

Dritte Orte für die *Dritte Mission*?

Was leistet das Konzept *Field Configuring Events* zum Verständnis neuer kollaborativer Lern- und Transferformate in Hochschulen?

Bastian Lange

Herausforderungen, Leitfragen und Ziele

In der Wirtschaftsgeographie, den Organisationswissenschaften sowie den Management Studies haben sich in den vergangenen Jahren fruchtbare Diskussionen zur Rolle von temporären sozialen Ereignissen bei der Erklärung von neuen relevanten Wissensbeständen, neuen Industriestandards und marktverändernden Prozessen eingestellt (Anand and Watson 2004; Lampel and Meyer 2008; Henn and Bathelt 2014). Im Kern stehen Fragen, wie Messen, Konferenzen und deren zeremonielle Praktiken zur Einführung, Akzeptanz und Transformation neuer Technologien, Industrien und Märkte beitragen (Lange, Power, and Suwala 2014). Bis dato zeigt sich, dass ein Hauptaugenmerk der Forschungsbeiträge auf wirtschaftliche Sektoren, Technologiemesen, Preisverleihungen in Kreativ- und Medienmärkten oder Konsumentenmärkten angewandt wurde (Moeran and Strandgaard Pedersen 2011) sowie transnational relevante Konferenzen (Schüßler, Rüling, and Wittneben 2013).

Bisher nicht im fachlichen Fokus sind Fragen von neuen kleinmaßstäblichen Ausbildungsformaten, die in Schulen (Projekte), Hochschul- und Bildungseinrichtungen (WorkLabs, FabLabs, Reallabore u.a.) in jüngster Zeit zeitlich befristet ein besonderes Ereignis (Event) darstellen, um interne Akteure (Dozenten und Studierende) mit extern Akteuren (KMU, NGO u.a.) systematisch zusammenzubringen. Derartige *Third Mission*-Formate sind zudem bis dato noch nicht aus wirtschaftsgeographischer Sicht so-

wie der Perspektive *Third Spaces* mit Hilfe des konzeptionellen Ansatzes Field-Configuring Events (FCE) beleuchtet worden.

Der folgende Beitrag richtete seinen analytischen Fokus auf die eigenen fachimmanenten Formen der Wissensproduktion. Mit Hilfe einer raumwissenschaftlicher Perspektive soll dabei die aktuelle Herausforderung *Third Mission* im Verbund mit der Rolle von sog. *Third Spaces* in Augenschein genommen werden. Als immanente Formen der Wissensproduktion werden veränderte Kompetenzerwartungen bei Studierenden verstanden wie modifizierte Erwartungshaltungen der zukünftigen Arbeitgeber. Dynamisiert wird dieser Bereich durch gesellschaftspolitische Leitbegriff wie *Third Mission*, Co-Creation und geänderte Kollaborationserwartungen zwischen Markt, Gesellschaft und Wissenschaft.

Daraus leiten sich implizit sowie explizit veränderte Rollenverständnisse zwischen Arbeitsmarkt und der Institution Wissenschaft als Lern- und Bildungseinrichtung ab, um auf gesellschaftliche Bedarfe zu reagieren. Vielerorts entstehen neue sog. *Third Places* in Gestalt von institutionell in Wissens- und Bildungseinrichtungen eingebundenen Makerspaces, FabLabs, Werkstätten und Open Design Labs (Lange 2015; Kleibrink and Schmidt 2015; Karvonen and van Heur 2014; Troxler 2014; Schäpke et al. 2017).

Der Beitrag diskutiert demzufolge die Frage, welche Interaktionsprozesse in diesen neuen edukativen Formaten zu beobachten sind und welche prozessbezogenen Dynamiken temporäre Anlässe bieten. Der Beitrag verwendet die Heuristik einer raumbezogenen Perspektive von FCE, um der Frage nachzugehen, wie neue edukative und projektbezogene Transfer- und Kollaborationsangebote in Universitäten das grundsätzlich veränderte institutionelle Feld in den Bildungseinrichtungen erfassen können. Konzeptionelles Ziel ist es, die Heuristik FCE weiter zu verfeinern und falladäquater auszurichten, um dynamische Wissensproduktionen als Ausdruck neuer temporärer Geographien zu verstehen.

Ziele und Struktur des Beitrags

Thematisch-sachlicher Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass Wissenschafts- und Bildungsinstitutionen vor dem Hintergrund von globalem und regionalen Wettbewerbssituationen neue kollaborative Lern- und Transferfelder entwickeln. Sie versuchen damit auf veränderte gesellschaftliche sowie unternehmerische wie ebenso wissensspezifische Erwartungen zu reagieren.

Hochschulen und Bildungseinrichtungen stehen vor der Herausforderung, einerseits fachliche Pluralität aufrecht zu erhalten und sich nicht nur markt- und nachfrageorientiert zu verhalten. Andererseits gilt es, steigende entscheidungskritische Leistungserwartungen auf europäisch und global vergleichbarer Bewertungsebene einzulösen.

Immer eindringlicher stellt sich die Frage, wie plurale Vielfalt in akademischen Kontexten aufrecht zu erhalten ist, die Prozesse der Wissensproduktion sichern können. Derartige Prozesse sollen offen für epistemische Vielfalt sein, um auf eine immer größer werdende regionale Vielfalt hinsichtlich Sozioökonomie, Kultur, Sprache und Identitäten aber auch regional und thematisch differenzierte Wissensprozesse konstruktiv zu reagieren.

Der Beitrag eröffnet mit der Erläuterung, wie Universitäten und weiterführende Bildungseinrichtungen Praktiken und Formate zur Zielerreichung der sog. *Third Mission* (engl. für Dritte Mission) an den Tag legen: Neben internen Entrepreneurship-Prozessen eröffnet sich auf dem Weg der »Offenen Universität« ein weites Feld, bei dem verschiedene Transferwerkstätten und Laboratorien, kurz Labs, eine vermittelnde Rolle zwischen einerseits Credit-Points-bezogenen Lern- und Seminarkontexten und andererseits anwendungsbezogenen, praxisnahen Arbeitsmarkterfahren zu erzielen suchen.

Für Hochschulen steht dabei das Ziel im Raum, in kollaborativen Wissensproduktionsprozessen relevante Antworten auf regionalwirtschaftliche oder regionalkulturelle Herausforderungen mit KMU, Zivilgesellschaft und intermediären Akteuren zu erreichen (Potts et al. 2008). Die im methodisch-didaktischen Mittelpunkt derartiger Transferevents stehenden Designmethoden geben sich als kollaborative Co-Creation-Formate zu erkennen (Lange, Knetsch, and Riesenberger 2016). Ihre konkreten Verhandlungs- und Arbeitsräume werden hier als sogenannte Dritte Orte, sog. *Third Places*, angesprochen (Fabbri and Charue-Duboc 2013).

Das konzeptionelle Fundament des Beitrags basiert auf jüngeren Fachdiskussionen um das Konzept FCE und ermittelt offene und bis dato ungeklärte sowie unzureichende Konzeptelemente. Aus den laufenden Diskussionen werden Leerstellen und Missing Links vorgeschlagen, die im Sinne von heuristischen Konzepten einerseits anhand eines konkreten Falls eines Transferformats expliziert werden, andererseits an die theoretische FCE-Diskussion rückgebunden werden. Die Kriterien sind Space/Place-Verständnisse (1), die Rolle von Infrastrukturen (2), die Rolle von Prozessmethoden (3) und die Rolle temporäre soziale Nähe zwischen heterogenen Akteuren (4).

