Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

Elektrisierende Ideen für den Menschen und den Planeten

In Zusammenarbeit mit
STATE

Inhalt

Vorwort: Menschenzentrierte Technologien
und Kultur- und Kreativwirtschaft: It's a match! 5

1 „Hightech & Herz“: Eine Initiative des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes 8

2 Umsetzung „Hightech & Herz" 12
Das Innovation Camp 14
– Programm 14
– Digitale Beteiligung 16
– Beitragende 17
Das Creative Lab 24
– Innovationsprozess im Creative Lab 26
– Mentor*innen 28
– Das Programm 29

3 Themenfelder und Ergebnisse von „Hightech & Herz" 32
Intelligente Stadt 34
– Zentrale Fragestellung 36
– Projektideen 38
Digitale Gesundheit 40
– Zentrale Fragestellung 42
– Projektideen 44
Sexualität und Technologie 46
– Zentrale Fragestellung 48
– Projektideen 50

4 Digitale Transformation durch die Kultur- und Kreativwirtschaft 52

Über das Team 56
Glossar 58
Impressum 59

Vorwort: Menschenzentrierte Technologien und Kultur- und Kreativwirtschaft: It's a match!

Von Lilith Boettcher

Wie sehen menschenzentrierte Technologien aus? Was sind ihre Einsatzbereiche? Und welche zukünftigen Chancen und Lösungsansätze ergeben sich aus der Verbindung von Kultur- und Kreativwirtschaft mit der Techwelt? Im Rahmen des Creative Labs #5 „Hightech & Herz" stellten sich fünf Projektteams dieser Herausforderung und entwickelten Prototypen menschenzentrierter Technologien.

Wir brauchen mehr menschenzentrierte Technologien[G]. Doch was bedeutet das konkret – menschenzentriert? Und warum ist die Kultur- und Kreativwirtschaft (auch KKW) gerade hier von Bedeutung? Am 19. Dezember 2022, dem großen Finale des Creative Labs #5 „Hightech & Herz", stellte der Moderator Christian Rauch dem Publikum dazu folgende Frage: „Welche Begriffe kommen Ihnen in den Kopf, wenn Sie *Human Centered Technologies* hören?" Die Assoziationen des Publikums trafen mit Begriffen wie Empathie, Bedürfnisse, Zielgruppe, Mensch im Mittelpunkt den Nagel auf den Kopf. Menschenzentrierte Technologien stellen menschliche und gesellschaftliche Bedürfnisse in den Mittelpunkt. Mit ihrer Hilfe soll es gelingen, Lebenswelten inklusiver zu gestalten und das Wohlergehen der Gemeinschaft – im Einklang mit unserem Planeten und seinen natürlichen Ressourcen – zu maximieren.

E-Health, Smart Home oder Smart City sind bekannte Einsatzbereiche von menschenzentrierten Technologien. E-Health ist auch das Feld von einem der beiden Impulsgeber des „Hightech & Herz"-Finales, Julian Specht, Mitgründer von Living Brain GmbH. Sein Team entwickelte ein durch Virtual Reality unterstütztes Medizin-Produkt, das Menschen bei ihrer kognitiven Rehabilitation, also der Verbesserung oder Wiederherstellung von kognitiven Fähigkeiten, unterstützt – zum Beispiel nach einem Schlaganfall. Normalerweise wird hier, so Julian Specht, noch oft mit Papier und Stift gearbeitet, mit dem Auswendiglernen von Zahlenreihen oder Autokennzeichen – Aktivitäten, die meist wenig Bezug zur Alltagsrealität der Patient*innen haben. Living Brain hingegen nimmt die alltäglichen

Bedürfnisse der Nutzer*innen ihres Produkts, meist Menschen jenseits der 70, von Anfang an in den Fokus ihrer Technologieentwicklung. Über eine spielerische VR-Anwendung können sie dann wichtige Abläufe beim Gärtnern üben oder auch das Bedienen der eigenen Kaffeemaschine.

Neben E-Health oder Digitaler Gesundheit[G] waren auch Intelligente Städte[G] sowie Sexualität und Technologie[G] Themenfelder des Creative Labs #5 „Hightech & Herz“. Insgesamt fünf Innovationsteams, die sogenannten Risky Projects[G], setzten sich innerhalb dieser Themen von November bis Dezember 2022 mit menschlichen Herausforderungen und Bedürfnissen, aber auch technologischen Lösungen auseinander. Die von den Teams entwickelten Prototypen zeigten sowohl in ihren Entwicklungsprozessen als auch Ergebnissen ein tiefes Verständnis von Menschenzentrierung.

Im Themenfeld Intelligente Städte zeigte beispielsweise das Team Concrete Peace berührende und emotionale Einblicke in die Bedürfnisse von neurodivergenten[G] Menschen, deren kognitive Gehirnfunktionen Besonderheiten aufweisen. Menschen mit Autismus, als Beispiel, reagieren tendenziell sensibler auf Großstadtlärm, Chaos und Stress. Nellie Friedrich, eines der Teammitglieder von Concrete Peace, fasste die Perspektive der interviewten Personen so zusammen: „Die Leute sagten uns, dass sie völlig überreizt sind, (…) aber sie haben nicht den Raum, sich einen Moment der Ruhe zu gönnen.“ In enger Zusammenarbeit mit den möglichen Nutzer*innen entstand schließlich die Idee der sogenannten Peace Rooms, spezielle physische Rückzugsorte in Berlin, in denen sich Menschen über eine App Zutritt verschaffen und zur Ruhe kommen können.

Ein weiteres Team, AwarenessPass, setzte sich im Rahmen von Sexualität und Technologie mit der Frage auseinander, wie sich für junge Menschen innerhalb der Berliner Clubszene ein Gefühl der Sicherheit schaffen lässt, um die eigene Sexualität zu erforschen und damit zu experimentieren. Auch hier ging es zunächst um die konkreten Bedürfnisse der vom Team interviewten Menschen. Und auch in diesem Fall entwickelte das Team einen Prototypen im stetigen Austausch mit den potenziellen Nutzer*innen: Ein digitales Tool, welches Club-Gänger*innen im Quizformat den gewünschten Verhaltenskodex näher bringt und nach einem bestandenen Test einen einzigartigen AwarenessPass produziert, der beim Eintritt gezeigt werden muss.

In allen fünf Projekten steht nicht die Technologie als solche oder ihre technischen Möglichkeiten oder die Technologieentwicklung als Selbstzweck im Vordergrund, sondern der Mensch: der Mensch mit individuellen und kollektiven Bedürfnissen. Der Mensch im Wechselspiel mit seiner direkten Umgebung und Umwelt. Eine menschenzentrierte Technologie ist daher immer Mittel zum Zweck, der Weg hin zur Lösung einer menschlichen Herausforderung, die Umsetzung innovativer Ideen für ein besseres Miteinander.

Aber nicht nur die Entwicklung gemeinsam mit den Nutzer*innen entlang ihrer Bedürfnisse ist bei der menschenzentrierten Technologieentwicklung erfolgversprechend, sondern auch die branchenübergreifende Zusammenarbeit von traditionell nicht-kreativen Branchen und der KKW. Dieser Ansatz nennt sich Cross-Innovation. In den Teams der Creative Labs trafen deshalb häufig erfahrene Gründer*innen aus beispielsweise der Gesundheitswirtschaft auf Entwickler*innen und Designer*innen, um gemeinsam an einer Herausforderung zu arbeiten. Interdisziplinäre Teams, die Akteur*innen aus der KKW miteinbeziehen, profitieren von den ganz konkreten Fähigkeiten, welche diese mitbringen: zum Beispiel Ideen zügig und praxisnah umzusetzen, sie eben schnell „auf die Straße zu bringen“, so Joanna Szlauderbach, Senior Project Consultant im Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.

Es ist demnach auch nicht verwunderlich, dass laut dem Gründungsdossier des Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft Gründer*innen in der KKW „überdurchschnittlich häufig Innovationen hervor[bringen]“. Das gilt vor allem für die Games- und Softwareindustrie, die insgesamt 44,7 Prozent der Gründungsdynamik innerhalb der KKW ausmacht, auch weil sie eine große „Schnittstelle zu fast allen anderen Branchen“ bietet.

Und es gibt einen weiteren Vorteil, Akteur*innen aus der KKW mit einzubeziehen: der Perspektivwechsel. Denn eine gute menschenzentrierte Technologieentwicklung steht „im stetigen Spannungsfeld zwischen Mensch und Maschine und erfordert Kreativität und Empathie und eine multiperspektivische Herangehensweise“, sagt Christian Rauch. Kreativschaffende bringen also nicht nur ihre Kreativität ein, sondern fungieren häufig als Übersetzer*innen dessen, was technisch möglich ist, hin zu menschlichen Bedürfnissen, also dem, was wünschenswert erscheint. Als empathische und kreative Innovationstreiber*innen sind Akteur*innen aus der KKW daher für die Gestaltung zukünftiger inklusiver und nachhaltiger Lebenswelten unerlässlich.

Lilith Boettcher
Co-Founder, Futures Probes

Lilith arbeitet freiberuflich als strategische Designerin und Zukunftsforscherin. Gemeinsam mit drei Kolleginnen gründete sie 2020 das Zukünfte-Kollektiv Futures Probes und begleitet dort Projekte und Trainingsformate an der Schnittstelle von wünschenswerten Zukünften, Futures Literacy und Spekulativem Design. Als Mitbegründerin der Plattform zukunftsforscherin.de macht sie sich außerdem für mehr Sichtbarkeit von Frauen* innerhalb der Zukunftsforschung stark.

Anmerkung: Die im Dokument mit [G] gekennzeichneten Wörter werden im Glossar auf Seite 58 erklärt.

INTRO HIGHTECH & HERZ

Der digitale Wandel schreitet stetig voran. Doch wie lässt er sich so gestalten, dass der Mensch, sein gesellschaftliches Wohlergehen und seine Beziehung zum Planeten im Mittelpunkt stehen?

Technologische Entwicklung ermöglicht, Antworten auf die großen Herausforderungen der Zeit zu finden und die Lebensqualität zu steigern. Doch für eine nachhaltige, menschen- und lebenszentrierte Technologie-Entwicklung bedarf es mehr als reiner technischer Innovationskraft. Sie gedeiht im stetigen Spannungsfeld zwischen Mensch und Maschine und erfordert Kreativität, Empathie und eine multiperspektivische Herangehensweise.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft nimmt dabei eine wichtige Rolle ein. Akteur*innen der KKW ergänzen die technologische Entwicklung nicht nur um neue Perspektiven auf die Realität und damit inspirierende Ansätze für die Zukunft, sondern auch um wertvolle Impulse für cross-sektorale Innovationen. Sie bereichern technologische Entwicklungsprozesse auch durch ein hohes Maß an neuen Denkansätzen, Erfindungsreichtum, Kreativität, methodische Kompetenz und Mut zum Experiment.

Vor diesem Hintergrund brachte „Hightech & Herz – Elektrisierende Ideen für den Menschen“ Kultur- und Kreativschaffende mit Entwickler*innen und Expert*innen aus Techbranchen zusammen, um gemeinsam innovative Ideen für den bedarfsorientierten, nachhaltigen und inklusiven Einsatz menschenzentrierter Technologien zu entwickeln.

Auftakt der Initiative war das gleichnamige Innovation Camp, das vom 11. bis 13. Oktober 2022 im Coworking Space TUECHTIG in Berlin stattfand. Akteur*innen der Kultur- und Kreativwirtschaft waren eingeladen, mit Expert*innen der IT- und Techwelt neue Ansätze, Services und Geschäftsmodellideen zu entwickeln. Das Programm des Innovation Camps fokussierte sich dabei exemplarisch auf drei zentrale Themenfelder: Intelligente Stadt, Digitale Gesundheit sowie Sexualität und Technologie. Im Zentrum der Veranstaltung stand die Frage, wie digitale Innovationen helfen können, zukünftig besser zusammen zu leben, zu lieben und unsere Gesundheit zu fördern. Fünf Projektideen wurden zum Abschluss des Innovation Camps von einer Fachjury ausgewählt. Sie erhielten die Möglichkeit, für die Weiterentwicklung ihrer Ideen zu Prototypen finanzielle und methodische Unterstützung im Rahmen des anschließenden Creative Labs (November–Dezember 2022) zu bekommen.

