



**Förderung des Wissenstransfers für eine aktive Mitgestaltung des
Pflegesektors durch Mikrosystemtechnik**

<http://www.wimi-care.de>

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung

Förderkennzeichen: 01FC08024-27

Working Brief 30

(Quelle: <http://www.wimi-care.de/outputs.html#Briefs>)

Kreative Freiräume als Bedingung innovatorischer Prozesse

Diego Compagna, Stefan Derpmann, Thorsten Helbig, Karen A. Shire (UDE)

- Mai 2011 -

Nachfolgend soll die Bedeutung von Kreativität als ein grundlegender Bestandteil für Innovationsfähigkeit dargestellt werden. Relevante Einflüsse kreativer Impulse sollen hierbei auf der Ebene der Akteure (Mikroebene) und auf der Ebene der Rahmenbedingungen im WiMi-Care Verbund (Mesoebene) angerissen werden.

Kreativität

Auch wenn Kreativität und Innovation eng verzahnt - und begrifflich ähnlich verschwommen - sind (Hubig 2007: 302), beherrschte lange die ambivalente Auffassung von Kreativität als bloße Zerstörung - im Sinne von 'Erneuerung' - bzw. als Wirtschaftskatalysator, im schumpeterschen Sinne, die Innovationsforschung (Blättel-Mink 2006: 63f; Braun-Thürmann 2005: 8f). Im Folgenden soll Kreativität als positiv und konstruktiv erlebte Tätigkeit betrachtet werden.

Über die Herausforderungen und positiven Effekte im laufenden Entwicklungsprozess in WiMi-Care wurde bereits an anderer Stelle geschrieben. Dabei wurden die potentiellen NutzerInnen als wirksame und neuartige Innovationstreiber in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt. Eine umfängliche Nutzerorientierung - so unsere Annahme - gestattet eine erfolgreiche technische Innovation, sie minimiert das Risiko und die Ungewissheitszonen (vgl. Working Brief 19). Die Einbeziehung und Beteiligung der NutzerInnen hat dabei das Ideal einer einzelnen kreativen Persönlichkeit - die des genialen Erfinders oder Unternehmers (Entrepreneur) - mehr oder weniger ersetzt. Die neue Rolle der NutzerInnen, als "Ideengeber" (Kehrbaum 2009: 14), wird



durch die gleichzeitige Bewertung und Akzeptanz der Umsetzung der Idee innovativ zentral (und folgenreich).

Wie aber gelingt im Anschluss an die Ideenfindung und -entscheidung die technisch-innovative Weiterentwicklung? Im Nachstehenden soll nun nicht dass schöpferisch kreative Mitwirken der späteren NutzerInnen, sondern die Arbeitsgestaltungen der TechnikentwicklerInnen betrachtet werden. An die Akteure wird der Anspruch gestellt formales, sequentielles und strukturierendes Regelwissen als auch hermeneutisches Fallverstehen zur Problemlösung zu verknüpfen. In diesem anspruchsvollen Spannungsfeld müssen die an der Technikgenese beteiligten EntwicklerInnen, DesignerInnen und Software-IngenieurInnen innovatorisch denken und handeln. Der routinisierte sozialstrukturelle Kontext wird hierbei gewissermaßen als insuffizient und verhindernd erlebt. Die sozialen Akteure handeln deshalb interne, eigene Muster und Rahmenbedingungen "qua Selbstorganisation" (Hubig 2007: 303; vgl. auch Crozier/Friedberg 1979: 70) aus. Ihre ergebnisorientierten Arbeitsvollzüge changieren bei der Suche nach Problemlösungen zwischen Über- und Unterinstitutionalisierung und bewirken demzufolge einen Freiraum für "Experimentier-, Erfindungs- und Entdeckungsmöglichkeiten" (Crozier/Friedberg 1979: 72). Hier können die Abwesenheit von Denkstrukturen und die praktische Umsetzung als förderliche Momente herausgestellt werden:

"Die Illumination kann allerdings ihrerseits begünstigt werden durch Gestaltung einschlägiger Realisierungsbedingungen: Zum einen müssen Spiel-Räume ungezwungenen Vorgehens vorgehalten werden, damit die unterschiedlichen Schemata 'sich' finden können in der 'Inkubation'. Dazu gehört eine gewisse Freiheit zur Metaphorik und dem Spiel mit Analogien." (Hubig 2007: 301)

Zu diesen rational und normativ orientierten Handlungsmodellen lässt sich an dieser Stelle "ein drittes Modell hinzufügen [...], für das sich die Rede vom kreativen Charakter menschlichen Handelns empfiehlt." (Joas 2002: 15) Hans Joas betont an diesem Modell die nützlichen und rein schöpferischen Aspekte, die über Veränderung und Probleme die Handlungsroutinen brechen, und neue Routinen - interaktiv - sedimentieren (Joas 2002: 287). Kreatives Handeln wird als Aussicht auf "Veränderung der Wirklichkeit" (Joas 2002: 240) zum gekonnten Auslöser von Entwicklung und Wandel. Der kreative Charakter ist dabei allerdings stark von seiner Situation,

der sozialen Umgebung, und den anschließenden "institutionstheoretischen Konsequenzen" (Joas 2002: 255) abhängig.