Diese vier räumlich bezogenen Analyseelemente werden aus der Diskussion entwickelt, um der Frage nachzugehen, inwiefern FCE in der Lage sind, Mikroformationen von neuen Lern- und Transfermethoden in Universitäten adäquat beschreiben zu können. Dabei richtet sich das Interesse auf die Frage, wie derartige Interaktionen kuratiert und orchestriert werden und inwiefern diese das Verständnis der Mikromechaniken FCE erkenntnisgewinnend weiter informieren können.

Anhand eines Transferformats an einer Fachhochschule in Berlin, der HTW Berlin, werden exemplarisch die vier identifizierten Konzeptelemente der FCE-Debatte durchdekliniert, um daraus weitere Erkenntnisse für die Leistungsstärke des Konzepts FCE zu erhalten, um – so das Leitziel – adäquater neue Formen der Wissensproduktion unter veränderten gesellschaftlichen Erwartungen zu verstehen. Im Kern richtet sich das Erkenntnisinteresse auf die Rolle von sog. raumwissenschaftlich informierten *Third Places*, um neue kuratierte Praktiken und Prozess von Geographien der Wissensproduktion zu beschreiben.

Forschungsgegenstand, Fragestellungen und Untersuchungsperspektive

Ausgangspunkt des Beitrags ist der Leitbegriff »Dritte Mission«. Dahinter verbirgt sich für Hochschulen kein gänzlich neuer Aufgabenbereich. Vielmehr gibt der Begriff Tätigkeiten, Aufgaben und Leistungen einen Namen, die Hochschulen neben Lehre und Forschung bereits seit vielen Jahren praktizieren. Spätestens seit den 1980er Jahren wird eine Diskussion um die Dritte Mission der Hochschulen geführt. Dabei gehen die theoretischen Ansätze auf die eher ökonomisch geprägten Konzepte der Entrepreneurial University (Harloe and Perry 2004), Triple Helix (Etzkowitz and Leydesdorff 2000) und Mode-2 (Bender 2004; Nowotny, Scott, and Gibbons 2001; Gibbons 1994) zurück.

Forschungsgegenstand

An den Hochschulen ist durch die *Third Mission* eine dritte akademische Mission zu den beiden Missionen Lehre und Forschung hinzugekommen. Damit geht, so Rössler et al. (2015) einher, dass die Lehrenden sich bereits heute deutlich stärker in Bereichen engagieren, die nicht ausschließlich der Leh-

re oder der Forschung zuzurechnen sind, als öffentlich wahrgenommen wird (Roessler, Duong, and Hachmeister 2015). Dabei geht es, so Roessler et al. (ebd.) um den Auftrag, Hochschulen mit der Zivilgesellschaft und Unternehmen zu verknüpfen. Zu *Third Mission* gehören etwa Kooperationsprojekte mit Partnern außerhalb der Hochschullandschaft, Netzwerke und regionale Arbeitskreise, z.B. mit Kommunen oder auch Angebote im Bereich der Weiterbildung (Bretschneider and Nuissl 2003).

Konkret bedeutet dies, dass Hochschulen neben den traditionellen Aufgaben in Forschung und Lehre Aktivitäten erbringen, die für ihre jeweilige Region sowie regionale Akteure von Nutzen sein können. Das können Weiterbildungsangebote sein, die wissenschaftliche Begleitung regionaler Prozesse und Wissenstransfer in jedweder Form. Auch kooperative Forschungsprojekte mit regionalen Unternehmen gehören dazu. *Third Mission* ist somit eine strategisch-profilbildende Aufgabe. Praktisch bedeutet dies beispielsweise, Kooperation zu initiieren, die Transfereffekte zwischen Unternehmen, Studierenden und Hochschule erzielen.

Noch fachlich wenig thematisiert, entwickeln Hochschulen sog. *Innovation Spaces* (Toker and Gray 2008) oder *Third Places* (Soja 1996; Oldenburg and Brissett 1982): Der Begriff Dritte Orte ist eine Antwort auf das, was Hochschule und Universitäten konkret leisten wollen: Neben Lehre und Forschung einerseits, und Praxis und Anwendung andererseits, Transfer zu Wirtschaft und Gesellschaft zu organisieren und dafür nötige Orte, Infrastrukturen und Methoden anzubieten. Dritte Orte können Transfer und Kreativwerkstätten sein, die mit neuen Interaktionsangeboten und lösungsorientierten Methoden zwei Sphären in produktiven Austausch bringen.

Das bringt es mit sich, dass die *Third Mission* auf regionale Potentiale hin abgestimmt ist, oder dass sie neue Institutionen gründet, um sich öffentlicher der Gesellschaft zuzuwenden. Dabei rückt Wissen als Kollaborationskompetenz und als Schlüssel für ein gelingendes Transitionsdesign in den Mittelpunkt.

Der Bedarf nach einer raumdifferenzierenden Perspektive auf *Third Mission* erklärt sich nicht nur durch die neuen wettbewerblichen Herausforderungen der Hochschulen um eine wie auch immer geartet erfolgreiche *Third Mission*, als vielmehr durch eine differenzierte Perspektive auf das Verständnis für das dafür nötige Wissen.

Fragestellungen und Untersuchungsperspektive

Für den hier vorliegenden Fall bedeutet dies zu fragen, wie neue wissensbasierte Transferformate die Erwartung *Third Mission* erfüllen und welche kollaborativen und transdisziplinären Methodendesigns mit Hilfe der Heuristik Field-Configuring Events erklärbar sind.

Untersuchungsansatz sind die in den vergangenen Jahren zu beobachtenden veränderten Verhältnisse von Wissenschaft und Gesellschaft durch neue Formen der Wissensproduktion und des Wissensaustauschs. Dies findet Ausdruck in neuen kollaborativen Konzepten wie bspw. dem der »Open Innovation« (Chesbrough, Vanhaverbeke, and West 2014), der »Mode 2«-Wissensproduktion (Gibbons et al. 1994) oder der »Transdisziplinären Forschung« (TD), welche insbesondere in den Nachhaltigkeitswissenschaften Verbreitung finden (Schneidewind and Augenstein 2016).

Vor dem Hintergrund komplexer real-weltlicher Problemstellungen und einer Vielzahl beteiligter Akteursgruppen mit unterschiedlichen Perspektiven, Interessen, Wertvorstellungen aber auch Wissensbeständen, kann eine Öffnung hin zu kollaborativen und partizipativen Formaten – in sogenannten Reallaboren – gesellschaftlich relevantes Wissen und Orientierung für Lösungen anbieten (Parodi et al. 2016). Erst durch die Zusammenarbeit von unterschiedlichsten Disziplinen und Akteuren können gesellschaftsrelevante Probleme erfasst und durch einen gemeinsamen Prozess der Wissensproduktion und -integration anwendbare, »sozial robuste« Lösungen angeboten werden (Nowotny, Scott, and Gibbons 2001).

Kollaborative Forschungskonzepte und Stichwörter wie »Ko-produktion« und »Ko-design« haben derzeit Konjunktur (Lange 2017; Binz, Truffer, and Coenen 2016). Sie werden in der Nachhaltigkeitsforschung als vielversprechende Ansätze mit hohem Potenzial für Innovationen und Transformation verhandelt (Fleischmann, Hielscher, and Merritt 2016). Sowohl die Nachfrage nach partizipativen Möglichkeiten der Einbindung unterschiedlicher Stakeholder in regionale Politiken, der Zuwachs an »bottom-up«-Formaten für gemeinschaftliche Entwicklung und Produktion belegen die verstärkten Bemühungen um eine Integration von Handlungspraktiken und Wissenskulturen sowie um eine theoretische Fundierung (Williamson 2015). Dennoch fehlen hier insbesondere die Reflektion der kollaborativen Arbeitsweisen sowie eine differenzierte Berücksichtigung sozialer Nähe- und Distanzverhältnisse sowie sozio-räumliche Aspekte der Interaktion, Ortsbezüge und die Rolle von Events.

