
Zusammenfassung

Der Abschnitt Theorien der Zusammenarbeit beschäftigt sich mit der wissenschaftlichen Herangehensweise an das Thema Zusammenarbeit und Kollaboration. Hierbei wird ein Fokus auf Theory Motivated Design (Briggs 2006) gelegt (vgl. Abschn. 2.1), um einerseits den Erfolg und andererseits die Wirkung von Technologien zu erklären und wiederholbar zu gestalten. Als Anwendungsbeispiel für Theory Motivated Design wird auf die sogenannten Activation-Supporting Components (Leimeister et al. 2009) eingegangen (vgl. Abschn. 2.2). Das zugrundeliegende Motive-Incentive-Activation-Behavior Model von Rosenstiel (2003) erklärt den Zusammenhang zwischen Motiven, Anreizen, Aktivierung und Verhalten. Darauf aufbauend wird erklärt, wie basierend auf dem Modell Komponenten zum Hervorrufen bestimmter Verhaltensweisen entwickelt werden können, deren Nutzung in der Zusammenarbeit möglich ist.

Nachdem in Kap. 1 die Grundlagen zur Zusammenarbeit vorgestellt wurden, werden im Rahmen dieses Kapitels Theorien zur Zusammenarbeit diskutiert. Hierfür werden die Bedeutung von Theorien und von Ursache- und Wirkungsmechanismen für die Forschung in Anlehnung an den Theory Motivated Design Ansatz erläutert. Dabei wird zum einen auf die Entwicklung von Theorien und zum anderen auf ihre Verwendung eingegangen. Abschließend wird die Theorie der Activation-Supporting Components vorgestellt.

Beispiel

An einem Beispiel von Sheperd et al. (1995) kann gezeigt werden, wie der Einsatz von Theorien hilft, die Zusammenarbeit oder in diesem Fall die Ergebnisse der Zusammenarbeit zu verbessern. Um die Menge an Ideen eines Brainstormings zu erhöhen,

haben sich die Wissenschaftler der Theorie des sozialen Vergleichs (Social Comparison Theory) bedient. Diese besagt, dass Menschen ihre eigenen Meinungen und Fähigkeiten bewerten wollen. Dies tun sie über den Vergleich zu anderen. Weiterhin wird angenommen, dass die Menschen bestrebt sind, ihre Fähigkeiten zu verbessern. Diesen Ansatz nutzten Sheperd et al. (1995) indem sie den Teilnehmern eines Workshops beim Brainstorming ein Diagramm zeigten, dass ihre Leistung dokumentierte. Neben der Menge an Ideen, welche die Teilnehmer bis dahin generiert hatten, wurde auch eine „Durchschnittslinie“ dargestellt, die angab, was eine Gruppe dieser Stärke an Ideen normalerweise erreichen sollte. Die Teilnehmer des Workshops verglichen ihre Gruppenleistung mit den Werten der Durchschnittslinie, waren um Verbesserung bemüht und erzeugten aufgrund dessen mehr Ideen.

2.1 Wissenschaftstheoretische Grundlagen und theoriegestützte Entwicklung

Die anfängliche Entwicklung von Technologien zur Unterstützung der Zusammenarbeit basierte vornehmlich auf praktischen Erfahrungen, gesundem Menschenverstand sowie Intuition. Hieraus entstanden zwar technologisch funktionierende Technologien wie Lotus Notes oder NetMeeting, aber auch Anwendungen, die weniger akzeptiert und von den Nutzern nicht angenommen wurden. Zu diesen zählt u. a. auch das System *The Coordinator*, das mit vielen, scheinbar nützlichen Funktionalitäten (virtuelle Arbeitsumgebung, Speichermöglichkeit für Dokumente, Teamkalender, etc.) ausgestattet war, aber von Nutzern nicht akzeptiert, sogar „abgestoßen“ wurde, weil beispielsweise eine eingehende Nachricht das System zu blockieren pflegte, vor deren Beantwortung somit keine weiteren Tätigkeiten im System möglich waren (Deci und Ryan 1985; Briggs et al. 2003a). Derartige Misserfolge unterstützen die Annahme, dass bei der Entwicklung solcher Technologien Verbesserungspotenziale bestehen.

Theory Motivated Design Briggs (2006) schlägt hierzu mit **Theory Motivated Design** einen Ansatz vor, bei dem unterschiedliche Fragen und Überlegungen im Vorfeld berücksichtigt werden sollen, um Systeme effizienter zu gestalten. Fragen, die hierbei mithilfe von aufgestellten Theorien geklärt werden können, sind beispielsweise:

- Wie kann der Erfolg bestimmter Technologien zur Unterstützung der Zusammenarbeit erklärt und wiederholbar gestaltet werden?
- Sind bestehende, erfolgreiche Systeme noch zu verbessern und wie kann dies herausgefunden werden?
- Wie können bisher nicht bedachte, funktionsfähige Lösungen gefunden werden?
- Wie können gravierende Fehler mancher Technologien erklärt und vor allem vermieden werden?

