen. Dafür hat sie das OLPC-Laptop (auch bekannt als 100-Dollar-Laptop) entwickelt. Das Activity Handbook der OLPC Austria erklärt Open Source Programmierern wie sie eine Activity (also eine Software, um eine Aufgabe zu erledigen) für das OLPC-Laptop schreiben oder weiter entwickeln können..

d) Schon in vordigitalen Zeiten kamen Lochstreifen zur Speicherung von Stickmustern zum Einsatz. Dank Radical Chic sollte nun auch Open Source in diesen proprietären Bereich Einzug finden, denn bislang versteht Sticksoftware nur proprietäre Formate, Cross-Kompatibilität ist nicht gegeben. Das Ziel war es, unflexible Industrieformate für Mitwirkung zu öffnen – mittels Web- Interface wurde es möglich, neue Stickmuster zu entwickeln, zu veröffentlichen und bestehende Muster zu verändern. Die net culture labs sponserten Radical Chic mit Hardware und stellten Kontakte zur Stickereiindustrie in Vorarlberg her. Eine Kollektion wurde sodann bei einer Modeschau gezeigt.



Abbildung 3: "Radical Chic": Digitale Webcodes als Stickmuster

6 DISKUSSION UND AUSBLICK

Wir haben für die Umsetzung von Innovationslabors den „Open Innovation“ Ansatz gewählt, welcher die Einbindung externer Stakeholder und Expert_innen vorsieht. Dadurch ist es uns gelungen, eine Dynamik in den Prozess zu bringen, der die Vorstellungen des Auftraggebers bei Weitem übertraf. Das Medienecho auf einzelne Aktivitäten war gross, ebenso die Effekte des Kulturaustausches für das auftraggebende Unternehmen, welches über dieses Projekts mit einer doch eher ungewöhnlichen Szene in Berührung kam. Ein Vergleich mit ähnlich gelagerten Initiativen in anderen Ländern (etwa kitchen Budapest der Ungarischen Telekom) zeigt, dass auch diese hinausgehen, weniger um sich unmittelbar verwertbare Ideen für ihre Produkte zu holen, sondern um die Kultur einer Geschenkökonomie kennenzulernen, eines offenen Gebens und Nehmens, wie sie die Kreativschaffenden täglich üben und wie sie in der Wissenschaft oder der Open Source Bewegung schon lange etabliert ist.

In einer Internetdeklaration der Österreichischen Bundesregierung wurde 2008 das Innovationskonzept der net culture lab für den Kreativwirtschaftsbereich verankert. Die net culture labs konnten 2009 in die Selbständigkeit entlassen werden. Am Standort

Wien wird in einem Aussenbezirk ein „Enabling Space“ entwickelt, wo offene Innovationsansätze weiterverfolgt werden, am Standort Dornbirn hat sich ein Coworking Space aus dem Kreis der Teilnehmer_innen entwickelt, die mittlerweile eigenständig für die Kosten des Betriebs aufkommen.

Ein Coworking Lab ist mehr als ein Gemeinschaftsbüro. Die dort werkenden Kreativschaffenden arbeiten alle auf eigene Rechnung, verbünden sich jedoch oft zu Konsortien oder verwenden die Marke einer Genossenschaft, um gemeinsam am Markt aufzutreten. Zumindest monatlich finden weiterhin Vorträge statt, welche aus dem Kreis der Coworker organisiert werden. Demokratische Spielregeln und Transparenz sind in einem eigenen Projektstatut geregelt. Für weitere Standorte wie Feldkirch oder Salzburg laufen Vorgespräche für die Etablierung weiterer Innovationsräume nach dem Muster des Coworking Lab in Dornbirn.

7 AUTOREN-KONTAKT

Roland Alton-Scheidl war wesentlich an der Konzeptionierung sowie als Kurator in der Beratung von Projektgruppen im net culture lab Dornbirn tätig. Als Vize-Vorsitzender der arge creativwirtschaft austria ist ihm das Aufzeigen von neuen Modellen kooperativer Arbeitsformen wichtig.

Kontakt: DI Dr. Roland Alton-Scheidl, Department für Gestaltung und mediale Kommunikation, FH Vorarlberg, ras@fhv.at, Telefon +43 5572 792 3115.

Thomas Thurner hat am Aufbau des net culture lab in Wien gearbeitet. Er ist Geschäftsführer des Kreativclusters “Quartier für Digitale Kultur – www.qdk.at” sowie Konsulent für Innovationsräume- und prozesse. Er ist Gründer der Innovationskonferenz Enable!-2010.

Kontakt: Thomas Thurner, QDK, Teichenberg, thomas@teichenberg.at, Telefon +43 650 9823180

LITERATUR

- [1] arge creativwirtschaft austria: Dritter Österreichischer Kreativwirtschaftsbericht. Wien.
- [2] Alton-Scheidl, R., Herwig, J. (Hg.)(2008): net culture lab. Eine Innovationsinitiative der Telekom Austria TA AG. Dornbirn/Wien 2008.
- [3] Alton-Scheidl, R., Trautenberger, G. (Hg.) (2010). Der net culture lab Katalog. Verlag Neue Arbeit, Wien.
- [4] Barbrooks, R. (2009). Die Klasse des Neuen. Verlag Neue Arbeit, Wien.
- [5] Möller, Erik: Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern, Hannover 2005.

URHEBERRECHT

Dieser Beitrag sowie die enthaltenen Fotos basieren auf Materialien des net culture lab Projektes, welche alle unter folgender Lizenz stehen:

Creative Commons – Attribution – Share Alike 3.0 Austria, hier abrufbar:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>