Kriterien für die Analyse von Third Spaces aus der Sicht von FCE

Wie Lampel und Meyer betonen, scheint sich die aktuelle Theorie der Feldbildung und -entwicklung fast ausschließlich auf globale und kontinuierliche Prozesse zu konzentrieren, die die Feldentwicklung vorantreiben, während diskontinuierliche und lokalisierte Prozesse wie feldkonfigurierende Ereignisse, die eine wichtige, wenn auch intermittierende Rolle bei der Gestaltung der Feldentwicklung spielen, wenig Beachtung finden (Lampel and Meyer 2008), S. 1027).

Was fehlt, sind differenzierte Raumkonzeptionen, nuanciertes Verständnis der Besonderheit von Orten und Raumwahrnehmung, Prozess und Interaktion sowie Verständnisse der Komplexität von Raumskalen.

Raumwissenschaften und die FCE-Ansätze

Es zeigt sich, dass die Raumwissenschaften weit davon entfernt sind, differenziert temporäre Mikrophenomene als Ausdruck neuer Geographien der Wissensproduktion anzusprechen. Auf der Basis der skizzierten Theoriebeiträge zeigt sich zum einen eine metaphorische Verwendung von Raum-bezogenen Begriffen bei den Organisations- und Managementwissenschaften.

Zum anderen zeigt sich bei den wirtschaftsgeographischen FCE-Positionen eine mehrheitlich globale Perspektive von Sektoren, Branchen und Märkten in dynamischer Sichtweise. Bis dato liegt mehrheitlich ein Fokus auf globalmaßstäblichen Branchen-, Sektor- und Wirtschaftsverständnissen, die als »Feld«-Strukturen verstanden werden, selten auf den mikrodynamischen Interaktionen, Prozessen und performativen Praktiken, die zur Durchsetzung neuer Ideen und Innovationen und deren Legitimation herangezogen werden (Navis and Glynn 2010).

Generell zeigt sich, dass die FCE-Literatur in den Organisations- und Managementwissenschaften oftmals die räumliche Dimension vernachlässigen. Beim Umgang mit dem Raum gibt es die Tendenz, eher vereinfachende Vorstellungen von Maßstäben und/oder Raum anzuwenden, z.B. indem temporäre Ereignisse innerhalb bestimmter räumlicher Maßstäbe (lokal, global etc.) platziert werden oder feste oder substantielle räumliche Einheiten wie Quartiere, Städte oder Regionen angenommen werden. Darüber hinaus besteht eine Unsicherheit darüber, wie räumlich begrenzte Kontexte für soziale Interaktion an einem Ort funktionieren, aber nicht an einem anderen.

Kriterien für die Analyse feldkonfigurierender Ereignisse

Spacing und temporäres Placing sozialer Güter und Menschen

Um Fragen sozialer Interaktionsprozesse in temporären Anlässen bei Events nachzuzeichnen, eignen sich Lageskizzen der Lehr- und Arbeitsräume, die sich durch ein Dokumentationsverfahren im Sinne von ethnografischen *Workplace Studies* ergeben (Knoblauch 2000). Derartige Kartierungen sind noch nicht Gegenstand der Debatten von FCE.

Workplace Studies stehen in enger Beziehung zu ethnografischen Methoden sowie Kontextanalysen (Knoblauch 1996). Sie richten die Aufmerksamkeit auf die praktischen Raumsituationen, mit denen bestimmte Handlungen sinnstiftend im Vollzug mit anderen Akteuren und Materialitäten interaktiv zeitweise durchgeführt werden. Raumwirksamkeit, d.h., Spacing Prozesse (Löw 2008) sind ein analytischer Schlüssel, um auf der Basis visualisierter, kartierter Mikroprozessen den (An-)Ordnung von sozialen Gütern und Menschen (ebd.) nachzugehen. Feldprotokolle sowie auf mikroräumliche Kartierungen, wie sie in den sog. *Workplace Studies* als empirisches Erhebungsinstrument verwendet werden, lassen sich somit auf temporäre Events anwenden, um nachzuzeichnen, wie Interaktion ein gelenkter und nicht willkürlicher, spontaner oder automatischer Prozess ist.

Hacking, methodische Prozessinfrastrukturen und thematisches (Re-)Framen

Anders als bei linearen Informations- und Wissensvermittlungsprozessen gilt es in offenen Lernsituationen andere soziale und ideenbasierte Wissensentwicklungsformate in Augenschein zu nehmen. *Hackthons* sind eines dieser eventbasierten Formate: In seiner ursprünglichen Verwendung bezieht sich der Begriff »to hack« auf Tüftler im Kontext einer verspielten selbstbezüglichen Hingabe im Umgang mit Technik (Hunsinger and Schrock 2016). Dazu gehört auch ein besonderen Sinn für Kreativität und Originalität im Unterschied zur Improvisation, die der Lösung auftretender Probleme dient. Im Kern steht eine sozial-räumliche Prozessarchitektur, die Experimentiervverfahren forciert, und der Versuch, die Grenzen des Machbaren in kurzer Zeit zu erkunden (Hatch 2013; Moilanen 2012).

Auf der Formatebene haben sich in den letzten Jahren zeitlich befristete, sogenannte 48-Stunden Hacks, sodann *Hackathons* genannt, ergeben (Thornham and Gómez Cruz 2016). Kleine Teams lösen vor Ort in kurzer Zeit Lö-

sungsoptionen auf konkrete Fragen: Ungerichtetheit, Offenheit, Horizontalität und disziplinäre Pluralitäten stellen transgressive Formen der offenen Wissensproduktion gegenüber konformistischeren Ansätzen dar. Dabei ist nicht Serendipität das treibende Momentum der *Hackathons*, sondern eine methodische Prozessinfrastruktur, bei der Spiel, Exploration, Empathie sowie abseitiges und »schräg gestelltes Denken« wirksame Kriterien für Wissensproduktionen sind. Derartige praktische Formate sind bis dato nicht als temporäre Event in der FCE-Literatur vertreten. Das methodisch-systematisches Prozessdesign von z.B. *Hackathons* und anderen Worklabs ist situativ ausgerichtet und auf das kontinuierliche (Re-)Framen von gegenstandsbezogenen (und nicht generalistischen) Bedingungen ausgerichtet.

Visualisierung, Prototypenbau, Sichtbarmachung von 3-dimensionalen Ideen

Field-Configuring Events werden mehrheitlich in der Literatur als kognitiv-sprachliche Prozesse verstanden. In kommunikativ errichteten temporären Arenen setzen sich sodann Positionen, Standards, Meinungen und Bewertungen durch. Ebenso zeigen sich in der FCE-Literatur bis dato keine Auseinandersetzung mit der Wirksamkeit von teamorientiertem Arbeiten, kultureller und sozialer Diversität sowie dem Umgang mit rohen und unfertigen Ideen im Werkstattprozess. Ebenso wenig mit der Rolle von ad hoc visualisierten und gemappten Materialitäten. Eine Betrachtung der Materialitäten von Wissensproduktion, den »quick wins« oder auch als »think pieces« bezeichneten rohen und unfertigen Zwischenerkenntnissen, ist analytisch möglich.

