

Charly Waibel, Georg Vogel, Alexander Richter

„SkiBaserl“: Auf dem Weg zum Spitzensport 2.0

Kurz gefasst:

- Social Software hat großes Potenzial, das Wissens- und Innovationsmanagement im professionellen Spitzensport nachhaltig zu unterstützen.
- In einem nicht ausgesprochen IT-affinen Umfeld trägt besonders die freudvolle Nutzung eines Systems zur Motivation der Akteure bei.
- Die Offenheit für Änderungswünsche der Nutzer ist ein nicht zu unterschätzender Erfolgsfaktor.

Foto: Jupiterimages

Die Leistungsdichte im professionellen Spitzensport rückt zunehmend enger zusammen und immer öfter entscheiden Details über Sieg oder Niederlage. Folglich sollten die Akteure möglichst viel Wissen über die vielfältigen Erfolgsfaktoren identifizieren, organisieren und Gewinn bringend ausspielen. Das Innovationsnetzwerk Ski Alpin setzt daher auf ein ausgeklügeltes Wissens- und Ideenmanagement-System, an dem sich alle Wissensträger beteiligen können. Als ersten Umsetzungsschritt führte der deutsche Skiverband ein stark angepasstes Wiki ein: das „SkiBaserl“.

Vom Enterprise 2.0 zum Spitzensport 2.0

Das Internet hat eine Evolution hinter sich. Die Nutzer haben sich von reinen Konsumenten zu Produzenten entwickelt, die Inhalte nicht mehr nur lesen, sondern diese selbst bereitstellen, editieren, bewerten und kommentieren. Das Stichwort lautet „participation“ – Beteiligung der User. Diese freiwillige und aktive Mitwirkung eines großen Benutzerkreises ohne Zwänge von Organisationen, Prozessen, Technologien oder bestimmten Plattformen stellt das Hauptcharakteristikum des Web 2.0 dar.

Die unkomplizierte Möglichkeit, etwas zum großen Ganzen beizutragen, kann viele Wissensmanagement-Ansätze bereichern. Auf Firmenebene hat man das bereits erkannt und mittlerweile den Begriff „Enterprise 2.0“ [1] geprägt. Dahinter steht die Frage nach den Einsatzpotenzialen von Social Software in Unternehmen. Im Vergleich zum privaten Internet müssen die Beteiligten hier allerdings verschiedene unternehmensspezifische Herausforderungen meistern, wie z.B. die Einbeziehung von Organisationsstrukturen und -prozessen. Werden diese Spezifika bei der sozio-technischen Systemgestaltung der Werkzeuge berücksichtigt, bieten sie gegenüber anderen Tools bessere Möglichkeiten, implizites Wissen („tacit knowledge“) und Best Practices unternehmensweit verfügbar zu machen. Ähnlich dem Prozedere für die Auswahl und Anpassung der Web-2.0-Komponenten für die Enterprise-2.0-Umgebung gestaltete sich auch das Vorgehen im Wissensmanagement-Einführungsprojekt „SkiBaserl“. [2]

Um den komplexen Anforderungen des Leistungssports gerecht zu werden, arbeitet der Deutsche Skiverband im Bereich Ski Alpin auf wissenschaftlicher Ebene in einem heterogenen Netzwerk unterschiedlicher Spezialisten (Trainings- und Bewegungswissenschaften, Sporttechnologie, Medizin, Innova-

tionsmanagement etc.) zusammen. Die Akteure beteiligen sich in verschiedenen wissensintensiven Projekten organisationsübergreifend. Darunter befinden sich Wissensträger und Ideenlieferanten, die nur bedingt im Büro am Rechner sitzen. Jedoch auch solche, die über sehr interessante Informationen und Erfahrungen aus ihrem Umfeld verfügen, die anderen Akteuren im Netzwerk in der Regel aber nicht zugänglich sind. Daher erfolgte das bisherige Wissensmanagement hauptsächlich dezentral auf den Laptops (und in den Köpfen) der Beteiligten.