Kreativitätsförderliche Rahmen

Die oft paradoxen Affordanzen an die 'menschliche Seite der Innovationsfähigkeit' bringen Organisationsformen in größte Schwierigkeiten (BMBF 2007: 6f). Letztlich sind es wohl überwiegend die Unsicherheiten, Ungerichtetheiten und Dynamiken, die die sozialstrukturellen Kontexte für innovative Entwicklungen und die Umsetzung von Ideen zu technischen Neuerungen ermöglichen, die sich aber nicht dauernd als Unsicherheiten auf die Akteure niederschlagen:

"Vielleicht ist es gar nicht so, dass es mehr Freiräume gibt. Vielleicht ist es auch nur so, dass es gefühlt für mich jetzt persönlich mehr Freiräume sind." (Software-Ingenieur, 20100628, 41:50)

Die subjektive Wahrnehmung der Akteure vereinfacht die Aushandlung neuer Muster und Strukturbedingungen. Eine rationale Problemlösung wird nicht immer beginnend versucht, erst im weiteren Prozess erzwingt der materielle Rahmen bestimmte - notwendige - Einschränkungen, die zu neuen Problemlagen, aber auch zu neuen Lösungen führen können. Als förderlich wird hierbei zudem die von ökonomischen Zwängen ein Stück weit entfernte Zusammenarbeit in Forschungsprojekten angeführt:

"Also Spaß macht auf jeden Fall, wenn so ein Projekt frisch anfängt - sich mal so Gedanken über Grundkonzepte oder Gesamtkonzepte zu machen, die sich in ihrer Sache von dem unterscheiden, was es bisher schon gibt. Dann was immer Spaß macht, sind natürlich immer irgendwie so, ja, so neue, alte [Konzepte] umzuprogrammieren, die irgendwie was tun, was es halt vorher auch noch nicht getan hat, wo man dann immer diesen, diesen Aha-Effekt hat oder diesen, dieses Erfolgserlebnis, wenn dann zum ersten Mal was zuckt [...]." (Software-Ingenieur, 20100617, 59:53)

Der Freiraum wird mit neuartigen, oder wieder entdeckten, Möglichkeiten gefüllt, um den verschiedenen Ideen der späteren NutzerInnen entgegen zu gehen. Grundlageprobleme und ansonsten unsichtbare Arbeit werden dabei mit Vergnügen angegangen, und mit heuristischen Augenblicken belohnt. Das kreative Handeln in einem Forschungsprojekt gestattet sehr viel mehr Auszuprobieren als kundenorientierte



Auftragsarbeit. Einzelne Arbeitsschritte werden hier nicht zerlegt und dokumentiert, sondern vorab praktisch vollzogen und festgestellt. Erst im Nachhinein, bei Gelingen, werden diese Daten bzw. dieses Wissen für die anderen Beteiligten transparent gemacht und validiert. Hierbei wird der schöpferisch-kreative Charakter sichtbar. Die Transformation der theoretischen, oder abstrakten Auseinandersetzung durch den materiellen Umgang mit den Artefakten in der Innovationspraxis belebt und belohnt das Handeln. Kreatives Handeln und die damit zusammenhängenden selbst organisierten Lernprozesse scheinen dabei robustes Wissen zu erzeugen.

Fazit

Die ersten empirischen Befunde belegen anschaulich, dass kreative Freiräume in Forschungs- und Förderprojekten von den Akteuren als positiv im Bezug auf innovative Entwicklungen angesehen werden. Im Innovationsprozess muss für die Akteure die Möglichkeit bestehen sich unreglementiert und individuell mit 'Etwas' zu beschäftigen. Die anfängliche Offenheit von kreativen Handlungen sorgt für intrinsische Motivation, überwindet praktische Hürden, und glättet die ansonsten unüberwindbaren Widersprüche und Anforderungen durch die Neuerfindung von Regeln und den Erwerb von Erfahrungswissen. Das Forschungsprojekt bietet hierbei eine gelungene - nicht völlig institutionalisierte - Organisationsform für diesen Prozess an.

Literatur

- Blättel-Mink, Birgit (2006): Kompendium der Innovationsforschung. Wiesbaden: VS-Verlag.
- BMBF (2007): Arbeiten - Lernen - Kompetenzen entwickeln. Innovationsfähigkeit in der modernen Arbeitswelt. www.bmbf.de/pub/innovationsfaehigkeit_arbeitswelt.pdf (letzter Abruf: 12.05.2011)
- Braun-Thürmann, Holger (2005): Innovationen. Bielefeld: Transcript.
- Crozier, Michel / Friedberg, Erhard (1979): Macht und Organisation. Die Zwänge kollektiven Handelns. Königstein/Ts: Athenäum.
- Hubig, Christoph 2007: Das Neue schaffen - zur Ideengeschichte der Kreativität. In: Kornwachs, Klaus (Hg.): Bedingungen und Triebkräfte technologischer Innovationen. Stuttgart: Fraunhofer IRB Verlag. (S. 293-303)
- Joas, Hans (2002): Die Kreativität des Handelns. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kehrbaum, Thomas H. (2009): Innovation als sozialer Prozess. Die Grounded Theory als Methodologie und Praxis der Innovationsforschung. Wiesbaden: VS-Verlag.