Auf der Basis der intensiven Visualisierungen können gedankliche Arbeitsprozesse extern beobachtet und analysiert werden (Rose 2001; Fabbri and Charue-Duboc 2013). Inneres oder rein sprachliches Denken erfolgt in diesen Events, z.B. *Hackathons*, explizit visuell. Dies gilt ebenso für die dreidimensional sichtbar gemachte »gebaute« Darstellung von Ideen, die als Prototypenbau Zwischenstände ad hoc zeigen können sowie von anderen kommentiert und auf Validität getestet werden und sodann »gebaute Ideen« darstellen (Liedtke et al. 2015).

Temporäre soziale Nähe und Intensitätsverstärker

Events sind generell soziale Ereignisse, bei denen mit Hilfe von räumlicher und temporärer Nähe eine soziale Intensität einhergeht. Gerahmt werden derartige Intensitäten durch Praktiken körperlicher Aktivitäten, Spielauffor-

derungen und sog. Pressure Cooker-Methoden, die in Gestalt von interaktiven Bewegungsspielen und warm-ups Körperlichkeit als Momentum der Intensität mit in den Prozess der vorbereitenden Wissensproduktion einbeziehen.

Körperlichkeit, soziale Intensität und temporäre soziale und körperliche Nähe sind analytische Elemente – sehr konträr zur klassischen universitären Form der Wissensvermittlung –, die Gegenstand von Beobachtungen sind und somit auch einem analytischen Prozess zugeführt werden können. Generell zeigt sich, dass in der FCE-Literatur derartige Körperverständnisse und die Rolle von Körperlichkeit noch nicht Gegenstand einer Betrachtung war, um Wirksamkeit von temporären Feldzusammenkünften zu ergänzen und ggf. besser zu verstehen.

Der Fall der Innovationswerkstatt an der Hochschule HTW Berlin

Im Folgenden wird anhand einer 2-jährigen Eventserie von vier curricular eingebetteten Innovationswerkstatt in einer deutschen Hochschule eine Form der Wissenskollaboration zwischen Studierenden, Dozenten, Methodencoaches sowie KMUs beleuchtet. Erkenntnisziel ist es, die in Kap. 5 erarbeiteten FCE-Teilelemente als Heuristiken auf sozial konstruierte temporäre dritte Orte der Hochschule anzuwenden, um Prozesskulturen sog. *Third Mission* zu rekonstruieren.

Eckpunkte einer Innovationswerkstatt als Third Space und temporäre Schnittstelle zwischen Hochschule, Studierenden und Mittelstand

Die »Innovationswerkstatt Schöneeweide« ist ein zeitlich fixiertes Format und wurde zwischen 2016–2018 als curriculares Angebot fakultätsübergreifend als Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsmodul (sog. AWE-Module) in der HTW Berlin angeboten. An vier Kursen nahmen zwischen 2016–2018 jeweils zehn bis zwölf Studierende pro Semester teil, denen jeweils vier bis fünf KMU-Partner mit eigenen Fragestellungen gegenüberstanden. Vier Coaches und Projektleitung führten durch das Semester.

Die teilnehmenden Studierenden lösen dabei in Teams Fragestellungen von lokal ansässigen KMUs. Die Fragestellungen sind konkrete, praxisrelevante Aufgaben. Die Innovationswerkstatt stellt eine besondere Lern- und Praxiserfahrung für Studierende und Unternehmen bereit. Sie findet an ei-

nem »dritten Ort« zwischen Hochschule und Unternehmen statt, beziehungsweise außerhalb der gewohnten Seminarstrukturen sowie der unternehmerischen (Alltags-)Praxis. Für die Laufzeit der Innovationswerkstatt wird ein Arbeitsraum bezogen, der Werkstattinfrastrukturen anbietet und zum Ausprobieren und Experimentieren einlädt. Es werden Methoden, Werkzeuge und Teamarbeitsplätze durch Methodencoaches bereitgestellt.

In der Innovationswerkstatt wenden die Studierenden das bisher erlernte disziplinäre Wissen an und beziehen es auf neue, für sie unbekannte Sachgegenstände und Fragestellungen, die von den KMUs gestellt werden. Diese müssen in fünf Arbeitstagen gelöst werden, oder es müssen mindestens Varianten und Szenarien ihrer Lösung erarbeitet werden. Externe Methodenninputs und eine zielführende Moderation des Arbeitsprozesses schaffen eine besondere Situation und ermöglichen es, interdisziplinär zu arbeiten. Am Ende stellen die Studierenden ihre Arbeitsergebnisse den Unternehmen und geladenen Gästen vor.

Die Innovationswerkstatt hat das vordringliche Ziel, ein zeitgemäßes praxisnahes Ausbildungs- und Transferformat zu entwickeln. Es soll Teilnehmern bessere Einstiegschancen auf dem Arbeitsvermarkt verschaffen, ihren Portfolio-Aufbau verbessern und Unternehmen einerseits neue Ideen und Talente vermitteln, andererseits intensiver mit der HTW zu arbeiten.

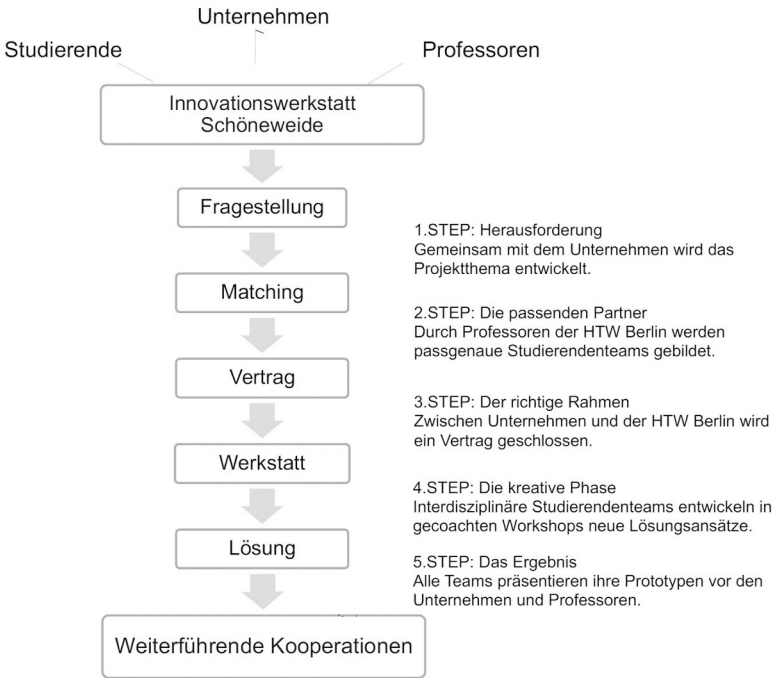
Mit Hilfe der Methode *Design Thinking* werden komplexe Probleme gelöst und gleichzeitig neue Entwicklungen mobilisiert. Generell gewährleistet die Methode, dass Neues in Form von Produkten und Prozessen in die Welt kommt. Die Auseinandersetzung mit der Methode *Design Thinking* hat ihre konzeptionellen Wurzeln in einer verstärkten Betonung der Nutzerperspektive und -freundlichkeit von Produkten und Prozessen schon im Entstehungs- und Entwicklungsprozess.

