
Vorwort: Ein kompaktes Buch zu einer interaktiven Community

Dieses Buch ist die Essenz einer langen Forschungsreise. Es vermittelt in komprimierter Form die wesentlichen Inhalte unserer Gedanken zur **interaktiven Wertschöpfung**. Von Ralf Reichwald im Jahr 2004 geprägt, hat sich dieser Begriff heute fest im deutschen Sprachraum etabliert. Die Idee hinter interaktiver Wertschöpfung ist einfach: Unternehmerische Wertschöpfung findet heute immer öfters nicht mehr sequentiell im Sinne einer klassischen Wertschöpfungskette statt, sondern interaktiv und iterativ zwischen einem fokalen Unternehmen und externen Mitwirkenden (**Co-Creation**). Dies gilt für die Forschung und Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen (**Open Innovation**) genauso wie für operative Wertschöpfungsprozesse (zum Beispiel **Mass Customization**). Eine besondere Rolle spielen dabei die Kunden und Nutzer. Diese reagieren nicht nur auf Impulse eines Unternehmens, sondern werden selbst aktiv. Die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Externen wird dabei in vielen Fällen anders organisiert, als dies klassischerweise bei arbeitsteiliger Wertschöpfung der Fall ist. Statt Aufgaben zu verteilen bzw. anzuweisen, reagieren die Beitragenden auf einen offenen Aufruf zur Mitwirkung und selektieren selbst, wann und wie sie sich beteiligen (**Crowdsourcing**). Ziel des Buchs ist, eine konzeptionelle Basis dieser Entwicklungen zu geben und die zuvor in Klammern genannten Schlagworte fundiert zu verbinden.

Die erste Version dieses Buchs, 2006 publiziert, entstand als Ergebnis gemeinsamer Forschungsarbeit der Autoren nach der Jahrtausendwende am Lehrstuhl für **Betriebswirtschaftslehre: Information, Organisation und Management (IOM)** an der Technischen Universität München. Unser Antrieb war damals der sich abzeichnende Wandel der Vernetzungsfähigkeit wirtschaftlicher wie privater Akteure. Open-Source-Software und die dort beobachtbaren neuen Organisationsprinzipien standen damals im Zentrum der Diskussion. Das Internet der Daten war etabliert, das Internet der Dinge aber gerade erst in der frühen Entwicklungsphase. In der Praxis dachte noch keiner an Industrie 4.0. Smartphones und Social Media gab es noch nicht. Die in der Innovationsforschung propagierte Öffnung des Entwicklungsprozesses fand in der Praxis eine erste zögerliche Umsetzung, neue Innovationswerkzeuge wie Ideenwettbewerbe rückten durch Pilotprojekte in die Aufmerksamkeit innovativer Manager. In unseren Projekten und im Austausch mit internationalen Forschungs- und Industriepartnern sahen wir, dass sich diese schwachen Signale aber

immer mehr verdichteten. Die **Produktivität der Zusammenarbeit und Kooperation** in allen Wertschöpfungsprozessen stieg in neue Dimensionen.

Die zweite Auflage des Buchs (2009) konkretisierte unsere Gedanken und integrierte vor allem viele neue Beispiele und Fallstudien. Der Springer Gabler Verlag drängte uns seitdem konsequent zu einer Neuauflage. Diese aber wollen wir anders gestalten: indem wir die in unserem Buch beschriebenen Prinzipien anwenden und den Text wahrlich interaktiv mit Vielen weiterentwickeln wollen. Die vorliegende Kompaktfassung bietet die Basis dazu. Wir haben versucht, die wesentlichen Gedanken der zweiten Auflage auf ca. 30 Prozent des Originaltextes zu reduzieren, diesen aber inhaltlich weitgehend unverändert gelassen: **interaktive Wertschöpfung kompakt**.

Die Weiterentwicklung dieses Buchs findet auf einer eigens dafür entwickelten Community-Plattform statt, erreichbar über **open-innovation.de**. **Machen Sie dort mit!** Werden Sie Co-Creator und teilen Sie Ihre eigene Forschung, Fallstudien und Erweiterungen. Werden Sie Co-Reviewer und kommentieren und kritisieren Sie den Text, lassen Sie uns Ihre Fragen und Ergänzungen wissen. Oder bleiben Sie einfach Konsument und lesen Sie dort die aktuellen Erweiterungen und Beispiele. Auf Basis dieses interaktiven Textes planen wir dann, eine dritte wirkliche Neuauflage dieses Buches herauszugeben – aber vielleicht merken wir auch, dass die Zukunft des Fachbuchs eher eine solche interaktive und offene Plattform im Internet ist.

Ralf Reichwald und Frank Piller sind sehr dankbar, mit *Kathrin Möslin* und *Christoph Ihl* zwei Wissenschaftler aus dem ursprünglichen Münchener Lehrstuhlteam für dieses Projekt gewonnen zu haben, die die Geschichte der interaktiven Wertschöpfung schon lange geprägt haben. Zusammen sehen wir uns als Moderatoren und Motivatoren für dieses Vorhaben.

An unseren Lehrstühlen danken wir unseren Kollegen *Nivedita Agarwal*, *Victoria Boss*, *Sebastian Brenk*, *Stefan Genennig*, *Birgit Grabi*, *Dimitri Graf*, *Stephan Hankammer*, *Jan Hohner*, *Ruth Jiang*, *Hannes Lampe*, *Fabian Louwen*, *Nele Lund*, *Laura Rieger*, *Martin Schymanietz*, *Jan-Niklas Wick* und *André Witzel*, die in verschiedenen Iterationen aus Sicht der Nutzer die Kürzung des Textes bzw. die gleichzeitig erscheinende englische Auflage vorbereitet haben. *Barbara Roscher* vom Verlag danken wir sehr für ihre engagierte Betreuung und große Geduld. *Sarah De Heyn* hat mit Umsicht das gekürzte Manuskript lektoriert. Der *Peter-Pribilla-Stiftung* gehört weiterhin unser Dank für die Start-up-Finanzierung dieses Vorhabens.

Wir hoffen, wir treffen uns auf open-innovation.de zur Weiterentwicklung des Buchs – vielleicht aber bietet diese Fassung Ihnen einfach nur einen konzeptionellen Rahmen, die Öffnung der Unternehmensgrenzen und die neuen Formen der Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Kunden und anderen externen Akteuren in einen Gesamtzusammenhang zu bringen.

Aachen, Nürnberg, Hamburg und München,
im Februar 2017

Frank Piller, Kathrin Möslin,
Christoph Ihl und Ralf Reichwald

Interaktive Wertschöpfung kompakt

Open Innovation, Individualisierung und neue Formen
der Arbeitsteilung

Piller, F.; Möslein, K.M.; Ihl, C.; Reichwald, R.

2017, VIII, 125 S. 8 Abb., 5 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-17513-9