

Nya former av entreprenörskap – exempel från internet

Robin Teigland¹ Paul Di Gangi² Zeynep Yetis³

¹Docent, Handelshögskolan i Stockholm. E-post: robin.teigland@hhs.se. ²Docent, Loyola University of Maryland, USA. ³Doktorand, Handelshögskolan i Stockholm.

Nätverk som arbetar med öppen källkod, där deltagare från hela världen organiserar sig helt frivilligt via Internet-baserade plattformar, för att gemensamt utveckla produkter och tjänster blir allt vanligare i en mängd olika branscher, såsom programvaruutveckling, jordbruksutrustning, bilar etc. Vår forskning visar - något oväntat - att de enskilda entreprenörerna är en drivande kraft inom dessa nätverk. Dessa individer är aktivt engagerade i byggandet av olika former av kapital, då de utvecklar och delar med sig av sina idéer och immateriella rättigheter till andra, inklusive konkurrenter. Vi föreslår begreppet "öppet entreprenörskap" för att beskriva denna process. Medan öppet entreprenörskap utvecklas över hela världen tack vara internet är frågan i vilken utsträckning den väletablerade vinstdrivande företagsmodellen kommer att fortsätta att dominera ekonomin i framtiden.

Open source communities, in which volunteers from across the globe self-organize through internet-based platforms to engage in value co-creation, are increasingly becoming commonplace in a variety of industries, e.g., software, farming equipment, automobiles. Our research reveals - somewhat unexpectedly - that entrepreneurs are a driving force within these communities. These "profit-seeking" individuals are actively engaged in social capital building activities as they develop and freely reveal their intellectual property to the community for others, including the competition, to use. We therefore propose the idea of "open entrepreneurship" to describe the process in which entrepreneurs share their way to success by leveraging their social capital in online communities to identify, co-create, and realize opportunities. As open entrepreneurship develops across the globe fueled by the immersive internet, the question is to what degree the well-established profit-making firm model will continue to dominate economic activity in the future.

Internet som en plattform för värdeskapande ”medskapande”

Eftersom Internet fortsätter att växa som en del av vår vardag, börjar vi se en övergång från att det enbart fungerar som ett verktyg för att komma åt, hitta och dela information med andra, till att bli en plattform för samarbete och medskapande mellan frivilliga individer spridda över hela världen. Wikipedia är ett av de första kända exempel på denna nya form av internet-baserat värde-medskapande i samhället, där människor från hela världen skriver egna artiklar samt kommenterar och korrigerar andras artiklar. Under de senaste åren har vi sett ett ökande antal plattformar vars funktion har gått från att bara vara kunskapskällor, t.ex. Wikipedia-artiklar, till produkter med en allt mer komplex natur.

Från och med Linux (ett operativsystem som till största delen består av fri programvara) har rörelsen för öppen källkod tagit fart och blivit en väletablerad del av datorindustrin. Ansträngningar görs nu även avseende läkemedelstillverkning, som PinkArmy som söker efter ett botemedel mot bröstcancer (<http://pinkarmy.org/>), och nu ökar även till utvecklingen av öppen *hårdvara*, såsom sportutrustning, jordbruksmaskiner, och bilar. Till exempel initierade Marcin Jakubowski Open Source Ecology (<http://opensourceecology.org/gvcs.php>) för gör-det-självt lantbruksmaskiner. Efter att ha blivit frustrerad över den höga kostnaden för att köpa och underhålla jordbruksutrustning, som säljs av tra-

ditionella tillverkare, började Jakubowski att designa och bygga sin egen utrustning från återvunnet material och upptäckte att industriell produktivitet kan uppnås även i mycket liten skala. Han publicerade därefter sina 3D-modeller och ritningar på en wiki (en sökbar webbplats där sidorna enkelt och snabbt kan redigeras av besökarna själva), vilket skapade en grund för en växande gemenskap av hundratals bönder, ingenjörer och andra supportrar från hela världen. Idag har detta självorganiserade nätverk utformat en ”Global Village Construction Set”, vilket innebär en uppsättning av 50 olika industrimaskiner som behövs för att bygga ett litet samhälle med moderna bekvämligheter.

Varför deltar människor i detta kollektiva, kreativa beteende?