Das Prozessdesign basiert auf dem nutzerzentrierten Ansatz *Design Thinking*, bei dem interdisziplinäre Gruppen gebildet werden, die sich auf eine gemeinsam geteilte Problemstellung einigen müssen. Ausgehend von der richtigen Fragestellung sowie erkannten Bedürfnissen und Motivationen von realen Nutzern wird in einem iterativen, anwendungsorientierten Prozess systematisch nach überraschenden Ableitungen und Lösungen gesucht.

In der Methode *Design Thinking* ist Co-Creation ein zentrales Moment, ohne dass es nicht zu einem höheren Maß an Abstimmung und Akzeptanz für einen prototypischen Lösungsweg kommt. Beim *Design Thinking* kommt idealtypisch eine heterogene Gruppe von Menschen aus unterschiedlichen Disziplinen, darunter Experten und Laien, Männer und Frauen, Fachkundi-

ge und weniger Fachkundige zusammen. Mit Hilfe des Verfahrens werden möglichst viele Perspektiven und Situationseinschätzungen von unterschiedlichen Weltansichten aufgenommen.

Abbildung 1: Prozessdesign der Innovationswerkstatt



Quelle: eigene Darstellung, in Anlehnung an Suwala et al. (2018)

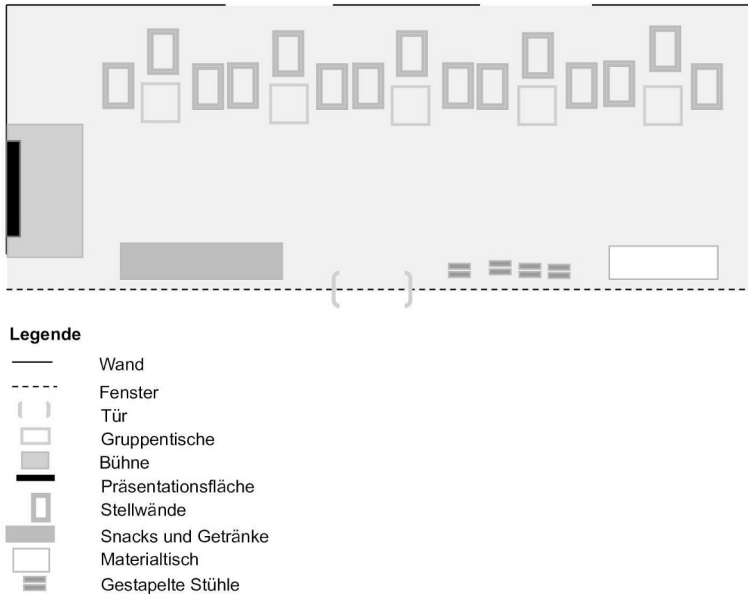
Analysekriterien der Innovationswerkstatt Schöneide

Im Folgenden werden Kriterien benannt, um aus einer raumwissenschaftlichen Sicht feldkonfigurierende Prozesse zu analysieren.

Spacing und Placing sozialer Güter und Menschen

Arbeitsinseln, eingerahmt durch Stellwände, prägen den gruppenbezogenen Arbeitsraum von vier bis fünf Teams mit je vier bis fünf Personen. Die folgende Anordnung zeigt, wie teamorientiertes Arbeiten angeordnet ist.

Abbildung 2: Räumliche Anordnung von sozialen Infrastrukturgüter und Teams



Quelle: eigene Darstellung, in Anlehnung an Suwala et al. (2018)

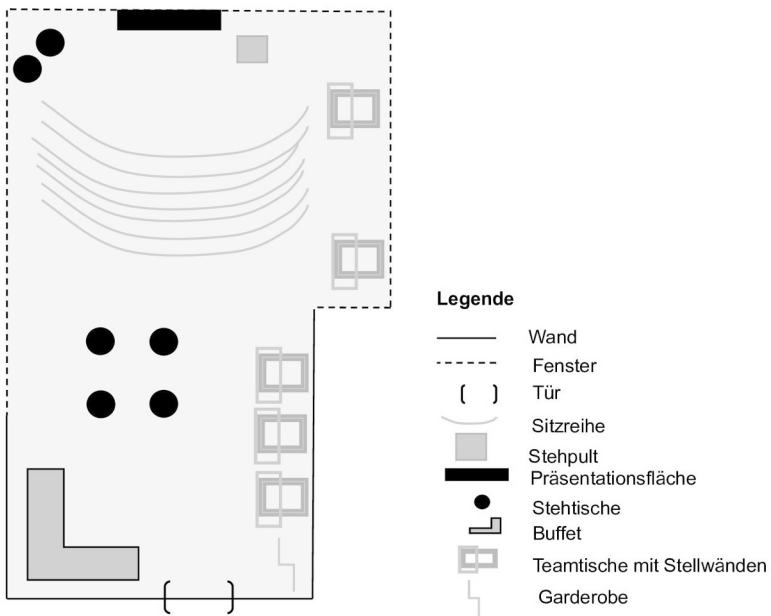
Für Zwischenpräsentationen, Gesamtgruppendiskussionen und weitere Erläuterungen werden die Arbeitsraumstrukturen temporär umgestellt. Für 10-20-minütige Vorstellungen, Erläuterungen und Gespräche in der Gesamtgruppe stehen oder sitzen die Teilnehmer*innen vor der Präsentationsfläche. Die folgende Abbildung zeigt die raum-zeitliche Umprogrammierung des Raums.

Wirksamkeit entfaltet diese Anordnung der Arbeitstische und der Gruppeninteraktion durch eine Fokussierung auf das Team gegenüber einer klassisch hierarchischen Ausrichtung auf Dozenten. Die modulare Ausrichtung der physischen Arbeitsinfrastrukturen eröffnet ein Arbeiten und Reden von

Angesicht zu Angesicht, es grenzt die Teams voneinander mikroräumlich ab und eröffnet eine auch räumlich abgegrenzte Arbeitsweise.

Derartige Anordnungen waren aus der Sicht der Studierenden ungewöhnlich und wenig vertraut. Die Brechung zur Alltagsroutine schaffte Offenheit, die Arbeitsweise von Angesicht zu Angesicht war wenig vertraut, die Zusammensetzung im Team neu, so dass sich eine hohe Arbeitsintensität, eine Direktheit in neuer Arbeitsumgebung sowie eine hohe Kommunikationsbereitschaft zeigte.

Abbildung 3: Räumlich-temporäre Umordnung der sozialen Infrastrukturgüter und Teams



Quelle: eigene Darstellung, in Anlehnung an Suwala et al. (2018)

Hacking, methodische Prozessinfrastrukturen und thematisches (Re-)Framen

Während der vier Innovationswerkstätten wurde *Design Thinking* als übergeordnete Arbeits- und Ideen- sowie Lösungsmethode angewandt. Die Methode

war flexibel und konnte auf verschiedene Situationen ausgerichtet werden. Sie sollten aktiv, positiv und stimulierend auf die Studierenden einwirken, so dass eine Vielzahl von Sichtweisen und Ideen entstehen konnten. Diese Form der Ideenfindung sollte im Gegensatz zum alltäglichen Ablauf und den Strukturvorgaben der Hochschule stehen und die Studierenden anregen, andere Perspektiven und Einstellungen auf Probleme oder Fragestellungen zu erforschen und kurzfristig anzuwenden und zu testen.

Diese Horizonsweiterung(en) und die Perspektivwechsel bildeten einen zentralen Punkt in dem Innovationsfindungsprozess des Formates. Das (Re-)Framing und die Betrachtung des Problems sowie der Fragestellung aus unterschiedlichen Blickwinkeln war dafür verantwortlich, innovative Potentiale auszulösen.