Wichtig für das Vorhaben war ein möglichst offen angelegter Innovationsprozess und eine nutzer*innenzentrierte Methodik. Gleichzeitig wurde die Öffentlichkeit beteiligt – von der ersten Abfrage von gesellschaftlichen Bedürfnissen in den drei Themenfeldern bis hin zur Bewertung der von den Teilnehmenden entwickelten Geschäftsideen.

Herausgekommen sind dabei sieben kultur- und kreativwirtschaftliche Ideen im Spannungsfeld zwischen digitaler Technologie und gesellschaftlichen Bedürfnissen, von denen fünf im Creative Lab weiter wachsen konnten: von einem smarten Raum, der Ruheräume in hektischen Städten schafft, über ein digitales Tool, das pflegende Angehörige unterstützt, bis hin zu einer Online-Plattform, auf der per kurzem Test ein digitaler Wissensnachweis für (sexuelle) Bildung erworben werden kann, der den Zutritt zu digitalen und physischen Events ermöglicht.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM KOMPETENZZENTRUM KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT DES BUNDES

Um zukunftsfähig zu sein, müssen neue Wege gegangen werden. Das erfordert kreative Herangehens- und innovative Denkweisen. Genau darin liegen die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft. Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes arbeitet selbst mit Methoden aus der Kultur- und Kreativwirtschaft, um Neues voranzutreiben. Regelmäßig bringt es Akteur*innen aus verschiedenen Branchen zusammen, um diese Ansätze zu nutzen und innerhalb kurzer Zeit innovative Lösungen zu konkreten Herausforderungen zu generieren. So auch beim Innovation Camp und Creative Lab „Hightech & Herz“.

Was ist Hightech & Herz?

„Hightech & Herz“ verbindet zwei Innovationsformate des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes – das Innovation Camp und das Creative Lab #5. Thematisch stehen dabei Human Centered Technologies, das heißt menschenzentrierte Technologien, im Fokus und die Frage, wie Kultur- und Kreativwirtschaft die digitale Transformation gestalten kann.

Was ist ein Innovation Camp?

Cross-Innovation zu ermöglichen und zu erproben, sind die treibenden Faktoren von Innovation Camps des Kompetenzzentrums. Im Match mit anderen Branchen und Bereichen werden innerhalb von zwei bis drei Veranstaltungstagen neue Services, Ansätze und Geschäftsmodellideen für eine konkrete Herausforderung entwickelt. Expert*innen aus Schnittstellenbranchen und Mentor*innen begleiten die Teilnehmenden des Innovation Camps. Ideensprints und Design Thinking leiten dabei durch den Prozess, um in kürzester Zeit prototypische Lösungsansätze zu entwickeln. Die Innovation Camps können so für die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft sensibilisieren und ein Inkubator für konkrete Entwicklungspartnerschaften über die Branchen- und Bereichsgrenzen hinaus sein.

Von wem wurde das Innovation Camp umgesetzt?

„Hightech & Herz“ wurde vom Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz durchgeführt. Als Umsetzungspartner begleitete STATE das KKKW bei Konzeption, Umsetzung und Durchführung.

WWW.KREATIV-BUND.DE/CAMP/HIGHTECH-UND-HERZ →

UMSETZUNG HIGHTECH & HERZ

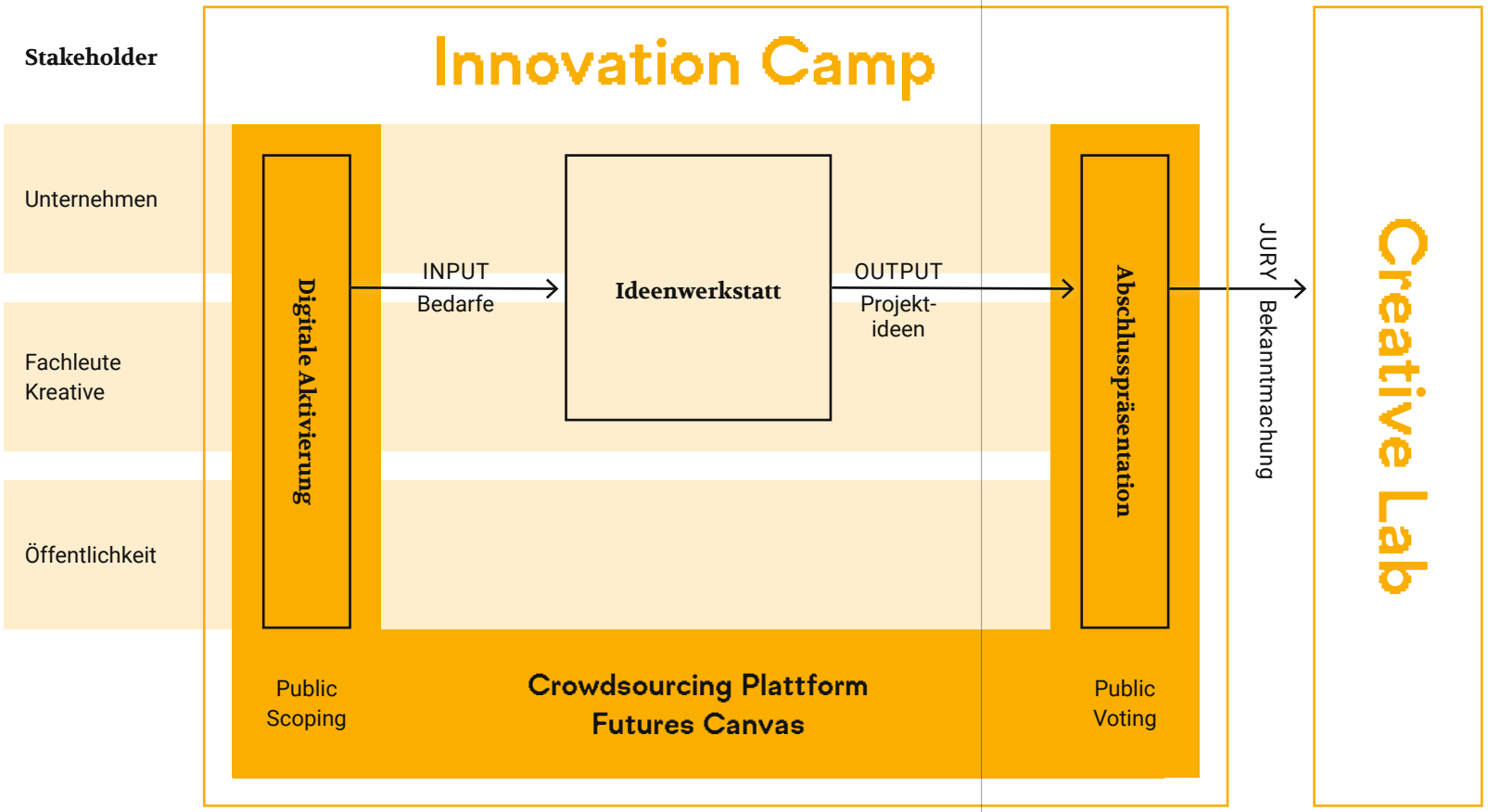
DAS INNOVATION CAMP

Das Programm startete mit einer digitalen Auftaktveranstaltung am 29. September 2022, bei der Themen-Expert*innen die drei Themenfelder des Programms erstmalig vorstellten und anschließend mit den Teilnehmenden erste konkrete gesellschaftliche Bedarfe erarbeiteten.

Die Teilnehmenden der Auftaktveranstaltung konnten dafür auf Futures Canvas, einer digitalen Crowdsourcing-Plattform für kollektive Zukunftsgestaltung, ihre Erwartungen, Hoffnungen und Ängste bezüglich möglicher Zukunftsentwicklungen in den Themenfeldern teilen und die Gedanken der anderen hinsichtlich ihrer Plausibilität und Attraktivität bewerten. Das Brainstorming diente als Ausgangspunkt der Ideenentwicklung der Teams beim Innovation Camp vom 11. bis 13. Oktober im TUECHTIG in Berlin-Wedding, Deutschlands erstem inklusiven Co-Working-Space.

Nach einem abendlichen Themen-Deep-Dive und ersten Austausch am Vortag im Kesselhaus ging es am 12. Oktober 2022 in den Ideensprint. Der Ideationsprozess zur Entwicklung von digitalen (Geschäfts-) Ideen war in drei aufeinanderfolgende Blöcke geteilt. In Kleingruppen sollten in Arbeitsblock 1 Zielgruppen und Bedürfnisse zu den jeweiligen Themenfeldern bestimmt werden. Darauf aufbauend zielte der Arbeitsblock 2 auf das Erarbeiten eines Werteversprechens ab. Die anschließende Sharing & Caring-Session diente der gemeinsamen Ergebnisvorstellung und dem Feedback.

Im abschließenden Arbeitsblock 3 arbeiteten die Teams die Erkenntnisse der Session ein und bereiteten ihre Innovationsideen für die öffentliche Präsentation vor. Der Abend endete mit einer Lecture Performance der KI-Künstlerin Portrait XO mit dem Titel „What does it mean to be human in today's data-driven society?". Am letzten Tag fand die Präsentation der entstandenen Projektideen vor der Fachjury statt. Zusätzlich dazu wurden die Beschreibungen der Lösungsansätze zur öffentlichen Bewertung – durch die Teilnehmenden, die Jury und die Öffentlichkeit – auf Futures Canvas publiziert. Unter Einbindung der Empfehlung der Jury und öffentlicher Bewertungen wurden fünf Teams ausgewählt und zur Weiterentwicklung ihrer Ideen zum anschließenden Creative Lab #5 eingeladen.



Digitale Beteiligung

Futures Canvas – ein Werkzeug zum gemeinsamen Spekulieren und Bewerten von Zukunftsmöglichkeiten

Um gemeinschaftlich und unter der Beteiligung der Öffentlichkeit an Ideen für menschenzentrierte Technologien zu arbeiten, können digitale Tools beim Brainstorming-Prozess eingesetzt werden. Sie schaffen eine öffentliche Plattform für Wünsche, Bedürfnisse und Ängste zukünftiger Nutzer*innen, die so direkt in den Produktentwicklungsprozess eingebunden werden können. Im Kontext von „Hightech & Herz“ kam dafür das Browser-basierte Tool „Futures Canvas“ zum Einsatz. Futures Canvas ermöglicht es, Gedanken einer breiten Öffentlichkeit bezüglich möglicher Zukunftsszenarien abzufragen und sie in sogenannten Landkarten zu kategorisieren. Diese Landkarten geben Aufschluss darüber, für wie wünschenswert und wahrscheinlich bestimmte Zukunftsszenarien gehalten werden. Gleichzeitig öffnen sie den Innovationsprozess und schaffen eine zusätzliche Vernetzungsmöglichkeit mit potenziellen Partner*innen.

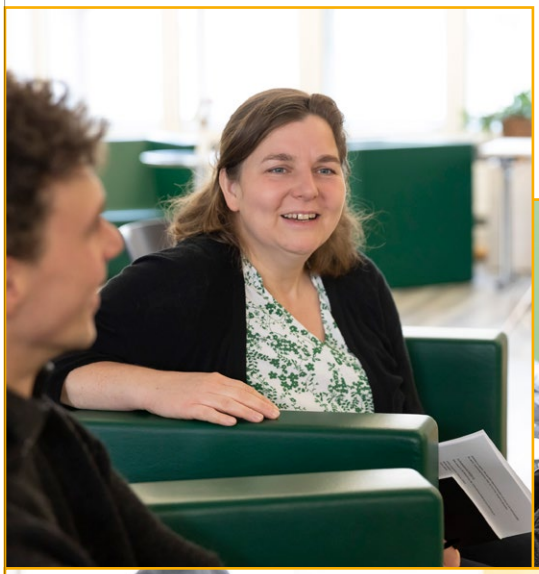
Futures Canvas kam an mehreren Stellen im Programm von „Hightech & Herz“ zum Einsatz: von der Erkundung der Themenfelder bis zur digitalen Veröffentlichung und Bewertung der entwickelten Lösungsideen. So wurden über 100 Beiträge für die Landkarten eingereicht, die insgesamt über 1000-mal öffentlich bewertet wurden. Jedes Team konnte die digitale Plattform als Inspirationsquelle nutzen, um aus der Vielzahl identifizierter Chancen und Herausforderungen diejenigen zu wählen, auf die sie mit ihrer Projektidee antworten und somit Mehrwert für die Gesellschaft schaffen wollten.

Webseite Futures Canvas →

Beitragende

Ziel beim Innovation Camp war es, die Entwicklung von cross-sektoral getriebenen Produkten, Services und Geschäftsmodellen voranzustreiben – also Ideen, die an der Schnittstelle von zwei Branchen entstehen.