Alla ovanstående medskapande exempel har en del gemensamt - att plattformarna och deras produktion är resultatet av insatser som frivilliga från hela världen gör när de möts via internet för att bidra och hjälpa varandra. Man kan fråga sig varför de gör detta? Varför tar människor av sin egen ofta mycket dyrbara tid för att bidra till något som kommer att gynna andra människor - människor som de aldrig har träffat och troligen aldrig kommer att träffa, när det inte finns någon direkta avkastning från detta bidrag? Detta är en fråga som forskare inom ett antal områden ställer, eftersom denna nya online-miljö skiljer sig från tiden innan internet, och längre tillbaka, då människor var medlemmar av lokala, fysiska

samhällen och hade personliga relationer med varandra.

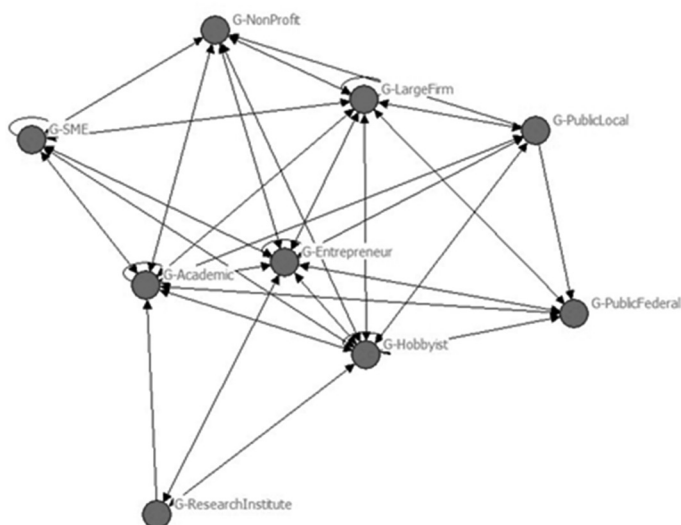
Baserat på den kollektiva modellen har forskning baserad på självbestämmandeteori (t.ex. Deci & Ryan 1985, Gagné & Deci 2005) funnit att individer bidrar till dessa nätverk av olika skäl (von Krogh et al 2012). Å ena sidan deltar de på grund av inre motiv, såsom nöje och njutning, men även på grund av internaliserade yttre motiv, till exempel att bygga upp sitt rykte, skapa en förväntan om ömsesidighet, och utnyttja dem för sitt eget lärande och för egen användning. Å andra sidan deltar de också på grund av yttre motiv, till exempel för att förhoppningsvis förbättra sin egen karriär eller ta emot betalning för framtida tjänster.

Forskning visar att det inte enbart är individer som har detta som sin hobby som deltar i dessa nätverk, utan att också entreprenörer är aktiva deltagare (Teigland m.fl. 2012). Detta verkar

dock något paradoxalt - varför skulle entreprenörer bidra med sin egen värdefulla tid, sina ansträngningar och sin kunskap till främlingar i ett online nätverk som sedan offentliggör resultaten av dessa ansträngningar, gratis för alla att ta del av, inklusive konkurrenter från hela världen? På grund av sitt vinstfokuserade beteende skulle man förvänta sig att entreprenörer antingen avstår från att delta i dessa nätverk eller att de deltar genom att åka snålskjuts på andra nätverket?

Entreprenörer – ger hävstångseffekter på nätverk som bygger socialt kapital

För att undersöka frågan om vad som driver entreprenörer i dessa nätverk började vi att forska på ett online-nätverk, OpenSimulator. OpenSimulator är ett öppen-källkod nätverk där individer från hela världen samarbetar för att utveckla 3D-programservrar som gör det möjligt för privatpersoner och



Figur 1. Entreprenörer som den drivande kraften i OpenSimulator

företag att anpassa virtuella världar utifrån sina egna specifika önskemål. Vår forskning med analys av sociala nätverk och nätverkets e-postlista och andra metoder såsom intervjuer och textanalys visade att entreprenörerna inte bara var aktiva deltagare i detta öppna nätverk, utan att de var den drivande kraften (figur 1). Entreprenörerna var den största gruppen som bidrog med sina immateriella rättigheter till nätverket genom att utveckla programkod samt förmedlade kunskap om både hur de utvecklade koden och hur den skulle implementeras.