Adaptive Anpassung an neue Fragestellungen und neue Herausforderung gehen mit je teamspezifischen methodischen Prozessentwicklungen einher, die spezielle Infrastrukturen benötigen: Erscheint beispielsweise ein spielerischer Videoclip als das richtige Vermittlungsinstrument für eine prototypische Idee, so ergeben sich andere Arbeitsprozesse als dies bei einem Lösungsweg einer Softwarelösung.

Hacking ist somit eine Form der Rückbindung von Lösungsautorität an die Teams und nicht an formal-edukative Ex-Ante-Vorgaben. In der Folge avanciert Individualität zu einem Erfahrungswert in Gestalt der Rückgewinnung an eigenständiger Lösungskompetenz, die mitunter in dem verschulten Bachelor- und M.A.-Studiengängen nicht mehr real erkennbar ist.

Visualisierung, Prototypenbau, Sichtbarmachung von dreidimensionalen Ideen

Entgegen der Dominanz von kognitiv-sprachlichen Interaktionsprozessen bei temporären Anlässen richtete sich die Beobachtung auf visualisierte Ausdrucksformen: Im Prozess zeigte sich, dass an großen Stellwänden mit Hilfe von Canvas-Prints fortlaufend Ideen, Beobachtungen, Erkenntnisse, Fragen und Unklarheiten entweder direkt auf den Canvas oder mit Hilfe von Post-its visualisiert. Rohe und unfertige Ideen im Werkstattprozesse werden fortlaufend visualisiert und *gemappt*.

Sie sind somit im Raum, so dass sie von anderen verarbeitet, kommentiert oder zum Anlass weiterer Ideen genutzt werden können. Ebenso wurden Ideen prototypisch dreidimensional gebaut, meistens aus vor Ort bereitgestellten Materialien, um Haptik, Sensorik und Evidenz für erste Ideen und

Lösungen zu formen, diese iterativ zu prüfen und sodann im Prozess des Machens weitere Ideen zu erhalten.

Abbildung 4: Visualisierung im Arbeitsprozess



Quelle: eigene Aufnahme

Praktisches Machen und das Zeichnen von Gedanken, das dreidimensionale »Bauen« von Ideen stellt für gestaltungsferne Studierende einen neuen Gegenstandsbereich dar. Er wird zunächst mit nicht-wissenschaftlich, nicht-professionell und nicht-relevant assoziiert. Zudem löst dieser Methodenbaustein bei den Teilnehmern Sorgen aus, da sie fürchten, die unternehmerischen Erwartungen sowie curricularen Erfordernisse nicht adäquat zu bedienen und Nachteile zu erzielen.

Im Verlauf dieser Arbeits- und Methodenphase zeigte sich, dass das vermeidlich Spielerische, das überraschend Experimentelle und das zeitweilige Basteln sowie Visualisieren bei den Studierenden Dynamiken, Flexibilität und Perspektivveränderungen sowie -erweiterungen an den jeweiligen Arbeitsschritten eröffnete.

Die fehlende Vertrautheit wurde seitens der Coaches und der Facilitatoren gerahmt und rückversichert, um am Prozess Erkenntnisse über Nutzerakzeptanz, Funktionalität oder Ablehnung und Dysfunktionalitäten zu erkennen. Dieser visualisierte iterative Erkenntnisgewinn erweist sich disziplinübergreifend als fruchtbarer Erkenntnisbeschleuniger, da er nicht-versprach-

lichte, aber allseits einsehbare Ergebnisse zu erkennen gibt und somit eine katalytische Funktion erfüllt.

Abbildung 5: Visualisierung und Prototypenbau im Arbeitsprozess



Quelle: eigene Aufnahme

Temporäre soziale Nähe und Intensitätsverstärker

Gruppenarbeit, flexible Arbeitsraumkonstellationen, Unternehmensbesuche, praktisches Machen und situatives Verwerfen roher Ideen erfordert andere körperliche Präsenzen, als dies rein kognitiv-individuelle, sitzbasierte (Denk-)Prozesse mit sich bringen.

Events sind generell soziale Ereignisse, bei denen temporär soziale Nähe mit einer sozialen Intensität einhergehen. Gerahmt werden derartige Intensitäten durch Praktiken körperlicher Aktivitäten, Eröffnungsspiele und sog. Warm-ups, die in Gestalt von interaktiven Bewegungsspielen Körperlichkeit als Momentum der Intensitätssteigerung mit in den Prozess der Wissensproduktion einbeziehen. Körperlichkeit, soziale Intensität und temporäre soziale und körperliche Nähe sind ein nicht-kognitives Element, um unter zeitkritischen Bedingungen Präsenz und Reaktion zu erhöhen.

Abbildung 6: Warm-ups

Quelle: eigene Aufnahme

Diskussion: Können FCE-Konzepte Mikroformationen von neuen Lern- und Transfermethoden in Universitäten adäquat beschreiben?

Das Erkenntnisinteresse bestand darin, aus den offenen Konzeptbausteinen der FCE Erkenntnisperspektiven für neue, zeitlich befristete Wissenstransformate zu ermitteln. Anhand eines Beispiels – der Innovationswerkstatt Schöneeweide an der HTW Berlin – zielt der Beitrag darauf ab, Konzeptelemente der FCE auf ein Transferformat anzuwenden. Folgende Erkenntnisse können vorgestellt werden:

1. Out of the box – into the fields – Temporäres Framing von offenen Lernprozessen

Das curriculare Angebot der Innovationswerkstatt kann als temporäres Feld unterschiedlicher Akteure angesprochen werden: Dozenten, Unternehmer, Facilitatoren, und Studierende kommen zeitlich befristet abseits der Lehr-, Forschungs- und unternehmerischer Tätigkeitsroutinen an einem Dritten Ort zusammen. »Out of the box« wird in interdisziplinären Teams mit Hilfe krea-

tiver Prozessmethoden an prototypischen Ideen und Lösungen gearbeitet. Das temporäre Feld ist hochdynamisch, praktisches Machen iteriert mit kognitiv-analytischen Methoden, situatives *Framing* von Fragen und Erkenntnisgewinnen richten sich an bis dato nicht vorliegende offene und nicht-vordefinierte Zielerreichungen. In dieser Form verhelfen die heuristischen FCE-Elemente, um Prozessdynamiken zu rekonstruieren.

Der Fall gibt aber auch Hinweise auf bis dato nicht thematisierte Teilkomponenten derartiger Dritte Orte-Transferprozesse. Dies sind zum einen die nicht berücksichtigten Mikro-Raumsituationen, die sich durch bewusste An- und Umordnungsprozesse von sozialen Gütern und Menschen zu erkennen geben. Damit werden soziale Abläufe gelenkt, soziale Verdichtungen und Intensivierungen erlaubt und Phasierungen von Interaktionen gelenkt.

Ebenso ist bisher in der FCE-Literatur wenig Aufmerksamkeit auf Materialitäten in Gestalt von flexiblen Raumarchitekturen, Arbeitsmaterialien und Körper gerichtet worden, die bei der Rolle von Events stärker berücksichtigt werden müssten. Diese Materialitäten müssten – was hier noch nicht vollzogen wurde – perspektivisch auch stärker digitale Arbeits- und Projektinfrastrukturen berücksichtigen und mit einbeziehen.

