

1. Kreativität ist ein kooperativer Prozess. „Innovationen werden häufiger von Teams hervorgebracht als durch plötzliche Erleuchtungen einer einsamen Erfinderseele. Das galt für jede Ära des kreativen Erwachens. Die wissenschaftliche Revolution, die Aufklärung und die industrielle Revolution – sie alle verfügten über ihre eigenen Institutionen des kollektiven Zusammenwirkens und über Netzwerke zur Verbreitung ihrer Ideen. Aber für das digitale Zeitalter gilt all das in noch viel größerem Ausmaß.“ (S. 557)
2. „Das digitale Zeitalter mag revolutionär erschienen, aber es fußt auf dem Ausbau von Ideen, die von vorherigen Generationen überliefert wurden.“ (S. 557) „Steve Jobs baut auf die Arbeit von Alan Kay auf, der wiederum auf Doug Englbart und dieser auf J.C.R. Licklider und Vannevar Bush.“ (S. 557)
3. Physische Nähe kann „heute wie in der Vergangenheit – sehr hilfreich sein“ (S. 558). „Die Prophezeiung, dass die digitalen Werkzeuge dazu führen würden, dass Mitarbeiter nur noch per Bildschirm kommunizieren, hat sich nie ganz erfüllt. ... Als Steve Jobs den neuen Firmensitz von Pixar plante, hielt er sich ewig mit verschiedenen Möglichkeiten auf, den Lichthof zu strukturieren, ja sogar mit der Frage, wo die Toiletten am besten zu platzieren seien, damit es zu zufälligen persönlichen Begegnungen kam.“ Das neue Apple-Gebäude ist alles „um einen Innenhof herum angeordnet“ (S. 558).
4. Die beste Führungsqualität haben Teams aus Leuten bewiesen, „die sich in ihrem Stil ergänzt haben.“ (S. 558)
5. Wichtig für solche Teams auch: „Das Zusammenspiel von Visionären, mit immer neuen Ideen aufwarten, und zupackenden Managern, die diese umzusetzen verstehen.“ (S. 559)

„Wie der Computer wurden auch ARPANET und Internet von Teams entwickelt, die miteinander kooperierten. Entscheidungen wurden durch einen Prozess gefällt, den ein skrupelloser Doktorand in Gang gesetzt hatte, in dem er Vorschläge als ‘Bitte um Kommentare’ in die Runde schickte. Aus dieser Keimzelle ging ein internetähnliches Netzwerk mit Paketvermittlung hervor, dem keine zentrale Autorität oder dominante Netzknoten vorgeschaltet waren, sondern in dem alle Macht gleichmäßig auf alle Knoten des Systems verteilt war“ (S. 559).

Gebildet und unterhalten wurden die kreativen Vorreiter-Teams des digitalen Zeitalters im Wesentlichen auf dreierlei Art:

1. „wurden sie mit Regierungsmitteln gefördert und durch staatliche Stellen koordiniert.“ Z.B. beim ENIAC und beim ARPANET. Oft in Kooperation mit Unis und privaten Firmen.
2. Privatunternehmen – z.B. Texas Instruments und Intel, Atari und Google, Microsoft und Apple. „Hauptmotor war hier der Profit“ (S. 560).
3. Gab es auch immer wieder viele Menschen, die ihre Ideen mit anderen teilten und inhaltliche Beiträge leisteten (S. 561). Der Aufbau von Wikipedia und World Wide Web sind gute Beispiele dafür, ebenso Linux und Firefox.

„Die erfolgreichsten Unterfangen des digitalen Zeitalters waren solche, die Kooperation förderten und dabei gleichzeitig eine klare Vision verfolgten.“ (S. 562)

„Geniale Einzelpersonen, die nicht mit anderen zusammenarbeiten konnten, scheiterten in vielen Fällen.“ (S. 563)

„Die meisten erfolgreichen Erneuerer und Unternehmer in diesem Buch hatten eines gemeinsam: Sie waren Produktmacher. Technik und Design waren ihre Domäne und lagen ihnen zutiefst am Herzen. Sie waren keine Marketingmenschen, Finanziers oder Verkäufer.“ (S. 563)

Weitere Lektion des digitalen Zeitalters: „Fast jedes digitale Werkzeug, ..., wurde von Menschen für soziale Zwecke gekapert: um Gemeinschaften zu bilden, Kommunikation zu erleichtern und soziale Netzwerken zu ermöglichen.“ Selbst der PC trug maßgeblich „zum Aufstieg von Modems, Online-Diensten und schließlich Facebook“ und Co bei (S. 563).

Wenn wir Menschen „unserer Seite der Symbiose von Mensch und Computer gerecht werden wollen, wenn wir die Rolle als kreativer Partner unserer Maschinen weiterspielen wollen, müssen wir die Quellen unserer Fantasie, Erfindungsgabe und Menschlichkeit weitem nähren. Das ist unsere Mitgift.“ (S. 565)

„Die nächste Phase der digitalen Revolution wird noch mehr Wege zur Vermählung von Technologie und kreativen Industrien wie Medien, Mode, Musik, Unterhaltung, Bildung, Literatur und bildender Kunst bringen“. (S. 566) Sie „wird von Menschen betrieben werden, die imstande sind, Schönheit mit Technik, Geisteswissenschaften mit Technologie und Poesie mit Prozessoren zusammenbringen.“ (S. 566)