Våra resultat visar tydligt att byggandet av socialt kapital är en av de främsta orsakerna till att entreprenörerna deltar. Att nå framgång som entreprenör är inte lätt - 50 procent av små företag misslyckas inom det första året, och 95 procent inom de första fem åren, enligt en rapport från Small Business Association i USA. På grund av osäkerheten i nysatsningarna och den begränsade storleken av verksamheterna upplever entreprenörer generellt stora svårigheter i att locka till sig de nödvändiga resurserna för att lyckas (Aldrich & Ruef, 2006, Baker & Nelson, 2005). Entreprenörskapsforskningen har dock tydligt pekat på betydelsen av det sociala kapitalet, eller summan av de faktiska och potentiella resurser som finns inbäddade i de tillgängliga nätverken av relationer med individer eller andra sociala enheter (Nahapiet & Ghoshal, 1998: 243), för att övervinna olika hinder för att nå framgång (Liao & Welsch 2003, 2005, Stam & Elfring, 2008).

"Öppna entreprenörskap"

Vad som är nytt här är att dessa nätverk av entreprenörer nu sträcker sig ut i cyberrymden så att entreprenörer kan få tillgång till värdefulla globala resurser som inte är tillgängliga i de lokala och regionala nätverken. Vi ser tecken på att "öppna entreprenörskap" är en process entreprenörer driver för att både bygga sitt sociala kapital genom bidrag av idéer, specifik kunskap, immateriella rättigheter och andra resurser till allmänheten, med syftet att även kunna bedriva egna vinstdrivande projekt, samtidigt som det bidrar till att uppnå gemensamma mål i nätverket.

Även om dessa entreprenörer ger bort sina immateriella rättigheter, sin kunskap, tid och andra resurser gratis, gör de det i en strävan efter att bygga socialt kapital som gör det möjligt för dem att övervinna svårigheterna i att attrahera de nödvändiga mänskliga, finansiella och andra resurser till sina egna mindre verksamheter (Aldrich & Ruef, 2006, Baker & Nelson, 2005). Detta ger stöd för den nyligen föreslagna dialektiska synen på entreprenörer (Van de Ven et al., 2007): de är individer som satsar på både egna och kollektiva intressen. En av de entreprenörer som ingår i vår studie sammanfattade detta i följande citat: "*I guess actually making a living is arguably a motivation – but for me primarily it is more of a means to an end. But I think generally about the big picture of the potential of this kind of stuff* "

Avapreneurship och Internet

Vad som också fascinerar är att flera av

de entreprenörer som deltog i vår studie i OpenSimulator agerar i nätverket via sina avatrar, eller de virtuella representationerna av sig själva i den virtuella världen. Som "avapreneurs", eller företagare som bedriver verksamhet via sina avatrar i en virtuell värld (Teigland 2010), har dessa personer byggt en virtuell identitet på nätet. I många fall fanns det inte heller något samband mellan avapreneurens och hans/hennes offline identitet, vilket gör det omöjligt att fastställa personens verkliga identitet.

Virtuella världar, såsom de som baseras på OpenSimulator plattform, har utvecklats till den grad att de nu erbjuder ännu ett sätt att organisera värdeskapande. Eftersom Internet utvecklas till nästa generation, eller det s.k. "Immersive Internet" (Teigland & Power 2013), engagerar sig individer i socialisering, underhållning, utbildning och ekonomisk aktivitet i 'game-liknande' miljöer online (Mennecke et al., 2007).

I dessa virtuella världar samlas individer i en rik miljö och upplever en känsla av "närhet / samhörighet" (Ives & Junglas, 2008: 155) via en identitet som avatar, och interagerar med andra avatrar genom text-baserad chatt och / eller IP-telefoni. Individerna kan agera som avapreneurs men de kan även skapa organisationer med andra avatrar som de möter på nätet, till exempel PeaceTrain, en välgörenhetsorganisation baserad i SecondLife (Figur 2) (Teigland 2010).