Der Wunsch aller Partner bestand folglich darin, eine jederzeit zugängliche Basis zu schaffen, um möglichst einfach Informationen beitragen und abrufen zu können. Zudem sollte die Anzahl der Ideenlieferanten erweitert werden. Ziel war es auch, insbesondere die Erkenntnisse und Erfahrungen über die sehr vielen potenziell innovationsrelevanten Anwendungsfelder besser dokumentierbar, einfacher kommentierbar und nachhaltiger verfügbar zu machen. Aus diesem Grund riefen die SportKreativ-Werkstatt GmbH München und die Forschungsgruppe Kooperationssysteme München zusammen mit dem Deutschen Skiverband das vom Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) geförderte Projekt „SkiBaserl“ ins Leben. [3]

And the winner is ... ein Wiki

Im Rahmen eines holistischen Entwicklungsansatzes [4] erarbeiteten die Projektteilnehmer eine gemeinsame Zielvision. Sie beschlossen, eine sozio-technische Lösung zu entwickeln,

- mit der unterschiedliche Arten von explizitem und implizitem Wissen verschiedener Akteure organisiert werden kann.
- die sich überall intuitiv, nebenbei, ohne Strukturreferenz sowie individuell angepasst nutzen lässt.
- auf die unterschiedliche Nutzerkreise Zugriff haben und die Kommunikation sowie anregendes Stöbern unterstützt.
- die mit anderweitig genutzten Systemen kompatibel ist, schnell genutzt werden kann und auf dauerhafte Anwendung ausgelegt ist.

Aufgrund dieser, bewusst abstrakt gehaltenen, Anforderungen und Wünsche, entschieden sich die Verantwortlichen bei der Wahl der technischen Basis für ein Wiki. Dieses sollte soweit wie möglich in die Arbeitsumgebung und -prozesse der beteiligten Akteure integriert werden.

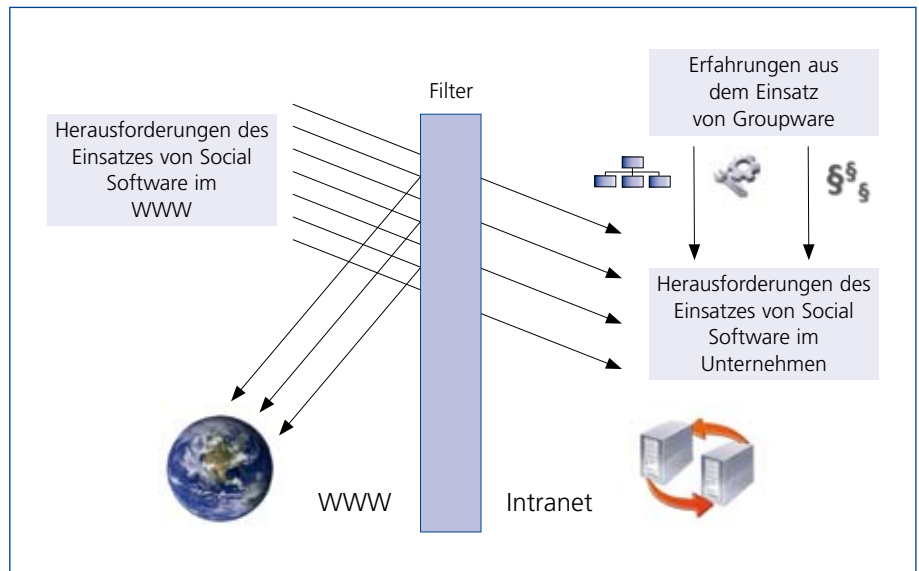
Da a priori bekannt war, dass ein großer Teil des Nutzerkreises nicht ausgesprochen IT-affin ist, standen von Anfang

- die Vereinfachung der Plattform,
- Maßnahmen zur Motivationssteigerung und
- die Erleichterung der Bedienung, insbesondere des WYSIWYG-Editors

im Vordergrund.