2. Eventisierung der Edukation?

Neben den materiellen und prozessbezogenen Betrachtungen gibt sich in der FCE-Literatur nur wenig Sachkritik an der Rolle von Events, ihren innewohnenden Marketingvorwürfen sowie ihrer medialen Vermittlungen. Im Fall derartiger Events in non-kommerziellen Hochschulprozessen stellt sich die Frage, wie kreative Individuen und Gruppen mit Ideenverweigerung, negativem Feedback, Stigmatisierung, Frustration, sozialer Ausschluss oder Gruppenkonflikt in kreativen Prozessen umgehen.

Was sind die sozialen, persönlichen und institutionellen Kosten des Kreativitätsimperativs und des ständigen Drucks zur (Neu-)Entwicklung am offenen Fall einer Fragestellung? Derartig kulturkritische Fragen sind bis dato selten Gegenstand der Analyse von Events und ihren temporären Feldern. Dazu gehört auch die Frage, wie Hochschulorganisationen und Dozenten mit unerwünschten Ergebnissen ihrer Prozesse gegenüber KMU umgehen.

3. Kollektive Output-Zentrierung vs. individuelle Lernprozesse?

Temporäre Feldzusammenkünfte sind kollektive und zyklische Versammlungen. In der FCE-Literatur sind derartige Zusammenkünfte darauf angelegt, Standards, Leitthemen, Produkte und andere Kernelemente eines Marktes gegenüber den Feldmitgliedern vorzustellen und argumentativ, analytisch oder gewinnend für deren Relevanz zu werben.

Bis dato finden sich in der FCE-Literatur wenig Ansätze oder Erkenntnisse für spontane Abweichungen, Absatzbewegungen gegenüber dem dominant konstruierten »Feld-Mainstream« oder situativen Ad-hoc-Vereinigungen, die sich alternativ oder absetzend zu einem Kernmotiv einer Feldvereinigung darstellen. Die Rolle von Außenseitern, Mavericks u.a. wurde bis dato erstmalig von Jones et al. (2016) eingeführt (Jones et al. 2016), aber nicht als Gegenstand von Feldformationen verstanden.

Damit verbindet sich die Frage, wie in dem hier vorgestellten Format zeitlich betrachtet individuelle Lern- und Erkenntnisfortschritte gegenüber den team-kollektiven Prozessmethoden legitimiert werden können. Diese Perspektive würde sodann die Frage stellen, wie abseitige Teamergebnisse oder auch abseitige Teamprozesse vermittelbar und bewertbar werden.

4. Materialitäten temporärer Kollaboration

Bis dato findet sich in den konzeptionellen Auseinandersetzungen der FCE kaum Hinweise auf materielle Komponenten, Körperlichkeit und physisch-räumliche Architekturen, wie sie faktisch für Kreativ- und Wissensproduktionsprozesse essentiell sind (Fabbri and Charue-Duboc 2013). Der Fall der vorgestellten temporären Innovationswerkstatt sowie der Interaktionspraktiken sowie -methodiken basiert ganz wesentlich auf dem Zusammenspiel von Erkenntnisgewinn durch fortschreitende Iteration am materialisierten sowie temporär-wirksamen Prototypen.

Dieses Teilelement am Arbeitsprozess ist ein Indikator für eine stärkere Auseinandersetzung mit gebauten Welten, Materialitäten und Architekturen, ihren Ästhetiken und Funktionalitäten, mit Hilfe derer Events orchestriert, symbolisch aufgeladen und Interaktionen gestaltet werden.

Dritte Orte als Geographien von Mikro-Events? Implikationen für die Wirtschaftsgeographie zur Erklärung der Dritten Mission

Die Ergebnisse legen nahe, dass derartige Mikroevents aktiv auf der Basis von sozialen Interaktionen, die in physischen und kommunikativen Räumen als Gegenstand einer Dritten Mission hinaus stattfanden, imaginiert und sodann handlungsleitend konstruiert wurden.

Letztendlich werfen die Ergebnisse ein Licht auf die Formierung einer neuen Wissenskategorie, die auf einem speziellen Prozessansatz basiert und nicht auf Wissensprodukten, die aus einer formalen Verfahrenslogik entstehen. Diese hier vorgestellten Prozesskategorien basieren nicht auf festgelegten Wissensbausteinen, sondern auf einem speziellen Prozess der kreativen Koproduktion in temporärer Interaktion.

Aus den Ergebnissen lassen sich Handlungsempfehlungen für Hochschulakteure und Entscheidungsträger im Bereich zum Beispiel der wissensbasierten Stadtentwicklung ableiten, indem sie nahelegen, den konkreten Orten, an denen Interaktionen stattfinden, mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Derartige Austauschhandlungen müssen dann detaillierter »bottom up« analysiert werden, insbesondere mit dem Ziel, wie es Protagonisten außerhalb dieser stabilen lokalen Netzwerke gelingt, sowohl national als auch international, Aufmerksamkeitserträge für sich sichtbar zu machen.

Literatur

- Anand, Narinder und Mary R. Watson. 2004. »Tournament rituals in the evolution of fields: The case of the Grammy Awards.« *Academy of Management Journal* 47, Nr. 1: 59-80.
- Bender, Gerd. 2004. »mode-2 – Wissenserzeugung in globalen Netzwerken?« In *Stadtregion und Wissen. Analysen und Plädoyers für eine wissensbasierte Stadtpolitik*, hg. von Ulf Matthiesen, 149-158. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Binz, Christian, Bernhard Truffer und Lars Coenen. 2016. »Path creation as a process of resource alignment and anchoring: industry formation for on-site water recycling in Beijing.« *Economic Geography* 92: 172-200.
- Bretschneider, Markus und Ekkehard Nuissl. 2003. »Lernende Region« aus Sicht der Erwachsenenbildung« In *Lernende Region – Mythos oder leben-*

- dige Praxis?, hg. von Ulf Matthiesen und Gerhard Reutter, 35-58. Bielefeld: Bertelsmann.
- Chesbrough, Henry, Wim Vanhaverbeke und Joel West. 2014. *New Frontiers in Open Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Etzkowitz, Henry und Loet Leydesdorff. 2000. »The dynamics of innovation: from National Systems and ›Mode 2‹ to a Triple Helix of university–industry–government relations.« *Research Policy* 29: 109-123.
- Fabbri, Julie und Florence Charue-Duboc. 2013. »The Role of Physical Space in Collaborative Workplaces Hosting Entrepreneurs.« In *Materiality and Space: Organizations, Artefacts and Practices*, hg. von FX. Vaujany und N. Mitev, 117-134. London: Palgrave Macmillan.
- Fleischmann, Katja, Sabine Hielscher und Timothy Merritt. 2016. »Making things in fab labs: a case study on sustainability and co-creation.« *Digital Creativity* 27, Nr. 2: 113-131.
- Gibbons, Michael. 1994. *The new production of knowledge: the dynamics of science and research in contemporary societies*. London; Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications.
- Harloe, Michael und Beth Perry. 2004. »Universities, Localities and Regional Development: The Emergence of the ›Mode 2‹ University?« *International journal of urban and regional research* 28, Nr. 1: 212-223.
- Hatch, Mark. 2013. *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers*. New York: McGraw-Hill Education Ltd.
- Henn, Sebastian und Harald Bathelt. 2014. »Knowledge Generation and Field Reproduction in Temporary Clusters and the Role of Business Conferences.« *Geoforum* 58: 104-113.
- Hunsinger, Jeremy und Andrew Schrock. 2016. »The democratization of hacking and making.« *New Media & Society* 18, Nr. 4: 535-538.
- Jones, Candance, Svenja Svejnova, Jasper Strandgaard Pedersen und B. Townley. 2016. »Misfits, mavericks and mainstreams: Drivers of innovation in the creative industries.« *Organization Studies* 37, Nr. 6: 751-768.
- Karvonen, Andrew und Bas van Heur. 2014. »Urban Laboratories: Experiments in Reworking Cities.« *International Journal of Urban and Regional Research* 38, Nr. 2: 379-392.
- Kleibrink, Alexander und Suntutje Schmidt. 2015. »Communities of Practice as New Actors: Innovation Labs Inside and Outside Government.« In *Open Innovation 2.0 Yearbook 2015*, hg. von European Commission, 64-73. Luxembourg: Publication Office of the European Union.