Außerdem stand im Fokus, einen Raum für den gegenseitigen Austausch, das Kennenlernen und Vernetzen der Teilnehmenden zu schaffen, um gemeinsam in die spannenden Möglichkeiten an der Schnittstelle von menschenzentrierter Technologieentwicklung und Kultur- und Kreativwirtschaft einzutauchen. Inspiriert, unterstützt und angeleitet wurden die Beteiligten dabei von praxiserprobten Themenexpert*innen und erfahrenen Mentor*innen.



Themen-Expert*innen

Die Themen-Expert*innen gaben den Teilnehmenden lebendige Einblicke in relevante Fragestellungen aus der beruflichen Praxis. Sie unterstützten während des Innovation Camps bei der Entwicklung von Lösungen für menschenzentrierte Technologien.

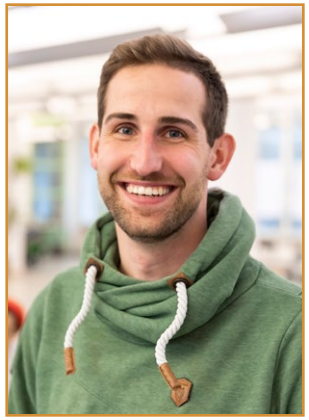
Themen-Expert*innen im Bereich Intelligente Stadt

Aurel von Richthofen
Cities Teamleader,
Arup Deutschland GmbH

Dr. Aurel von Richthofen ist als Teamleader Cities bei Arup tätig. Als weltweit agierendes Beratungsunternehmen für nachhaltige Entwicklung konzentriert sich Arup auf die Schaffung sicherer, integrativer und widerstandsfähiger Gemeinschaften, Infrastrukturen und Städte. Arup ist davon überzeugt, dass nachhaltige Entwicklung viele verschiedene Faktoren umfasst. Daher liegen die Schwerpunkte des Unternehmens auch auf Umweltsanierung, biologischer Vielfalt, Ressourcenerhaltung, stabilem Wirtschaftswachstum und sozialem Wert.

Lucas Vogel
Creative Technologist,
CityLAB Berlin der
Technologiestiftung Berlin

Lucas Vogel hat Interfacedesign studiert und in verschiedenen Softwareunternehmen mit Schwerpunkt Webentwicklung und UI/UX gearbeitet. Derzeit arbeitet er als Creative Technologist bei CityLAB Berlin, wo er Web-Prototypen für den öffentlichen Sektor und seine Bürger entwickelt. Seit April 2022 unterrichtet Lucas auch kreatives Coding an der Fachhochschule Potsdam. Er interessiert sich unter anderem für die Bereiche Datenvisualisierung, kreatives Coding, Automatisierung, Typografie, Illustration und Motion Design.



Marcel Hieronimus
Kaufmännischer Leiter,
Smart City Factory GmbH

Marcel Hieronimus ist seit über drei Jahren in der Smart City Branche. Beginnend als Vertriebler und später als Vertriebsleiter ist er seit über einem Jahr als Kaufmännischer Leiter der Smart City Factory GmbH angestellt. Seine ersten Schritte nach einem dreijährigen dualen betriebswirtschaftlichen Studium hat er in der Leuchtenindustrie getätigt, wo er über fünf Jahre im internationalen Vertrieb als Business Development Manager verbracht hat.

Henry Farr
Softwareentwicklung,
Virtual City Systems GmbH

Nachdem Henry Farr seinen Bachelor in Liberal Arts & Sciences am University College Maastricht absolviert hatte, ist er dem 4CITIES Masterprogramm für Urbane Studien beigetreten, ein von der EU gefördertes Kooperationsprogramm der Universitäten Brüssel, Wien, Kopenhagen und Madrid. Seit Anfang 2022 arbeitet er bei Virtual City Systems an der Schnittstelle von Softwareentwicklung und Stadtplanung. Neben seiner beruflichen Tätigkeit setzt er sich für Kommunikations- und Kooperationskanäle zwischen Straßenbewegungen und institutionellen Formen der Stadtentwicklung ein. Zudem motiviert ihn seine Leidenschaft für künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum als Medium des Widerstands.

Themen-Expert*innen im Bereich Digitale Gesundheit

Julio Brandl
Gründer,
AssistMe GmbH

Julio Brandl bewegt sich seit vielen Jahren an der Schnittstelle von Gesundheit und Forschung. Er ist Dozent für Methodenforschung, war für einige Jahre als Strategieberater tätig und bringt mit AssistMe die Digitalisierung im Gesundheitswesen voran. AssistMe entwickelt digitale Lösungen für die Pflege, um mit vereinfachten Pflegeprozessen sowohl Pflegekräften als auch Pflegebedürftigen auf lange Sicht zu helfen. Im Fokus der AssistMe stehen hierbei Internet-of-things-basierte Lösungsansätze, um intelligente Sensoren für das Inkontinenzmanagement, die Dekubitusprophylaxe, die Sturzerkennung, die Lokalisation und vieles Weitere in der ambulanten und stationären Pflege zu implementieren.

Tobias Weishaupt
Geschäftsführer,
Codecheck

Tobias Weishaupt hat Politikwissenschaften studiert und besitzt einen MBA in Entrepreneurship mit dem Schwerpunkt Digitale Geschäftsmodelle. 2016 hat er als Manager im ehemaligen Berliner Flughafen Tempelhof gearbeitet, der zu dieser Zeit als Erstaufnahme für Geflüchtete diente. Bei der Producto GmbH, die die Webseite Testberichte.de betreibt, ist er seit 2017 in unterschiedlichen Funktionen tätig gewesen, unter anderem als Redaktionsleiter und Leiter des Business Development. Seit Mai 2022 ist er Geschäftsführer bei CodeCheck und arbeitet mit einem hoch motivierten Team daran, das Produkt für die Community aus knapp einer Million User*innen noch besser zu machen.

Themen-Expert*innen im Bereich Sexualität und Technologie

Carolin Strehmel
Mitgründerin, KNOWBODY

Carolin Strehmel ist Mitgründerin von KNOWBODY. Sie baute während ihres Bachelorstudiums in Berlin ein Social Start-up mit auf und war fortan fasziniert von der Möglichkeit, Ideen mit gesellschaftlichem Mehrwert unternehmerisch umzusetzen. An die Themen Bildung und Schule geriet sie als Moderatorin für das Programm „Think Big“, bei dem sie deutschlandweit Workshops im Schulunterricht hielt, um mit Schüler*innen soziale und digitale Geschäftsideen zu erarbeiten. Bei KNOWBODY ist sie vor allem für die Bereiche Presse, Strategie, Sales und Funding zuständig. In ihrem Arbeitsalltag recherchiert sie Einkaufsprozesse von Schulen, schreibt Förderanträge, lernt neue Menschen kennen und notiert Ideen „für später“.

Anarella Martínez-Madrid
Initiatorin, Sex School

Anarella Martínez-Madrid ist Kulturmanagerin, Event- und Filmproduzentin, Performancekünstlerin und die Initiatorin der Sex School. Ob sie nun Veranstaltungen für ihr Projekt „Fecunda Lab“ organisiert, an verschiedenen künstlerischen Orten in Berlin und Europa auftritt oder sich um alles kümmert, was mit der Sex School zu tun hat – ihre Motivation und ihr Talent, Räume für Dialog, Reflexion und Experimente zu schaffen, sind unbestreitbar!

Ola Miedzynska
CEO, Sx Tech EU

Ola ist Unternehmerin in den Bereichen Sextechnologie und Gesundheit, Beraterin für Start-ups sowie Sex-Tech-Hackathons und Feministin. Olas Karriere hat sich über ein Jahrzehnt lang um die Technologiebranche gedreht. Mit den Jahren stellte sie fest, dass der Technologiebranche – von Augmented Reality bis hin zu Wearables – eine integrative Perspektive fehlte. Ola rief den ersten deutschen Sex-Tech-Hackathon ins Leben, um die Innovationen und Ideen von Frauen und Randgruppen zu fördern, die in der Vergangenheit in der Forschung und Entwicklung kaum berücksichtigt wurden. Später wurde sie Gründerin und CEO von Sx Tech EU, der einzigen jährlichen Konferenz und dem einzigen Accelerator, der sich der technologischen Innovation in der Sex-Tech-Industrie widmet.

Fachjury

Hat meine Idee die Chance zu wachsen? Diese Frage stellen sich viele (angehende) Unternehmer*innen im Prototyping-Prozess. Feedback von Gleichgesinnten, aber auch von etablierten Expert*innen ist extrem wertvoll an diesem Punkt. Genau hier dockt „Hightech & Herz“ an. Alle Innovator*innen des Innovation Camps hatten die Möglichkeit, ihre Idee vor einer Fachjury zu pitchen und individuelles Feedback auf den Ideenansatz zu erhalten. Und nicht nur das: Überzeugte die Idee, konnten sich die Innovator*innen so einen Platz im Creative Lab sichern.

Claudia Schwarz

Claudia Schwarz ist strategische Innovationsberaterin und Projektmanagerin mit den Schwerpunkten Kreativtechnologien, Social Impact Tech, AI und Machine Learning, Tech-Ethik, Cross-Innovation sowie zukunftsweisenden Konferenz- und Festivalformaten. Sie ist Managing Partner von german.innovation, einer Agentur für strategische Beratung im Bereich Cross-Innovation und Internationalisierung; sowie Mitbegründerin von Innovation Bridge Europe (IBE), einem kollaborativen paneuropäischen Netzwerk von Innovator*innen, Gründer*innen und Vertreter*innen aus Wissenschaft und Politik. Weiterhin Mitbegründerin und Vizepräsidentin von MusicTech Germany und Mitbegründerin des Creative-Tech-Innovationskatalysators WickedWork. Claudia setzt sich aktiv für die Förderung von (mehr) Inklusivität und Vielfalt (diversity) in der Tech- und Kreativbranche ein, insbesondere für Frauen* in Kreativtechnologien.

Julian Römer

Julian Römer ist seit Mitte Februar 2022 Teil der Geschäftsführung der u-institut GmbH & Co. KG, nachdem er sich dort bisher um die Strategie- und Organisationsentwicklung kümmerte. Vor seinem Einstieg ins u-institut arbeitete er als Unternehmensberater im Finanz-, Mobilitäts- und Immobiliensektor. Er hat Volkswirtschaftslehre, Politikwissenschaften und Philosophie studiert. Als Beratungsunternehmen und Projektträgerinnengesellschaft setzt sich das u-institut auf verschiedenen Ebenen für Creative Impact ein. Die Überzeugung ist, dass die Stärkung von Unternehmer*innen mit sozialen, kreativen und innovativen Geschäftsmodellideen für die Zukunftsentwicklung in Gesellschaft, Wirtschaft und Politik essenziell sind. Dieses Potenzial zu übersetzen und in die Praxis zu bringen, ist für Julian Römer Aufgabe und Leidenschaft zugleich. Er selbst ist geleitet vom Verständnis des unternehmerischen Handelns als Grundlage aller Veränderung. Individuelle Verantwortungsübernahme ist für ihn der Baustein für gesellschaftliche Transformation. Hierauf richtet sich sein Fokus am u-institut.

ShaNon Bobinger

Nach mehrjähriger Moderationserfahrung und Produktion ihrer eigenen Interviewformate „The Single Story“ und „Sipping RealiTeas“ liegt der Schwerpunkt von ShaNon Bobingers Moderationen auf gesellschaftlichem Wandel mit dem Ziel, inklusiv, multiperspektivisch und divers zu kommunizieren, um einen interaktiven Dialog und Austausch zu fördern. Als Life Coach verfolgt sie einen systemischen Ansatz und fokussiert sich auf Persönlichkeitsentwicklung im interkulturellem Kontext. Im Business Coaching und als Referentin begleitet sie Teams in Unternehmen bei deren Prozessentwicklung hin zu antirassistischen Organisationen und unterstützt Führungskräfte bei der Weiterentwicklung ihrer Kompetenzen.