Alle ziehen an einem Strang

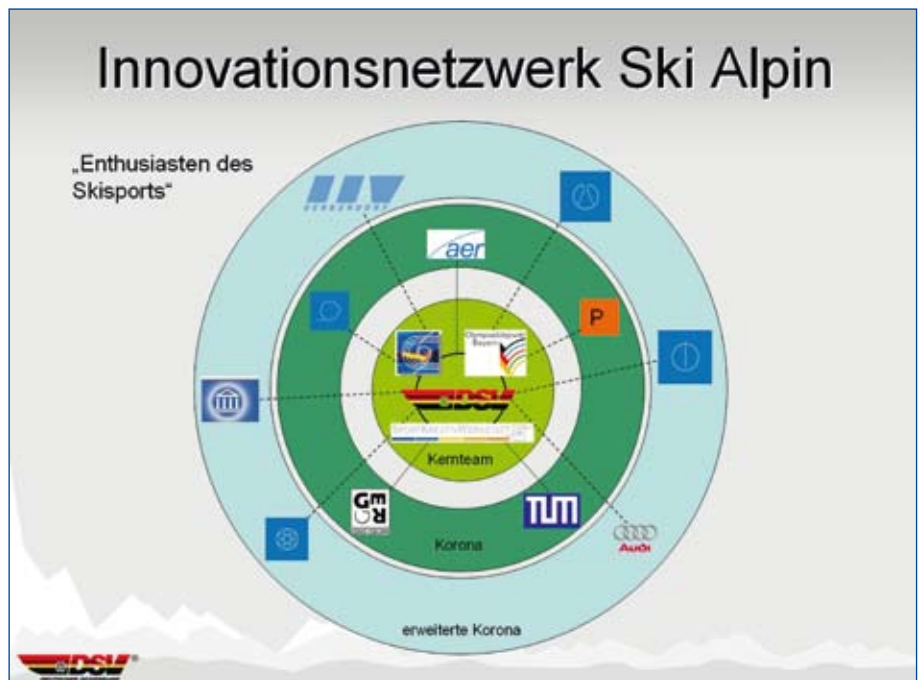
Wichtig war allen Beteiligten zudem ein möglichst kollegialer und offener Umgang miteinander. Sie wollten auf gleicher Augenhöhe kommunizieren und so „Lücken“ zwischen Praktikern, Sportlern und Technikern verhindern. Daher fand zum Beispiel das initiale Treffen – quasi als erste Teambuildingmaßnahme – bereits in einer Hütte im Schnee statt. In diesem Rahmen prägten die Teilnehmer den Begriff „freudvolle Nut-



Aus dem World Wide Web ins Unternehmen

zung“ – ein Termini, der das Wiki über den Rahmen der Nutzerfreundlichkeit hinaus zu einem System machen sollte, mit dem die User gerne arbeiten. Um dies zu erreichen, wurden zum Beispiel die Begrifflichkeiten im Wiki möglichst einfach und eher umgangssprachlich gehalten. So trägt die Übersichtsseite den Titel „Was gibt es“ und der Button, um eine Seite anzulegen, heißt: „Ich weiß was“. Zudem sollten Präsentation und die Anordnung der Inhalte zum Stöbern einladen (Stichwort: „Serendipity“).

Regelmäßige Präsenztreffen zum Entwicklungsstand des SkiBaserl motivierten vor allem inaktive Nutzer, wieder auf den gemeinsamen Zug aufzusteigen. Die Einbindung in laufende Projekte (das heißt: die Erzeugung vieler Inhalte durch möglichst viele verschiedene Nutzer) war notwendig, um Nutzungsoptionen zu erkennen. So bemerkten die Beteiligten zum Beispiel, dass es ganz unterschiedlicher Navigationshilfen bedarf, um den heterogenen Nutzern bzw. Nutzergruppen sowie den differenzierten Vorhaben und



Innovationsnetzwerk Ski Alpin

Projekten innerhalb des DSV gerecht zu werden. Dank dieser Erkenntnis können die User jetzt mithilfe von Tags, mittels einer Ordnerstruktur sowie über die Suchfunktion innerhalb des Portals navigieren – je nachdem, welche individuelle Herangehensweise sie bevorzugen.

Nutzerwünsche gezielt umsetzen

Das Editieren der Wiki-Seiten spielte eine zentrale Rolle und sollte mit einem WYSIWYG-Editor (What You See Is What You Get) unterstützt werden. Derzeit sind jedoch weder die verfügbaren Open-Source-Plugins noch die erhältlichen kommerziellen Tools sehr ausgereift, sodass sie die hohen Erwartungshaltungen der Nutzer nicht befriedigen konnten. Diese erhofften sich Funktionalitäten, vergleichbar mit Office-Lösungen wie MS Word. Diesem Wunsch konnten die Verantwortlichen nur bedingt nachkommen. In der finalen Wiki-Version geben sie den Usern daher die Möglichkeit, Inhalte oder auch ganze Seiten per E-Mail an die Administratoren zu senden, welche sie dann entsprechend nachbearbeiten und einpflegen.