- Knoblauch, Hubert. 1996. »Arbeit als Interaktion. Informationsgesellschaft, Post-Fordismus und Kommunikationsarbeit.« *Soziale Welt* 47, Nr. 3: 344-362.
- 2000. »Workplace Studies und Video.« In *Arbeitskulturen im Umbruch*, edited by Irene Götz and Andreas Wittel, 159-174. München: Waxmann.
- Lampel, Joseph und Alan D. Meyer. 2008. »Guest Editor's Introduction: Field-Configuring Events as Structuring Mechanisms: How Conferences, Ceremonies, and Trade Shows Constitute New Technologies, Industries, and Markets.« *Journal of Management Studies* 45, Nr. 6: 1025-1035.
- Lange, Bastian. 2015. »FabLabs und Hackerspaces.« *Ökologisches Wirtschaften* 30, Nr. 1: 8-9.
- 2017. »Offene Werkstätten und Postwachstumsökonomien: kollaborative Orte als Wegbereiter transformativer Wirtschaftsentwicklungen?« *Zeitschrift für Wirtschaftsgeographie* 61, Nr. 1: 38-55.
- Lange, Bastian, Florian Knetsch und Daniel Riesenberg. 2016. *Kollaborationen zwischen Kreativwirtschaft und Mittelstand. Erfolgsfaktoren, Methoden und Instrumente*. Wiesbaden: Gabler.
- Lange, Bastian, Dominic Power und Lech Suwala. 2014. »Geographies of field-configuring events.« *Zeitschrift für Wirtschaftsgeographie* 58, Nr. 4: 187-201.
- Liedtke, Christa, Carolin Baedeker, Marco Hasselkuß, Holger Rohn und Viktor Grinewitschus. 2015. »User-integrated innovation in Sustainable LivingLabs: an experimental infrastructure for researching and developing sustainable product service systems.« *Journal of Cleaner Production* 97: 106-116. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.jclepro.2014.04.070>.
- Löw, Martina. 2008. »The Constitution of Space. The Structuration of Spaces Through the Simultaneity of Effect and Perception.« *European Journal of Social Theory* 11, Nr. 1: 25-49.
- Moeran, Brian und Jasper Strandgaard Pedersen. 2011. *Negotiating values in the creative industries: fairs, festivals and competitive events*. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press.
- Moilanen, Jarkko. 2012. »Emerging hackerspaces—Peer-production generation.« In *Open Source Systems: Long-Term Sustainability*. OSS 2012. IFIP Advances in Information and Communication Technology 378, hg. von Imed Hammouda, Björn Lundell, Tommi Mikkonen und Walt Scacchi, 94-111. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Navis, Chad und Mary Ann Glynn. 2010. »How New Market Categories Emerge: Temporal Dynamics of Legitimacy, Identity, and Entrepreneur-

- ship in Satellite Radio, 1990–2005.« *Administrative Science Quarterly* 55: 439–471.
- Nowotny, Helga, Peter Scott und Michael Gibbons. 2001. *Re-Thinking Science: Knowledge and the Public in an Age of Uncertainty*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oldenburg, Ramon und Dennis Brissett. 1982. »The third place.« *Qualitative sociology* 5, Nr. 4: 265–284.
- Parodi, Oliver, Marius Albiez, Richard Beccroft, Sarah Meyer-Soylu, Alexandra Quint, Andreas Seebacher, Helena Trenks und Colette Waitz. 2016. »Das Konzept ›Reallabor‹ schärfen- Ein Zwischenruf des Reallabors 131: KIT findet Stadt.« *GAIA – Ecological Perspectives for Science and Society* 25, Nr. 4: 284–285.
- Potts, Jason, John Hartley, John Banks, John Burgess, Rachel Cobcroft, Stuart Cunningham und Lucy Montgomery. 2008. »Consumer co-creation and situated creativity.« *Industry and Innovation* 15, Nr. 5: 459–474.
- Roessler, Isabel, Sindy Duong und Cort-Denis Hachmeister. 2015. *Welche Missionen haben Hochschulen? Third Mission als Leistung der Fachhochschulen für die und mit der Gesellschaft*. Gütersloh.
- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London: Sage.
- Schäpke, Niko, Franziska Stelzer, Matthias Bergmann, Mandy Singer-Brodowski, Matthias Wanner, Guido Caniglia und Daniel Lang. 2017. *Reallabore im Kontext transformativer Forschung: Ansatzpunkte zur Konzeption und Einbettung in den internationalen Forschungsstand*. Edited by IETSR Discussion papers in Transdisciplinary Sustainability Research No 1/2017. IETSR Discussion papers in Transdisciplinary Sustainability Research No 1/2017. Leuphana: IETSR Discussion papers in Transdisciplinary Sustainability Research No 1/2017.
- Schneidewind, Uwe und Karoline Augenstein. 2016. »Three Schools of Transformation Thinking: The Impact of Ideas, Institutions, and Technological Innovation on Transformation Processes.« *GAIA – Ecological Perspectives for Science and Society* 25, Nr. 2: 88–93.
- Schüßler, Elke, Charles Rüling und Bettina Wittneben. 2013. »On Melting Summits: The Limitations of Field-Configuring Events as Catalysts of Change in Transnational Climate Policy.« *Academy of Management Journal* doi: 10.5465/amj.2011.0812.
- Soja, Edward. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. New York: Wiley-Blackwell.

- Suwala, Lech, Mona Gennies, Alexandra Höng, Gordon Jamerson, Pauline Kobus, Eunsoo Lee, Annika Puderbach, Clara Scheffler, Joana Schirmer, Antonia Weber und Christiane Wichtmann. 2018. Urbane Werkstä(dt)tten – Transferformate zwischen Wirtschaft und Wissenschaft. Unveröffentlichter Projektbericht eines Studienprojekts an der TU Berlin.
- Thornham, Helen und Edgar Gómez Cruz. 2016. »Hackathons, data and discourse: Convolutions of the data (logical).« *Big Data & Society* 3, Nr. 2: 1-11. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2053951716679675>.
- Toker, Umut und Denis O. Gray. 2008. »Innovation spaces: Workspace planning and innovation in U.S. university research centers.« *Research Policy* 37: 309-329. <https://doi.org/doi:10.1016/j.respol.2007.09.006>.
- Troxler, Peter. 2014. »Fab Labs Forked: A Grassroots Insurgency inside the Next Industrial Revolution.« *Journal of Peer Production* 5. Zuletzt aufgerufen am 8. Januar 2015. <http://peerproduction.net/issues/issue-5-shared-machine-shops/editorial-section/fab-labs-forked-a-grassroots-insurgency-inside-the-next-industrial-revolution/>
- Williamson, Ben. 2015. »Governing methods: policy innovation labs, design and data science in the digital governance of education.« *Journal of Educational Administration and History* 47 Nr. 3: 251-271.