DAS CREATIVE LAB

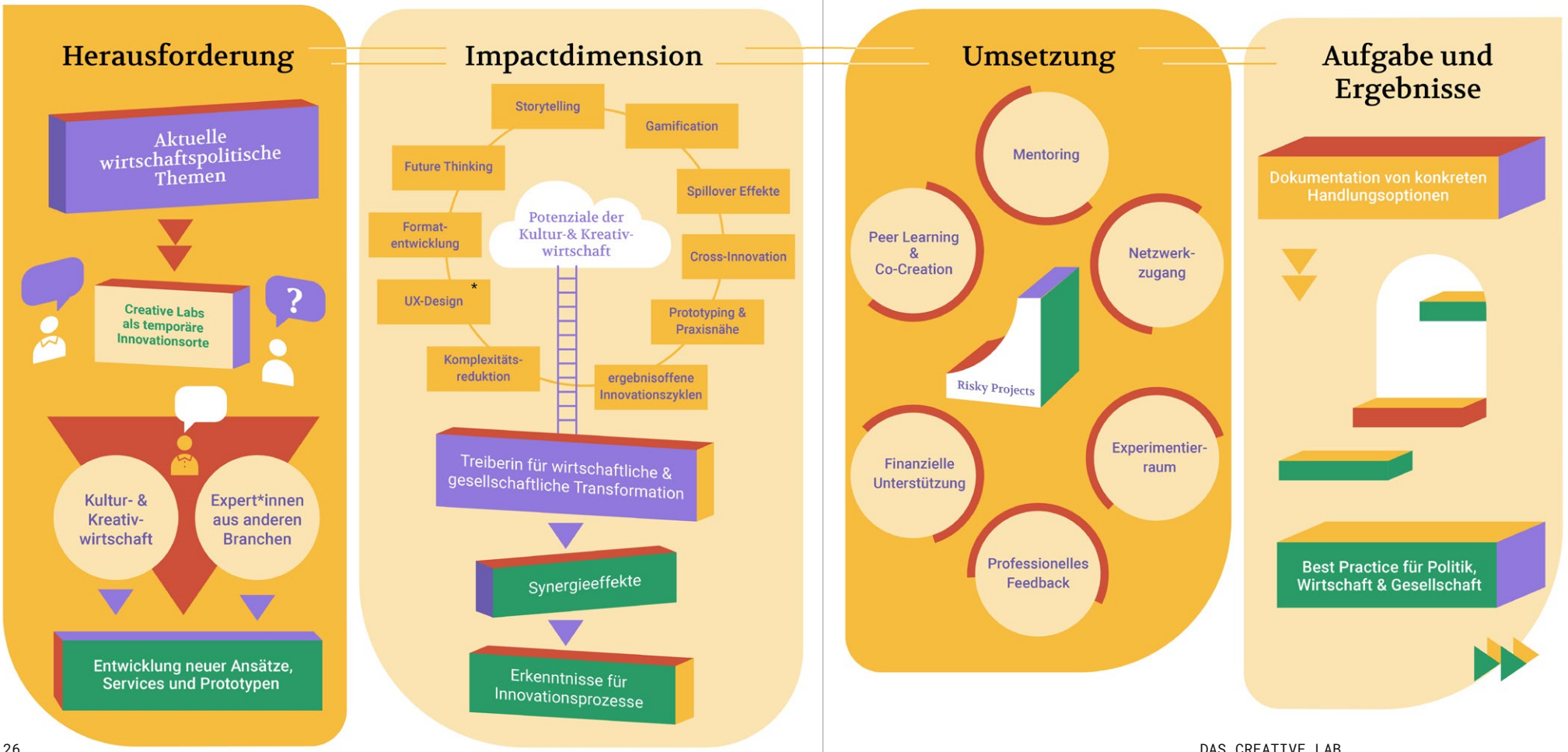
Anknüpfend an das Innovation Camp fand vom 31. Oktober bis 19. Dezember 2022 das Creative Lab #5 als Innovationslabor für menschenzentrierte Technologien mit der Kultur- und Kreativwirtschaft statt. Fünf unternehmerische Ideen (Risky Projects) aus den Bereichen Intelligente Stadt, Digitale Gesundheit sowie Sexualität und Technologie erhielten methodische und finanzielle Unterstützung. In nur sechs Wochen Entwicklungszeit konnten alle fünf Risky Projects Ansätze für Geschäftsmodellideen, Umsetzung, Zielgruppe und Werteversprechen präsentieren.

Innovationsprozess im Creative Lab

Das Creative Lab „Hightech & Herz“ ist das fünfte Creative Lab, mit denen das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes seit 2020 Impulse für ergebnisoffene Innovationen setzt. Die Creative Labs werden temporär als (digitaler) Innovationsort eingerichtet und widmen sich einer aktuellen wirtschaftspolitischen Herausforderung. Innerhalb der Creative Labs werden Methoden und Ansätze der Kultur- und Kreativwirtschaft genutzt, um neue Ansätze, Services und Prototypen zur Bewältigung der Herausforderung zu entwickeln.

Der Prozess der Creative Labs besteht aus verschiedenen Dimensionen: Die Herausforderung wird anhand aktueller wirtschaftspolitischer Themen im Austausch mit Expert*innen aus relevanten Branchen definiert. Zum Bewältigen der Herausforderung wird auf die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft zurückgegriffen. Ihre kreative Wirkungskraft kann sich in der Umsetzungsphase des Creative Labs entfalten. Dafür erhalten vier bis fünf Projektteams methodische, kollegiale und finanzielle Unterstützung zur Weiterentwicklung ihrer Ideenansätze hin zu Innovationsprojekten, Risky Projects. Ziel ist es, die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft als Treiberin für gesellschaftliche und ökonomische Transformation aufzuzeigen und übergreifende Erkenntnisse für Innovationsprozesse zu liefern.

Das Best-Practice-Wissen wird am Ende durch Präsentationen der Ergebnisse, Reflexion und Dokumentation vom Kompetenzzentrum Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zur Verfügung gestellt.



*UX-Design steht für User Experience Design. Es befasst sich mit Nutzer*innenerfahrungen von digitalen Produkten. Die Gestaltung, die Analyse und das Optimieren von Interaktionsformen für intuitive Nutzer*innenführung stehen dabei im Vordergrund.

Mentor*innen

Silvia Fritzsche
Mentoring im Themenfeld
Intelligente Stadt

Silvia Fritzsche arbeitet als Senior Experience Designer und hat eine Vorliebe dafür, alles so zu organisieren, dass es intuitiv nutzbar ist. Seit 2008 arbeitet sie im Bereich UX- und UI-Design. Ihr Spezialgebiet ist dabei die Gestaltung digitaler Produkte und Dienstleistungen. Mit der Zeit verlagerte sich ihr Schwerpunkt von der Automobil- und Finanzbranche zu Smart-Home-Anwendungen.

Niklas Laasch
Mentoring im Themenfeld
Digitale Gesundheit

Niklas Laasch ist ein strategischer Designer in den Bereichen Gesundheit und Nachhaltigkeit. Er schloss sein Studium in Oxford und an der Freien Universität Berlin mit einem Master in Biochemie ab. Seine Diplomarbeit über Malaria wurde von der Bill and Melinda Gates Foundation gefördert. Parallel dazu besuchte er die Design Thinking School am Hasso-Plattner-Institut. Nach seiner Tätigkeit als Practice Lead für Produkt- und Service Design bei zero360 ist er derzeit als Freelancer im Bereich Digital Health tätig.

Rashid Owoyele
Mentoring im Themenfeld
Sexualität & Technologie

Rashid Owoyele forscht im Bereich des transdisziplinären Designs und sozialer Innovation. Rashid arbeitet seit Februar 2020 als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Weizenbaum-Institut. An der Universität der Künste Berlin untersucht Rashid die Auswirkungen von kooperativen Prinzipien in der zukünftigen vernetzten Gesellschaft – einschließlich des Plattform-Kooperativismus und den Bedingungen, die einer verteilten Eigenverantwortung für ethische Produktion förderlich sind.

Das Programm: Vernetzung, Co-Kreation & Peer Learning

Bei „Hightech & Herz“ wurde der inhaltliche Diskurs über die Branchen- und Bereichsgrenzen hinaus gestärkt. Dabei konnten sich Expert*innen aus der Kreativ- und Techwelt in verschiedenen Rollen einbringen: als Impulsgeber*innen, als Mentor*innen oder als Teilnehmende innerhalb der Risky Projects.

Das Experimentieren, Entwickeln und Prototypisieren im Verbund stand dabei im Vordergrund. Für die sechs Wochen des Creative Labs #5 wurden die drei beim Innovation Camp eingeführten Arbeitsblöcke – Zielgruppe, Werteversprechen, Prototyp – aufgegriffen. Die Teams starteten mit einer Zielgruppenanalyse, wofür sie Nutzer*innenbefragungen durchführten, um im zweiten Schritt ihr Werteversprechen der Idee zu reflektieren und zu schärfen. Im Endspurt konnte mit diesen Erkenntnissen voll in das Experimentieren und Prototypisieren eingestiegen werden. Für jeden neuen Block hatten die Teams zwei Wochen Zeit und erhielten ein Briefing vorab. Darüber hinaus wurde viel Zeit für individuelles und eigenbestimmtes Arbeiten und Feedbacksessions mit den Mentor*innen gelassen.

Das Programm zur Unterstützung des Teams balancierte zwischen lebenszentrierten Designansätzen und Effectuation: Es wurde so gestaltet, dass sich die Teams gegenseitig positiv beeinflussen und kooperieren konnten. Über gemeinsame Workshops, kollegiale Beratung, einem gemeinsamen Kommunikationskanal und einen Arbeitsort wurden die Peer-Learning-Effekte verstärkt und Räume des Austausches geschaffen. Neben dem Innovation Camp gab es zwei weitere Programm-Highlights entlang des Prozesses von „Hightech & Herz“:

Peer-Learning-Session am 28.11.2022
Ort: Co-Working-Space Ahoy Berlin

Um den Wissensaustausch zwischen den Risky Projects zu fördern, wurde eine Peer-Learning-Session als Workshop in Berlin umgesetzt. Sie zielte darauf ab, die Teams bei ihren größten Herausforderungen im Innovationsprozess zu unterstützen. Die von den Risky Projects identifizierten Schlüsselfragen und Problemstellungen wurden in geführten Runden (pro Team 30–40 min) diskutiert. Dabei wurde ein Methoden-Mix angewandt, bei dem u. a. kollegiale Beratung zum Einsatz kam. Eine fachliche Expertise aus den Bereichen Awareness und technischer Innovation wurde durch die Innovationsberaterin für Neue Technologien Claudia Schwarz und Julia Bünger vom Beratungskollektiv DisCheck gewährleistet. Besonders im Kontext der lebens- und menschenzentrierten Technik und nicht zuletzt im Themenverbund mit dem Gesundheitssektor sind Aspekte des Datenschutzes, der Zugänglichkeit und Diskriminierungssensibilität essenziell.

In dem intensiven und offenen Format konnten Lösungsansätze und nächste Schritte herausgearbeitet und Synergieeffekte angestoßen werden.

Digitales Finale
„Hightech & Herz“ am 19.12.2022
Ort: Plattform Zoom

Das Veranstaltungsjahr 2022 des Kompetenzzentrums wurde mit dem Finale des Creative Labs #5 „Hightech & Herz“ abgeschlossen. Die Veranstaltung fand als Online-Event auf der Plattform Zoom statt. Das Programm drehte sich um menschenzentrierte technologische Anwendungen und Unternehmen an der Schnittstelle von Kultur- und Kreativwirtschaft und Technologie. Hier gaben die Risky Projects erstmalig einen Einblick, was sich nach dem Innovation Camp verändert hat.

Vor 75 Teilnehmenden präsentierten die Teams den Entwicklungsprozess ihrer Prototypen, erläuterten ihre Geschäftsmodelle und reflektierten ihre Erkenntnisse aus dem sechswöchigen Ideen-Sprint im Creative Lab. Neben den Projektteams waren Unternehmer*innen zum fachlichen Austausch geladen: Valerie Marouche (Gründerin des Kollektivs o jardim), Julian Specht (Mitgründer von Living Brain) und Samuel Bongartz (Mitgründer von Novaheal).

Ganz im Sinne der Verbindung von Tech- und Kreativwelt wurden die Ergebnisse des Finales live über ein Graphic Recording festgehalten und digital übersetzt.

© Katrina Günter, Futures Scientist & Designerin beim Zukunftsforschungskollektiv Future Probes

THEMEN FELDER UND ERGEBNISSE

Bei „Hightech & Herz“ wurden parallel drei Themenfelder durch die Brille lebenszentrierter Technologieentwicklung betrachtet – Intelligente Stadt, Digitale Gesundheit sowie Sexualität und Technologie.