Idag finns det hundratals virtuella världar och antalet avatrar eller virtuella konton världen över är runt 2 miljarder. Det största antalet användare är under 14 år gamla - med över 66 miljoner barn som aktiva användare av virtuella världar som Club Penguin, Stardoll, Minecraft, och Habbo Hotel. Eftersom internet utvecklas från webben 1.0, där vi kopplar upp oss "till" internet, till webb 2.0, där vi kopplar "genom" internet, till webb 3.0, där in-



Figur 2. Avapreneur grundare av PeaceTrain

divider ansluter "inom" internet (Kapp & O'Driscoll 2010), funderar många forskare och praktiker kring hur denna utveckling kommer att påverka samhället och organiserandet av ekonomisk aktivitet i framtiden. Många talar om de nya generationerna som kommer in i arbetslivet, de "digitala infödingarna"-de som har vuxit upp utan att känna till livet utan dator, internet, mobiltelefon eller virtuella världar. De utmanar många av de grundläggande antaganden som vi har haft om företagande, sysselsättning och arbete, sedan tiden efter den första industriella revolutionen.

Decentraliserad nätverksbaserad produktion som den framtida dominerande ekonomiska modellen?

Det är för tidigt att säga om vi står på randen till en ny Internet-revolution, och i så fall vad de nya ekonomiska verksamheterna kommer att bli, och hur dessa kommer att påverka samhället. Det finns dock tecken på att det i vissa branscher, som till exempel välörenhet, film, finans, och programvara, sker en transition från en ekonomisk modell som kännetecknas av centraliserade hierarkiska företag som kontrollerar interna resurser, till en modell för decentraliserad nätverksbaserad produktion genom individer från hela världen som bedriver öppet entreprenörskap. Virtuella världar underlättar ytterligare förändringar i våra ekonomiska modeller, och kommer att bli ännu mer effektiva allt eftersom både tekniken förbättras och kommande generationer, som har växt upp med

dessa tekniker, träder in i arbetslivet.

Referenser

- Aldrich, H.E., & Ruef, M. 2006. *Organizations Evolving* (2nd edn). Thousand Oaks: Sage.
- Baker, T. & Nelson, R.E., 2005. Creating Something from Nothing: Resource Construction through Entrepreneurial Bricolage, *Administrative Science Quarterly*, 50: 329–366.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 1985. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Gagné, M., & Deci, E. L. 2005. Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26: 331-362.
- Ives, B., & Junglas, I. 2008. APC Forum: Business Implications of Virtual Worlds and Serious Gaming. *MIS Quarterly Executive*, 7, 3, 151-156.
- Kapp, K. M., & O'Driscoll, T. 2010. *Learning in 3D: Adding a New Dimension to Enterprise Learning and Collaboration*, San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Liao, J., & Welsch, H. 2003. Social capital and entrepreneurial growth aspiration: a comparison of technology- and non-technology-based nascent entrepreneurs. *Journal of High Technology Management Research*, 14, 149–170.
- Liao, J., & Welsch, H. 2005. Roles of Social Capital in Venture Creation: Key Dimensions and Research Implications, *Journal of Small Business Management*, 43, 4, 345–362.
- Mennecke, B. E., E. M. Roche, et al. 2007. *Second Life and Other Virtual Worlds: A Roadmap for Research*. Twenty-Eighth International Conference on Information Systems, Montreal, Canada.

- Nahapiet, J., & Ghoshal, S. 1998. Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage, *Academy of Management Review*.
- Stam, W., & Elfring, T., 2008. Entrepreneurial orientation and new venture performance: The moderating role of intra- and extra industry social capital, *Academy of Management Journal*.
- Teigland, R., 2010. Born Virtuals and Avapreneurship: A Case Study of Achieving Successful Outcomes in Peace Train – a Second Life Organization. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2, 4, 1-24.
- Teigland, R., Di Gangi, P., & Yetis, Z. 2012. You rub my back, we'll rub yours: Fostering "Open Entrepreneurship" in an open source community. Presented at *Academy of Management 2012*.
- Teigland, R., & Power, D. 2013. *The Immersive Internet: Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics, and the Economy*. London: Palgrave Macmillan.
- Van de Ven, A.H., Sapienza, H.J., & Villanueva, J. 2007, Entrepreneurial pursuits of self- and collective interests, *Strategic Entrepreneurship Journal*, 1, 3-4, 353–370.
- von Krogh, G., Haefliger, S., Spaeth, S., & Wallin, M. W. 2012. Carrots and Rainbows: Motivation and Social Practice in Open Source Software Development. *MIS Quarterly*.