Im Rahmen der Adaption des Wikis wurde klar, dass die Offenheit für Änderungswünsche der Nutzer ein nicht zu unterschätzender Erfolgsfaktor ist. Unter der Devise „trial and error“ regten die Initiatoren daher das Experimentieren und Ausprobieren der User an. Sie stellten anfangs beispielsweise eine breite Funktionspalette zur Verfügung und entfernten unerwünschte bzw. ungenutzte Features anschließend wieder.

Als besonders demotivierend empfanden die Nutzer allerdings Fehlfunktionen, Bugs und intransparente Features des Portals. Hier waren schnelle Reaktion und Aufklärung von Seiten der Administratoren notwendig und hilfreich. Auch die Zugangsberechtigungen waren ein hitzig diskutiertes Thema. Um aber keine unnötigen Barrieren aufzubauen, sondern vielmehr ein innovationsfreundliches Klima zu schaffen, wurden alle Seiten uneingeschränkt freigeschaltet.

Fazit:

Mittlerweile ist das SkiBaserl in mehreren Kooperationsprojekten zum Einsatz gekommen – und erfreut sich bei den Nutzern großer Beliebtheit. Auf der Suche nach dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Detail sind die Beteiligten nun einen Schritt weiter gekommen. Was jedoch nicht bedeutet, dass die Arbeit am Wiki damit abgeschlossen ist. Bisher eignet es sich nämlich nur beschränkt dazu, miteinander zu kommunizieren. Deswegen soll nun ein Blog integriert sowie ein Chat zur Verfügung gestellt werden. Auf die „freudvolle Nutzung“ legen die Beteiligten dabei weiterhin großen Wert. Im Hintergrund spielt der integrierte Musikplayer zum Beispiel die Play-

list eines Nutzers: Wolfgang Ambros singt enthusiastisch „Skiiii foaan!“

Anmerkungen:

- [1] http://de.wikipedia.org/wiki/Enterprise_2.0
 [2] Der Begriff „SkiBaserl“ setzt sich zusammen aus Ski und dem „bayerischen“ Diminutiv für Datenbank, nämlich Baserl.
 [3] Der offizielle Titel des Forschungsvorhabens ist: „Entwicklung einer Plattform zur Unterstützung von Wissens- und Ideenmanagement für Innovation im Spitzensport.“ An dieser Stelle möchten wir dem Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) für die Förderung und die gute Zusammenarbeit danken.
 [4] Moritz, E. F. (2009): Holistische Innovation. Konzept, Methodik und Beispiele. Heidelberg

Die Autoren:



Charly Waibel ist seit 1995 beim Deutschen Skiverband im Bereich Ski Alpin beschäftigt; zunächst als Trainer der Herren-, später der Damen-Mannschaft und seit 2003 als Wissenschaftskoordinator Ski Alpin. Zu seinen Aufgaben gehört es, in einem Netzwerk aus Wissenschaftlern unterschiedlicher Fachrichtungen Optimierung- und Innovationspotenziale im alpinen Skirennsport zu identifizieren und auszuschöpfen sowie die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse in die Trainingsarbeit einfließen zu lassen.

waibel@wissensmanagement.net



Georg Vogel betreut im Rahmen seiner Tätigkeit als Projektmanager für Innovationsentwicklung bei der SportKreativ-Werkstatt GmbH München Vorhaben im Spannungsfeld zwischen Sport und Technik. Dabei zählen Entertainment Fitness und Innovationen für den Leistungssport zu seinen zentralen Einsatzbereichen.

vogel@wissensmanagement.net



Alexander Richter ist seit Dezember 2006 wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Forschungsgruppe Kooperationsysteme (CSCM) an der Universität der Bundeswehr München. Er verfolgt mit großem Interesse die Einführung von Social Software in vielen deutschen Unternehmen und arbeitet momentan mit seinem Doktorvater Prof. Dr. Michael Koch an der zweiten Auflage des Buches „Enterprise 2.0 – Planung, Einführung und erfolgreicher Einsatz von Social Software in Unternehmen“.

richter@wissensmanagement.net