Jedes Themenfeld wurde mithilfe einer öffentlichen Umfrage auf Futures Canvas hinsichtlich Erwartungen, Hoffnungen und Ängsten in Bezug auf den Einsatz von Technologien untersucht. Alle Beiträge, die bei der Umfrage eingingen, wurden als Inspirationsquelle für das Programm von „Hightech & Herz“ genutzt. Zudem kam auch hier eine Technologie zum Einsatz: Mithilfe der künstlichen Intelligenz ChatGPT[G] von OpenAI wurden die Einreichungen bei Futures Canvas in textliche Zukunftsszenarien verwandelt. Die Fragestellungen des jeweiligen Themenfelds, die Vision einer KI sowie die Ergebnisse von „Hightech & Herz“ sind im Folgenden aufgeführt.

INTELLIGENTE STADT

Wie können digitale Technologien bei der Umgestaltung urbaner Räume helfen?

Silvia Fritsche, Mentoring

Mobilitätswende und Klimakrise, schwindender gesellschaftlicher Zusammenhalt und zunehmende Verdrängung in den großen Städten verlangen nach innovativen Ansätzen, den urbanen Raum gemeinsam neu zu gestalten. Das Schlagwort lautet Smart City, die Intelligente Stadt. Hier helfen digitale Technologien dabei, Infrastruktur, Gebäude und Mobilität nachhaltiger, effizienter und sozialer zu gestalten – und ermöglichen neue Formen der Teilhabe von Bürger*innen.

Einordnung der „Hightech & Herz"-Mentor*innen: Die Rolle der Kultur- und Kreativwirtschaft beschreibt Silvia Fritsche dabei wie folgt: „Die Branche kann einem recht datengetriebenen Bereich wie der Intelligenten Stadt einen humanistischen Ansatz zurückgeben – vorausgesetzt, die Zukunftsgestalter*innen wählen einen nutzerzentrierten Blick und sind mutig genug, Empathie für die Menschen um sie herum zu entwickeln."

Umfrage auf Futures Canvas →

SPEKULATIONEN EINER KI ÜBER DIE INTELLIGENTE STADT

Positive Erwartungen

In unseren positiven Erwartungen stellen wir uns eine Zukunft vor, in der Autos kein CO_2 mehr ausstoßen, Künstliche Intelligenzen die Energieressourcen gerecht verteilen, neue Gebäude leicht ab- und wieder aufgebaut werden können und eine Kreislaufwirtschaft funktioniert. Wir haben unsere Liebe zu Autos vergessen und sie durch verschiedene Elektrofahrzeuge und andere Mobilitätsformen ersetzt, die für alle zugänglich sind. Die Smart City wird die Wettbewerbsfähigkeit erhöhen und den Weg in eine postfossile Zukunft ebnen. Digitale Open-Source-Ressourcen sind für alle zugänglich. Technologie im öffentlichen Raum wird dazu beitragen, neue Rituale zu schaffen und den sozialen Zusammenhalt zu fördern. Digitale Zwillinge[G] werden es der KI ermöglichen, die städtische Infrastruktur direkt zu verändern. All diese Veränderungen werden die Bürgerbeteiligung verbessern, die Vernetzung und Unterstützung in der Nachbarschaft erleichtern und ein menschenwürdiges Leben gestalten.

Entfernte Gefahren

Zu den dystopischeren Spekulationen über zukünftige Möglichkeiten gehört eine Welt, in der sich aufgrund mächtiger Lobbys nichts ändert, in der es zu wenig Menschlichkeit und zu viel Abhängigkeit von Technologien gibt, in der jeder Mensch eine digitale „Aura" mit sich herumträgt, die seine persönliche Geschichte und sein Potenzial repräsentiert, und in der die Menschheit die Welt so sehr beschädigt hat, dass eine Smart City für das Überleben der Menschen notwendig ist und vollständig überwacht und kontrolliert wird. Dies könnte zu einem Mangel an Privatsphäre, einer gläsernen Gesellschaft und einer vollständigen Überwachung im öffentlichen Raum führen. Die Entwicklung von Smart Cities könnte von Tech-Bros vorangetrieben werden, die nur ihre Science-Fiction-Fantasien verwirklichen wollen, was zu einer kapitalistischen Höllenlandschaft führen würde.

Hoffnungsvolle Träume

Das hält uns nicht davon ab, von einer ferneren Zukunft zu träumen, in der keine fossilen Energiequellen mehr genutzt werden, Städte mit datenerfassenden Sensoren ausgestattet sind, die die Privatsphäre respektieren, urbane Gebiete in einem perfekten Gleichgewicht zwischen Kultur und Natur gestaltet sind und private Autos in bezahlte Parkhäuser verbannt werden.

Erwartete Herausforderungen

Wir glauben aber auch, dass es in der Zukunft Herausforderungen geben wird: eine Welt, in der die Überwachung und Datensammlung überhandnimmt, in der die Bürger*innen nach Belieben überwacht und verfolgt werden und in der Daten zur Manipulation der öffentlichen Meinung genutzt werden. Die Öffentlichkeit ist sich des Ausmaßes der Überwachung nicht bewusst, und die Regierung hat die vollständige Kontrolle über den Informationsfluss.

Projektideen im Bereich Intelligente Stadt

DAT Digital Air Twin

Luftoptimierung durch digitale Zwillinge

von Enya Kiessling, Claudia Tyborski, Aurel von Richthofen, Michael Rauch, Regine Claire Sommerfeldt

Wie atmet die Stadt? Für ein gesundes Stadtklima hat das Team von DAT die Idee eines Luftoptimierungssystems entwickelt, das von Stadtverwaltungen verwendet werden soll. Zunehmende Luftverschmutzung schadet den Stadtbewohner*innen. Feinstaub, chemische Verschmutzung, Ozon/Pollen, extreme Temperaturen und Feuchtigkeit belasten die Luftqualität in Städten. Um die Balance wiederherzustellen, greift DAT auf moderne Sensortechnologie zurück. In der Stadt platzierte Sensoren sammeln Live-Daten zur Luftqualität, die in ein digitales Modell, einen sogenannten digitalen Zwilling[G], überführt werden können. Über das Realmodell lassen sich Zustände auswerten und Lösungen zur Luftverbesserung generieren.

Smart City durch Förderung sozialer Teilhabe

Matchmaking-Plattform für zivilgesellschaftliches Engagement

von Petra Langheinrich, Lucas Vogel, Marcel Hieronimus

Wie kann bürgerschaftliches Engagement so attraktiv und zugänglich gemacht werden, dass sich mehr Bürger*innen zivilgesellschaftlich beispielsweise in einem Ehrenamt einbringen? Innerhalb einer Intelligenten Stadt sollen der Austausch von Kompetenzen und die Bedürfnisse sowohl der Bürger*innen als auch der zivilgesellschaftlichen Organisationen in relevanter Weise verbunden werden. Hier kommt die Matchmaking-Plattform zur Förderung sozialer Teilhabe in der Smart City zum Einsatz. Als Weiterentwicklung von nebenan.de werden hier nicht nur Werkzeuge und Güter getauscht, sondern Wissen, Fürsorge und Zeit. Denn Bürger*innen, die sich für ehrenamtliches Engagement interessieren, gibt es zuhauf. Aber oft mangelt es an passenden, zugänglichen Informationsquellen und Vernetzungsmöglichkeiten. Als Schnittstelle zwischen Stadt, Organisationen und Bürger*innen nutzt die Matchmaking-Plattform digitale Tools, um Barrieren abzubauen und Informationen bereitzustellen.

Concrete Peace – a place to be

Ein smarter Ruheraum für belebte Stadträume

von Nellie Friedrich, Henry Farr, Paloma Zamorano Ferrari, Mara Pepine

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Intelligent, grün, inklusiv: Es gibt viele Dinge, die die Stadt in Zukunft sein will. Doch die Realität sieht in vielen Städten bisher anders aus: Sie sind laut, stressig, ablenkend. Was wäre, wenn wir ein Gefühl der Ruhe inmitten des ganzen Trubels kreieren könnten? Einen Ort, an dem Menschen sich wieder mit ihren grundlegenden Sinnen verbinden können? Einen Ort der Ruhe inmitten des Beton-Dschungels? Concrete Peace will dieses Bedürfnis erfüllen, indem es eine Pop-up-Architektur und Innengestaltung entwickelt, in der der Mensch einfach nur sein kann. Es handelt sich um eine physische Konstruktion (z. B. Kubus) an einem belebten Ort in der Stadt, zum Beispiel neben einem Einkaufszentrum. So sollen neurodiverse[G] Erwachsene und alle, die sich in der Stadt gestresst oder überfordert fühlen, einen Raum bekommen, in dem sie zu sich selbst finden können.

Während des Creative Labs #5 entwickelte das Team die physische Struktur des Raumes, die sie in einem 3D-Modelling an einem belebten Ort der Stadt, exemplarisch am Alexanderplatz, platzierten. Parallel führte Concrete Peace ein sogenanntes Sensory Lab durch, ein öffentlich zugängliches Event, bei dem die Gäste an einer Simulation der Erfahrung des Ruheraums teilnehmen konnten und durch begleitende Interviews nach ihrem Feedback gefragt wurden.

DIGITALE GESUNDHEIT

Wie können digitale Technologien zu einem gesunden Leben beitragen?

Niklas Laasch, Mentoring

Digitale Apps unterstützen zunehmend bei Gesundheitsthemen. Die Sparte E-Health boomt. Zuletzt brachte die Corona-Pandemie ein neues Gesundheitsbewusstsein mit sich. Insbesondere im Feld Beratung sehen Anbieter*innen von digitalen Gesundheitsprogrammen großes Potenzial. Denn die Programme sammeln Daten, lernen ihre Nutzer*innen kennen und liefern Empfehlungen und Anreize für positive Verhaltensänderungen und bessere, gesündere Lebensentscheidungen.

Laut Niklas Laasch, Mentor im Creative Lab, wirkt sich Kreativität bei Innovationsprozessen im Gesundheitsbereich auf drei Weisen aus: „Sie verhilft zunächst zu einer spielerischen Annäherung an sehr komplexe, aber zum Teil auch sehr gravierende Aspekte des Lebens. Kreativität und Design können uns einen Zugang zu Themen geben, die ansonsten sehr schwer in Worte zu fassen sind, beispielsweise das Erleiden einer schweren Krankheit wie Krebs. Des Weiteren kann Kreativität dabei helfen, die festgefahrenen Dynamiken in der Zusammenarbeit der Gewerke im Gesundheitssektor spielerisch aufzubrechen und so Raum für Innovation zu schaffen. Zuletzt hilft die Kreativwirtschaft durch den Transfer und die Nutzung von Methoden, wie nutzer*innenzentrierte Forschung oder Kommunikationsdesign, traditionelle Entwicklungsparadigmen aufzubrechen und neue Wege der Kommunikation zu finden. Dabei trägt hier die Kreativwirtschaft zu einer besseren Adaption an die Lebensrealität der Nutzenden sowie zu einer Multiplikation des Impacts bei."

Umfrage auf Futures Canvas →

SPEKULATIONEN EINER KI ÜBER DIGITALE GESUNDHEIT

Positive Erwartungen

Stell dir eine Zukunft vor, in der die medizinische Versorgung gerechter und für alle zugänglich ist. Technologie ermöglicht ein Altern in Würde und hilft, bestimmte Krankheiten zu erkennen und zu verhindern. Die Digitalisierung hat Krankenhäuser und Ärzt*innen entlastet und zu besseren Arbeitsbedingungen und einer besseren Versorgung der Patient*innen geführt. Digitale Technologien haben den Menschen viele Aufgaben abgenommen und die Pflegekräfte bei ihrer Arbeit unterstützt. Ärzt*innen haben mehr Zeit, um mit Patient*innen zu sprechen und naheliegende Lösungen zu finden. Diese Technologien haben dazu beigetragen, Menschen miteinander zu verbinden und Barrieren abzubauen, so dass medizinische Hilfe leichter zugänglich wird. Digitale Beratungsdienste machen das Wissen über gesunde, nährstoffreiche und ausgewogene Ernährung zugänglicher und digitale Netzwerke ermöglichen die soziale Kommunikation zwischen Pflegebedürftigen und denjenigen, die Unterstützung leisten können.

Entfernte Gefahren

In unseren dystopischen Vorstellungen gibt es eine Zukunft, in der die Menschen zu Cyborgs werden, die sowohl menschliche als auch maschinelle Teile haben. Der Körper ist in der Lage, sich selbst zu reparieren. Die Bedeutung der analogen Welt nimmt ab, während die Menschen in digitalen Anwendungen immer isolierter werden. Es besteht die Sorge, dass Gesundheitsdaten in die falschen Hände geraten und dazu benutzt werden, Menschen zu manipulieren und zu kontrollieren. Eine kleine Gruppe reicher Menschen kann sich das „ewige" Leben kaufen, während Gesundheitsdaten bei Vorstellungsgesprächen und der Wohnungssuche verwendet werden, um die Eignung einer Person zu bestimmen. Die Menschen entfernen sich von ihren natürlich gegebenen Fähigkeiten und alle Gesundheitsdaten werden gesammelt, verkauft und als Grundlage für Geschäftsmodelle verwendet, was zu Diskriminierung und weiterer sozialer Ausgrenzung von kranken Menschen führt. Es wird befürchtet, dass die Gesellschaft nicht mit dem Tempo des technologischen Wandels mithalten kann und nicht in der Lage ist, das volle Potenzial dieser Technologien zu nutzen.

Erwartete Herausforderungen

Gleichzeitig besteht die Sorge, dass Versicherungsunternehmen Zugang zu allen persönlichen Daten haben. Die Daten werden genutzt, um Profile von Einzelpersonen zu erstellen, die dann an große Unternehmen in der Tech- und Pharmaindustrie verkauft werden. Diese Konzerne nutzen die Daten, um ihre Geschäftsmodelle zu gestalten und von der Gesundheit der Menschen zu profitieren. Es wird befürchtet, dass Gesetze zum Schutz der Datensicherheit die Entwicklung von Technologien, die den Menschen helfen könnten, behindern könnten. Versicherungsunternehmen nutzen diese Daten auch für ihre Risikobewertungen und benachteiligen damit möglicherweise diejenigen, die bereits krank sind. In dieser zukünftigen Welt sind die ethischen Auswirkungen der Nutzung von Technologien und Daten im Gesundheitswesen von großer Bedeutung.

Hoffnungsvolle Träume

Wir träumen von einer Welt, in der die Länge des Lebens nicht vom Einkommen abhängt. Der Gesundheitssektor hat sich komplett gewandelt. Technologien arbeiten als digitale Partner*innen, um die Gesundheit zu fördern, anstatt die Menschen zu kontrollieren. Gesundheit ist erschwinglich und für alle global zugänglich, dank gestaffelter Technologiepreise und bedeutender Fortschritte. Achtsamkeit und die aktive Beteiligung aller Mitglieder der Gesellschaft stehen stärker im Vordergrund. Dank der digitalen Technologie gehören unbehandelte psychische Probleme der Vergangenheit an. Die Lebenserwartung ist für alle gestiegen, da der Zugang zu medizinischer Hilfe durch Open-Source-Projekte kostenlos ist. Die Technologie hat auch dazu beigetragen, Bewohner*innen von Altersheimen wieder in die Gesellschaft zu integrieren. Dies ist eine zukünftige Welt, in der jede*r die Möglichkeit hat, ein gesundes, erfülltes Leben zu führen.

Projektideen im Bereich Digitale Gesundheit

PREventure

Digitale Tools helfen pflegenden Angehörigen

von Julio Brandl, Jonas Kathan, Celine Breuckmann

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Mehr als 2,5 Millionen Menschen in Deutschland sind pflegende Angehörige. Sie sind sowohl psychisch, sozial und finanziell als auch körperlich belastet und erfahren wenig Unterstützung. Eine plattformgerechte Lösung zum aktiven Austausch zwischen pflegenden Angehörigen existiert bisher nicht. Hierfür entwickelt das Team PREventure eine App, die sowohl einen (entlastenden) Austausch zwischen pflegenden Angehörigen ermöglicht als auch eine Kontaktmöglichkeit zu Pflegekräften und Ärzt*innen bietet, um bedarfsorientiert die häusliche Pflege zu verbessern. Eine solche App-gestützte Lösung wäre der digitale Begleiter für pflegende Angehörige, um beispielsweise ein Task Management innerhalb der Familie zu ermöglichen, Vitalparameter automatisiert zu speichern und Auswertungen zu erhalten sowie auch pflegebezogene Bestellungen zu tätigen.

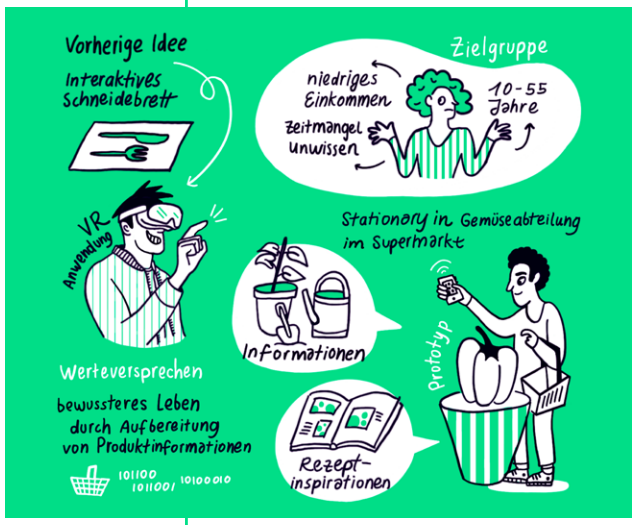
Während des Creative Labs hat das Team rund um PreVenture die geplanten Inhalte und Daten der App in einem iterativen Verfahren und mittels Zielgruppen-Interviews geschärft. Im zweiten Schritt wurde mithilfe dieser Analyse ein erster Click-Dummie für die Mobile App erstellt und getestet.

HACK Ø PACK

Gesunde Kaufentscheidungen durch die smarte Nutzung der CodeCheck-Datenbank

von Ruta Almedom, Tobias Weishaupt, Natalie Marie Preuß, Celia Staffa

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

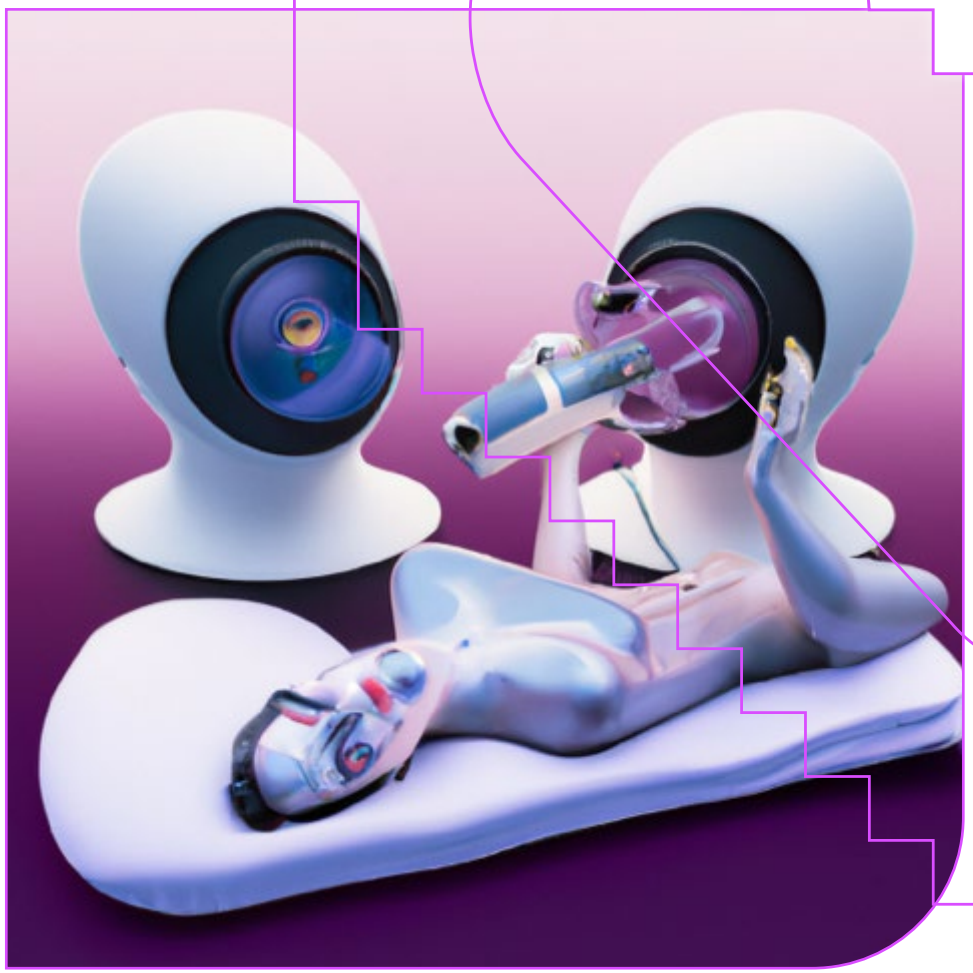


Wer in einem Supermarkt gesund, ausgewogen und nährstoffreich einkaufen will, steht vor einer großen Herausforderung: Marketingbotschaften sind allgegenwärtig, unabhängige Informationen jedoch kaum verfügbar. HACK Ø PACK hat sich zum Ziel gesetzt, eine smarte Lösung zu entwickeln, die genau dies ermöglicht. Die Idee verwendet die bestehende Datenbank der bereits viel genutzten App „CodeCheck“ als Basis, um Produktinformationen so aufzubereiten, dass gesundes Shopping im Supermarkt ohne zusätzlichen Stress und auch mit eingeschränktem Budget möglich ist. Die Idee soll Menschen mit niedrigem Einkommen ein gesünderes Leben ermöglichen. Als erste Idee für eine smarte Lösung wurde eine Augmented-Reality-App entwickelt, die mit einer im Supermarkt zur Verfügung stehenden Brille oder dem eigenen Smartphone genutzt werden kann.

In den sechs Wochen des Creative Labs hat das Team HACK Ø PACK verschiedenste Umsetzungsformen der Idee und des Werteversprechens durchgespielt. Ihre Idee hat sich im Prototypisierungsverfahren zu einer Augmented-Reality entwickelt, die Kund*innen hilft, gemeinsam mit ihren Kindern gesunde Lebensmitteloptionen im Supermarkt zu entdecken.

SEXUALITÄT UND TECHNOLOGIE

Wie können digitale Innovationen sexuelles Wohlbefinden inklusiv fördern?



Rashid Owoyele, Mentoring

Begleitet von einem gesellschaftlichen Umdenken tradierter Rollenbilder und Strukturen erfährt Sexualität in Deutschland eine zunehmend ganzheitliche Betrachtung jenseits bisher dominierender Klischees. Damit einher gehen eine Vielzahl neuer digitaler Angebote wie Apps, Chatbots und Plattformen zur sexuellen Aufklärung, medizinischen Beratung und Unterhaltung, um sexuelles Wohlbefinden gesamtgesellschaftlich über alle Altersstufen inklusiv zu steigern.

Die Rolle der Kultur- und Kreativwirtschaft in der innovativen Entwicklung und Gestaltung von technologischen Fortschritten im Bereich des sexuellen Wohlbefindens und der Bildung beschreibt Rashid Owoyele als vielschichtig. Branchenakteur*innen können durch ihre einzigartigen Sichtweisen außerhalb des Establishments und der normativen Kultur einen unschätzbaren Wert beisteuern. Ein Impact, der sich angefangen von der Mitwirkung in der Entstigmatisierung von (Tabu-)Themen äußert und bis hin zur direkten Erprobung von Lösungsansätzen reicht. Während die Replikation und das Festhalten an normativen Auffassungen für die tägliche Navigation in unserer Welt nützlich sein können, müssen für die Transformation in dem Bereich ungewöhnliche Ereignisse und Übersetzungen stattfinden, damit der Wandel Wurzeln schlagen kann.

Umfrage auf Futures Canvas →

SPEKULATIONEN EINER KI ÜBER SEXUALITÄT UND TECHNOLOGIE

Positive Erwartungen

Stell dir eine zukünftige Welt vor, in der digitale Innovationen im Bereich der Sexualität zu einer offeneren und akzeptierenden Gesellschaft geführt haben. Heteronormative Stereotypen wurden aufgeweicht und Menschen jeden Alters, Geschlechts, jeder Geschlechtsidentität und sexueller Orientierung haben Zugang zu umfassendem Wissen über Körper und Sexualität. Sexualerziehung ist nicht mehr stigmatisiert und wird in den Schulen auf progressive und intersektionale Weise unterrichtet, unter Berücksichtigung von queerer Sexualität und diversen Identitäten. Ein offenerer Umgang mit dem Körper und den eigenen Bedürfnissen führt zu mehr Zufriedenheit und individuellen Vernetzungsmöglichkeiten. Gleichzeitig haben digitale Technologien die Sexualerziehung zugänglicher und demokratischer gestaltet und konservative politische Grenzen überwunden. Der menschliche Körper wird in seiner Vielfalt zelebriert und Menschen mit Behinderungen können ihr Sexualleben erkunden und ausdrücken. Alles in allem ist diese zukünftige Welt eine Welt der größeren Akzeptanz, Toleranz und des Verständnisses.

Erwartete Herausforderungen

Gleichzeitig sehen wir auch Herausforderungen. Es könnte sein, dass digitale Technologien zu einer Quelle für Konflikte und Missbrauch werden. Menschen nutzen Angebote im Bereich der sexuellen Vielfalt als Zielscheibe für Online-Angriffe und Belästigungen. Gleichzeitig wird die Anhäufung von Daten dazu genutzt, Menschen zu manipulieren und auszubeuten, indem sie als Konsumobjekte und nicht als individuelle Menschen behandelt werden. In dieser zukünftigen Welt werden die Feier und Akzeptanz der sexuellen Vielfalt von Feindseligkeit und Ausbeutung überschattet. Der Mangel an Privatsphäre und Kontrolle über persönliche Informationen hat zu einer Gesellschaft geführt, in der die Menschen anfällig für Manipulation und Missbrauch sind. Es ist eine Welt, in der das Grundrecht auf Privatsphäre und Würde von denen bedroht wird, die Daten unrechtmäßig und zu ihrem eigenen Vorteil nutzen.

Entfernte Gefahren

Zu den dunkleren Spekulationen über zukünftige Möglichkeiten gehört eine Welt, in der die Hyperdigitalisierung der Sexualität zu einer Entfremdung von sich selbst und dem eigenen Körper führt. Der Datenschutz wird bei sensiblen, sexuellen Daten besonders schwierig, wenn Konservative und Rechtsradikale an Macht gewinnen und uns unserer sexuellen Freiheit berauben. Die Digitalisierung der Sexualität bedeutet weniger menschliche Nähe und viele fürchten, dass sie durch diese Neuerungen sexuell vereinsamen werden. Unsere Sexualität wird für den Konsum überwacht und kontrolliert, mit Gefahren für diejenigen, die von der Norm abweichen. Die schamhafte Verleugnung des Themas wird noch lange anhalten, während die Menschen darum kämpfen, in einer Welt, die Technologie über menschliche Beziehungen stellt, Intimität und Verbindung zu finden.

Hoffnungsvolle Träume

Trotzdem träumen wir von einer Welt, in der das Wissen über den weiblichen und nicht-binären Körper sowie die sexuelle Identität frei zugänglich ist und Menschen jeden Alters in ihrer Entwicklung unterstützt. Heteronormativität[G] als vorherrschende Norm gibt es nicht mehr und Sexualität ist nicht mit Scham oder Stigma behaftet. Sexuelle Aufklärung ist für alle zugänglich und digitale Plattformen helfen dabei, traditionelle Schönheitsideale aufzubrechen und Vielfalt zu fördern. Die Menschen haben die volle Kontrolle über ihre Daten und können entscheiden, wie sie verwendet werden. Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Technologien unterstützen bei sexueller Bildung und Erfahrung. Die Menschen leben in unterstützenden Gemeinschaften, die sie durch individuelle und kollektive Teilhabe befähigen, und Diskriminierung aufgrund von Geschlecht oder Sexualität gehört der Vergangenheit an. Dies ist eine Welt, in der die Menschen ihre Sexualität frei erkunden und ausdrücken können, ohne Angst zu haben oder verurteilt zu werden.

Projektideen im Bereich Sexualität und Technologie

LODelle

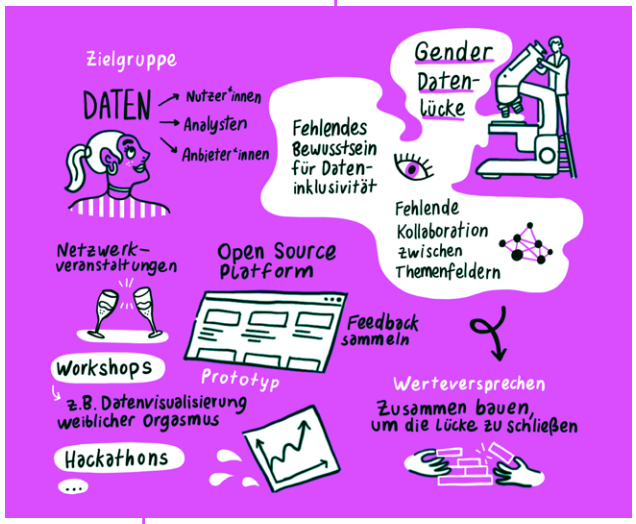
Open-Source-Technologien zur Überbrückung der Gender Data Gap

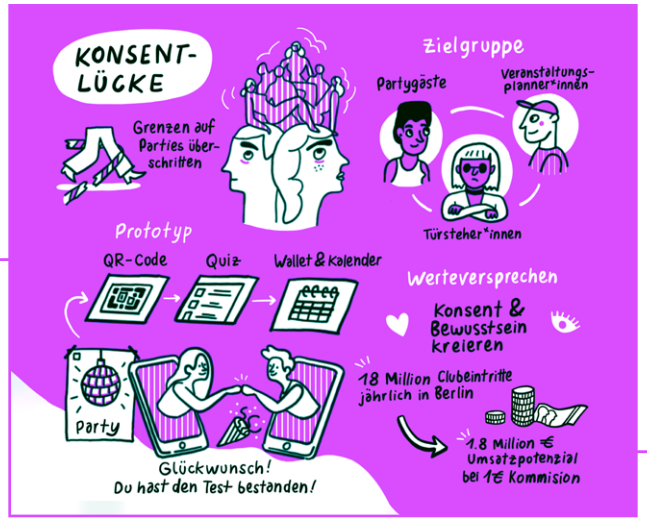
von Irma Mastenbroek, Christine von Gawlowski, Jessica Cohen, Oliver Mackeldanz

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Wie können öffentlich zugängliche Daten das Verständnis für den Körper verbessern? Bis heute besteht in den meisten Forschungsbereichen eine große Datenlücke in Bezug auf die verschiedenen Geschlechter. Erst kürzlich wurde der erste an biologisch weibliche Körper angelegte Dummy gebaut, um die Sicherheit von Fahrzeugen zu testen. Ein vollständiges anatomisches Modell des weiblichen Geschlechts existiert erst seit 2004. Expert*innen sprechen von der Gender Data Gap. Da immer mehr Frauen* in der Forschung tätig sind, hat sich die Forderung die Data Gap zwischen den Geschlechtern zu schließen, innerhalb weniger Jahre massiv erhöht. Genau an dieser Stelle möchte LODelle anknüpfen. Als digitale Schnittstelle werden zur Verfügung stehende Open-Source-Daten über die weibliche* Gesundheit von LODelle aufbereitet und an interessierte Partner*innen für die Produktentwicklung vermittelt. Das Team will es Unternehmen ermöglichen, bedarfsgerechtere Produkte und Dienstleistungen anzubieten, um Frauen* weltweit zu unterstützen.

Das Projekt „LODelle“ hat im Creative Lab ein großes Netzwerk an Unterstützer*innen und möglichen Partner*innen geschaffen. Nicht zuletzt durch zahlreiche Interviews mit potenziellen Nutzer*innen hat sich der Kern des angedachten Geschäftsmodells von einer Freemium/Premium-Variante in eine Open-Source-Plattform entwickelt. Ob als Forschungsprojekt an einer wissenschaftlichen Institution oder im Zusammenschluss mit einem ähnlichen Vorhaben, LODelle plant die Weiterführung der Open-Source-Plattform für den Austausch von Daten und Code für Gesundheitsinformationen mit vereinten Kräften.





AwarenessPass

Digitaler Wissensnachweis für Achtsamkeit, Bewusstsein und Consent

von Che Harvey, Walter Kaul, Jennifer Sanchez, Toni Trommer, Nora Zupan, Vishwanath Sukumar (*submitted in English)

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Menschen, die sich mit vulnerablen Themen wie Liebe, Partnerschaft oder den eigenen sexuellen Bedürfnissen befassen, sind häufig auf der Suche nach Räumen, in denen sie sich bei dieser sehr persönlichen Reise sicher fühlen können. Wie können solche Safer Spaces[G] geschaffen werden? Mit Awareness-Pass wurde das Prinzip eines digitalen Nachweises entwickelt, den Menschen erhalten können, die sich tiefergehend mit Themen wie Achtsamkeit und Consent[G] beschäftigt haben. Zu AwarenessPass gehört eine Online-Plattform mit Informationsangeboten, ein Test und ein Zertifikat, das Zugang zu digitalen Plattformen (z. B. Dating-Apps) und physischen Events ermöglicht. Das Prinzip ähnelt dem Cov-Pass, der während der Corona-Pandemie zum Einsatz kam. Den Zugang zu bestimmten Plattformen und Events nur mit AwarenessPass zu gewähren, soll sicherstellen, dass bei allen Beteiligten eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit Achtsamkeitsthemen im Kontext von Liebe & Partnerschaft stattgefunden hat, und so mehr Sicherheit bieten. Darüber hinaus wird eine community-spezifische Aufklärung über Sexualität und Identität für alle Altersgruppen erreicht.

Im Creative Lab #5 hat das Team hinter AwarenessPass durch eine Vielzahl an Interviews mit Veranstaltungsplaner*innen in Berlin und London ihre Idee weiterentwickeln und schließlich zu einem Minimum Viable Product (MVP) wandeln können. Mit dem Ziel, das Nachtleben für alle sicherer zu machen, bietet AwarenessPass eine für Veranstalter*innen individuell anpassbare Dienstleistung inklusive App an. Sie funktioniert über ein entwickeltes digitales Abfrageformular, einen Quiz-Builder und QR-Code-Generator sowie Scanner und wurde Anfang 2023 bei einer renommierten Berliner Partyreihe das erste Mail in der Praxis erfolgreich getestet.

DIGITALE TRANS-FORMATION

Die digitale Transformation ist schnell – täglich wird die Palette von Online-Geschäftsmodellen, neuen Einsatzfeldern für KI-Algorithmen und technischen Ad-Hoc-Lösungen ergänzt. Parallel verändern sich die Anforderungen an Fachkräfte in digitalen Berufen rasant. Spätestens durch die steigende Zahl an Smart Devices wie Sprachsteuerungen im Zuhause oder Auto ist die Digitalsphäre auch im Alltagsgeschehen angekommen.

In Abgrenzung zu Prozessen wie dem Datentracking von Nutzer*innenverhalten für Marketingzwecke oder zu unsicheren digitalen (Gesprächs-)Räumen wird die Frage nach einem fairen, wertebasierten und lebenszentrierten Einsatz von neuen Techniken und Onlinedienstleistungen immer entscheidender: Die Frage nach dem Umgang und dem Zugang von digitalen Räumen und Anwendungen.

Aber wie gelingt eine digitale Ideenentwicklung, die nicht allein dem Selbstzweck und der Effizienz dient? Die kein innovativer Quick-fix ist, sondern Technologien nachhaltig und ressourcenschonend einsetzt? Um diese Frage zu beantworten, braucht es ein Zusammenspiel von unterschiedlichen Wirtschaftsressorts, passenden politischen Instrumenten und mutigen Vorreiter*innen. Die KKW versteht sich bei diesen Fragestellungen als ein Vehikel und setzt mit Projekten wie „Hightech & Herz“ einen Impuls: einen innovativen Erprobungsraum mit und aus der Branche, der die Frage nach dem „What-if“ stellt. Was wäre, wenn die digitale Innovation der Mission folgt, möglichst viele Akteur*innen co-kreativ einzubeziehen, der Blick besonders auf marginalisierte Gruppen gerichtet wird und der Mensch in seiner Verantwortung für das soziale und natürliche Umfeld in den Mittelpunkt gestellt wird?

Voraussetzung für einen solchen Erprobungsraum wie bei „Hightech & Herz“ ist eine interdisziplinäre, experimentelle und offene Innovationsdynamik. Ebenso wie das Zentrieren von Nutzer*innenbedürfnissen. Das heißt, erst werden Bedarfe analysiert und stetig reflektiert, die die Ausgestaltung der technischen Anwendung und Dienstleistung bestimmen. Dieser holistische Ansatz spiegelt sich in der Themenwahl von „Hightech & Herz“ wider, der Auseinandersetzung mit dem Einsatz von Technik in den Bereichen der (familiären) Gesundheit, dem körperlich-sexuellen Wohlbefinden und in der Wechselbeziehung von Stadt und Mensch behandelt.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft spielt dabei eine tragende und treibende Rolle und darf in der Entwicklung technischer Anwendungen und Dienstleistungen nicht fehlen. Sie unterstützt den Prozess, die Komplexität der Mensch-Maschinen-Umwelt-Interaktion kontextspezifisch zu reduzieren. Sie liefert Übersetzungen, um Inhalte inklusiv zugänglicher zu machen. Sie bietet eine Vielzahl an Methoden, um sich den Herausforderungen des digitalen Wandels zu nähern: Mithilfe von Methoden wie Human-centered Design, Effectuation, Storytelling und vielen mehr werden gemeinsame, wertegetriebene und multiperspektivische Zukunftsszenarien erfahrbar und neue Bezugsnetzwerke für technische Anwendungsmöglichkeiten geschaffen. In der Umsetzung integrieren Akteur*innen der Kultur- und Kreativwirtschaft diese Ansätze in ihr unternehmerisches Handeln. Beispielsweise durch die Nutzung von spielerischen Ansätzen in der Gesundheitsprävention oder der Umsetzung von Beteiligungsformaten zur Gestaltung von urbanen Räumen.

Werden die gesamte Wirtschaft und das Feld der digitalen Innovationen betrachtet, kann die Kultur- und Kreativwirtschaft vor allem an der Schnittstelle und in Zusammenarbeit mit anderen Branchen ihre Wirkkraft freisetzen. Im Creative Lab „Hightech & Herz“ führte das Zusammenspiel aus Wissenschaft, Industrie und der benannten Branche zu fünf menschenzentrierten prototypischen Antworten auf die Frage nach dem „What-If“. Fünf prototypische Lösungsansätze, die essenzielle gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedarfe identifiziert haben, wie die kognitive Überreizung in urbanen Strukturen (ConcretePeace), das fehlende Wir-Gefühl und Fachwissen von pflegenden Angehörigen (PreVenture), die neue Anreizstrukturen und Narrationen für Kaufentscheidungen schaffen (HACK Ø PACK) oder die (geschlechtsbezogenen) Datenleerstellen und fehlenden Zugängen durch Awareness-Strukturen entgegenwirken wollen (LODelle, AwarenessPass). In dem Tempo und der Komplexität der digitalen Transformation braucht es mehr What-If-Ansätze und Nahbarkeit durch kreative Ansätze, um aktiv für Technologieentwicklung mensch- und lebenszentrierter zu denken.

WARUM IST OFFENES UND CROSS-SEKTORALES INNOVIEREN SO WICHTIG?

„Aktuelle Herausforderungen erfordern ein interdisziplinäres Arbeiten nicht nur aufgrund der Komplexität der Themen: Um wirklichen Mehrwert durch Innovationen zu erzielen, braucht es mehr als eine zum Beispiel von Ingenieur*innen gebaute technische Lösung. Die neue Innovation muss sowohl die aktuellen Bedarfe richtig erfassen als auch eingeführt, angepasst und bekannter gemacht werden. In einer Zeit des Überflusses an Möglichkeiten reicht die reine Erfindung nicht mehr aus zur Innovation, die Anwendung in der Masse erschafft erst die relevante Wirkkraft.“
– Niklas Laasch

„Im Zuge einer voranschreitenden Standardisierung in Industrien und starren disziplinären Grenzen ist eine unbeabsichtigte Folge die Erzeugung von Single-Narrativen. Diese Grenzen können den Effekt haben, wertvolle Perspektiven und unerwartete Ansätze zur Lösung von Problemen auszuschließen. In einer stark geleiteten und effizienzgetriebenen Innovationskultur bzw. in dem Prozess, wie wir uns einem Thema nähern, neigen wir dazu, schnelle Annahmen über das zu behandelnde Thema zu treffen. Es stellt sich heraus, dass manchmal die wichtigsten Fragen diejenigen sind, bei denen ein*e Expert*in aufgrund der im heuristischen Verständnis enthaltenen Annahmen nicht zu handeln gedenkt. Ein weiterer Nebeneffekt der jahrhundertelangen Bevorzugung westeuropäischer Sichtweisen auf die Welt ist, dass kulturelle Unterschiede, die zu kontextuell einzigartigen Positionen oder Erkenntnistheorien führen können, übersehen werden. Offene Innovation begrüßt unterschiedliche Perspektiven, gelebte Erfahrungen und Stimmen, um Inspiration für neue Lösungen zu gewinnen.“
– Rashid Owoyele (Übersetzung)

Über das Team

Über STATE

STATE ist eine in Berlin ansässige Initiative, die Kulturprogramme an der Schnittstelle von Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft entwickelt, um Ideen für eine nachhaltige Zukunft voranzutreiben. Mit Ausstellungen, Residenzen und Werkstätten lädt STATE zu kuratierten Tauchgängen in aktuelle Themen ein, die unsere Zukunft gestalten. Dafür arbeitet STATE seit seiner Gründung im Jahr 2014 mit einem lebendigen internationalen Partnernetzwerk aus Forschungsinstituten, Stiftungen, öffentlichen Einrichtungen, NGOs und Unternehmen zusammen. www.state-studio.com →

Team STATE: Linus Kaufhold, Christina Hooge, Christian Rauch

Team Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes von links nach rechts: Joanna Szlauderbach, Anne Schumann, Stanislav Matiychyn, Jessica Dietz, Jan Rogall, Leonard Zipper, Franziska Lindner, Linn-Maria Filous, Carmen Weckerle

Über das Kompetenzzentrum

Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes ist Teil der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung. In innovativen Formaten bringt es regelmäßig Unternehmer*innen aus verschiedenen Branchen zusammen, um kultur- und kreativwirtschaftliche Ansätze zur Gestaltung von Zukunft und Transformation zu nutzen.

Im Mittelpunkt der Arbeit des Kompetenzzentrums steht die Aufgabe, die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft branchenübergreifend sichtbar zu machen. Mit einem großen Netzwerk und einer Vielzahl von Veranstaltungen bietet es Anknüpfungspunkte für Wirtschaft, Politik und Gesellschaft, die Branche kennenzulernen, Kompetenzen zu bündeln und aktuelle Fragestellungen zu gesellschafts- und wirtschaftsrelevanten Herausforderungen zu diskutieren. Zukunftsgestaltung mit und durch die Kultur- und Kreativwirtschaft steht dabei im Fokus. Dafür arbeiten rund 20 Mitarbeiter*innen mit Expertisen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und gesellschaftlich oder wirtschaftlich relevanten Themen außerhalb der Branche am Programm des Kompetenzzentrums. Sie entwickeln neue Konzepte, initiieren Projekte, beobachten Trends, setzen Veranstaltungen um und führen kontinuierlich Analysen zur Branche durch. www.kreativ-bund.de →

Glossar

Consent
Der englische Begriff *Consent* bezieht sich auf das beiderseitige Einverständnis und die freiwillige Vereinbarung zwischen Personen, die an einer gemeinsamen Aktivität teilnehmen möchten. Der Begriff wird insbesondere für das beiderseitige Einverständnis bei sexuellen Aktivitäten verwendet.

ChatGPT
ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer) ist der Prototyp eines Chatbots, also eines textbasierten Dialogsystems als Schnittstelle mit Benutzer*innen, der auf künstlicher Intelligenz (KI) beruht. Er wurde von dem US-amerikanischen Unternehmen OpenAI entwickelt und im November 2022 veröffentlicht. Um die Textgenerierung und das dahinter stehende Modell zu verbessern, wird die KI von ChatGPT fortlaufend durch menschliches Feedback weiter trainiert.

Digitale Gesundheit
Digitale Gesundheit ist ein Begriff, der die Anwendungsmöglichkeiten der Digitalisierung im Gesundheitsbereich bezeichnet. Darunter fallen Anwendungen, die zur Unterstützung der Behandlung und Betreuung von Patient*innen die Möglichkeiten nutzen, die moderne Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) bieten.

Digitaler Zwilling
Ein *digitaler Zwilling* ist ein virtuelles Modell, das ein physisches Objekt präzise widerspiegeln soll. Das untersuchte Objekt – zum Beispiel eine Windkraftanlage – ist mit verschiedenen Sensoren ausgestattet, die sich auf wichtige Funktionsbereiche beziehen. Diese Sensoren liefern Daten über verschiedene Leistungsaspekte des physischen Objekts wie Energieabgabe, Temperatur, Wetterbedingungen und vieles mehr. Diese Daten werden anschließend an ein Verarbeitungssystem weitergeleitet und auf die digitale Kopie übertragen. Sobald das virtuelle Modell mit diesen Daten gefüttert worden ist, kann es eingesetzt werden, um Simulationen durchzuführen. (vgl. https://www.ibm.com/de-de/topics/what-is-a-digital-twin, abgerufen am 20.04.2023).

Heteronormativität
Heteronormativität beschreibt eine Weltanschauung und ein gesellschaftliches Wertesystem, das nur zwei Geschlechter (männlich und weiblich) und heterosexuelle Beziehungen (ein Mann und eine Frau) zwischen diesen Geschlechtern anerkennt und als normal ansieht (vgl. https://diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/heteronormativitaet, abgerufen am 20.04.2023).

Intelligente Stadt
Der Begriff *Intelligente Stadt* ist vom englischen Ausdruck *Smart City* abgeleitet und steht für Ideen und Konzepte, mit denen Städte durch Digitalisierung effizienter und nachhaltiger werden sollen. Moderne Technologien sollen von der Stadt so miteinander vernetzt sein, dass sich die Lebensqualität der Einwohnerschaft verbessert.

Lebenszentriertes Design, Life-centered Design
Life-centered Design und davon abgeleitet *lebenszentrierte Technologien* bezeichnen eine Entwicklung und Erweiterung des Begriffs *Human-centered* Design. Neben dem Fokus auf die Nutzer*innen und den Menschen rückt durch die Begrifflichkeit auch die soziale und natürliche Umwelt stärker in den Mittelpunkt. Zum Beispiel die Frage danach, welche Folgen (technische) Entwicklungen für beispielsweise den Planeten oder die kollektiven Werte in der Gesellschaft haben.

Neurodiversität
Neurodiversität ist der Fachbegriff für die Auseinandersetzung und Anerkennung von neurobiologischen Unterschieden. Beispielsweise werden Autismus, AD(H)S, Dyskalkulie oder Legasthenie oder Hochbegabung als keine Abweichung der Norm, sondern als natürliche Form der menschlichen Diversität verstanden.

Risky Project
Der Begriff *Risky Project*, deutsch: riskantes Projekt, beschreibt die Innovationsprojekte innerhalb des Creative Labs. Riskant deshalb, weil der Innovationsprozess ergebnisoffen gestaltet ist.

Safe spaces
Safe Spaces bezeichnen Orte, die frei von Vorurteilen, Konflikten, Kritik oder potenziell bedrohlichen Handlungen, Ideen oder Gesprächen sein sollen. Der Begriff *Safe Spaces* erweitert diese Definition um die Absicht, dass diese Räume gewisse Sicherheitsmaßnahmen unterlaufen und Achtsamkeit nachweisen sollen.

Sexualität & Technologie
Die Begriffe *Sexualität und Technologie* beziehen sich auf ein Feld, in denen technologiegestützte Unternehmungen das Ausleben der menschlichen Sexualität positiv beeinflussen und zu sexueller Gesundheit und Wohlbefinden beitragen sollen. Das Wort Sexualität umfasst dabei nicht nur Sex, sondern auch Gesundheit, Bildung, persönliche Sicherheit, Geschlechtsidentität, Unterhaltung und Dating.

Impressum

Im Auftrag des:
Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK), 11019 Berlin
www.bmwk.de

Redaktion und Text:
Franziska Lindner & Linn-Maria Filous, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
Christian Rauch & Christina Hooge, STATE

Fotos:
David Lamb

Design und Layout:
Martin Wunderer, Montebelo Studio
www.montebelo.org

Stand:
März 2023

Kontakt:
Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
u-institut GmbH & Co. KG
Jägerstraße 65, 10117 Berlin
Tel: +49 (0) 30 20 88 89 1-0
E-Mail: presse@kreativ-bund.de
Fax: +49 (0) 30 20 88 89 1-69
Website: www.kreativ_bund.de
Twitter/Instagram: @kreativ_bund

www.kreativ-bund.de