Derartige Fragen können mithilfe fundierter Theorien aus der Perspektive des logischen Positivismus (Erkenntnistheorie) diskutiert werden und helfen, die Entwicklung und Anwendung von Technologien zu optimieren. Eine Theorie bietet hierbei eine Basis für das Verständnis, wie Technologien genutzt werden können, um die angestrebten Resultate zu erreichen. Werden die Mechanismen und Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge der beobachteten und zu verbessernden Ergebnisse erkannt, können Technologien weitaus effizienter eingesetzt und gezielter gestaltet werden (Briggs et al. 2003a).

2.1.1 Theory Motivated Design

Aus erkenntnistheoretischer Sicht stellt eine gute Wissenschaftstheorie immer eine Beziehung von Ursache und Wirkung dar, aus der sich ein wahrnehmbarer Sachverhalt erklärt. Ein solcher im Fokus der Betrachtung liegender Sachverhalt ist beispielsweise ein Ergebnis, das mithilfe einer Technologie verbessert werden soll (z. B. Kreativität, Produktivität). Hierbei liegt der Interessensschwerpunkt jedoch nicht auf der Technologie, sondern auf einem besseren Ergebnis, welches erzielt werden soll (z. B. die Steigerung der Produktivität). Dies setzt einen bestehenden Wirkungsmechanismus für Veränderungen voraus und die Möglichkeit des Hervorrufens dieses Mechanismus durch eine gezielte Technologie. Aus Sicht des logischen Positivismus lassen sich nach Briggs somit Fragen hinsichtlich der in Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen betrachteten Aspekte erklären und auf dieser Basis Ausgestaltungsmöglichkeiten von Technologien begründen (Briggs et al. 2003a).

2.1.2 Einsatz von Theorien

Nach Card (1989) dient Theory Motivated Design hauptsächlich der strukturierten Herangehensweise an die Forschung im Bereich der Mensch-Maschine-Systeme. Aber es wird auch eingesetzt, um Produkte auf Basis von Theorien zu verbessern und zu entwickeln. Beim Einsatz von Theory Motivated Design wird auf eine Kombination der folgenden Punkte eingegangen (Card 1989):

1. ein gut definiertes Problem,
2. eine Theorie, die Einsicht in das Problem gibt,
3. ein Artefakt, in welchem die Theorie zur Problemlösung eingebettet ist,
4. eine Wiederverwendung der Theorie oder Technologie, um andere Probleme zu lösen.

Erst durch die klare Definition des Problems können Theorien gesucht werden, um das Problem zu lösen oder eine Verbesserung herbeizuführen. Die Auswahl der Theorie geschieht basierend auf dem Problem und den enthaltenen Thesen, die Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge darstellen. Die Thesen werden in einem Artefakt (Modell, Prototyp,

Abb. 2.1 There is nothing more practical than a good theory (Lewin 1952)



etc.) eingebettet. Schließlich kann die verwendete Theorie oder Technologie auch genutzt werden, um weitere Probleme zu lösen oder in anderen Fällen Verbesserungen herbeizuführen.

2.1.3 Entwicklung von Theorien

Um das Ziel des Technologieeinsatzes nicht zu verfehlen, muss der Wirkungsmechanismus, der das fokussierte Ergebnis erzielen soll, genau definiert werden (Briggs et al. 2003a). Die wichtigste Grundlage einer guten Theorie ist somit die genaue Definition des Forschungsgegenstandes. Er bezieht sich immer auf die Wirkung, die in der Theorie erklärt werden soll. Einbezogen werden müssen in diese Definition auch mögliche unterschiedliche Ursachen und Einflussfaktoren des zu verbessernden Ergebnisses. Aus der Definition des Betrachtungsschwerpunktes ergibt sich schlussendlich die Forschungsfrage, welche die betreffende Theorie belegen soll. Im darauffolgenden Schritt gilt es, sich mit der Frage zu beschäftigen, ob der gewählte Forschungsgegenstand tatsächlich der Bedeutsamste ist, um einen Fortschritt zu erzielen, oder ob es möglicherweise andere Aspekte gibt, deren Verbesserung effektiver wäre. Ist dem nicht so, kann die Theorie aufgestellt werden (Briggs 2006) (Abb. 2.1).

Theorien, Axiome und Thesen Eine gute Theorie ist so aufgebaut, dass sie auch Veränderungen der Ergebnisse berücksichtigt. Dazu bedarf es einer besonderen Struktur der implizierten Aussagen. In einer Theorie werden dazu Axiome und Thesen verwendet. Ein Axiom ist ein zugrunde gelegter Ausgangssatz, wie beispielsweise: „Alle individuellen Handlungen dienen dem Zweck, die individuellen Ziele zu erreichen“. Er stellt eine Annahme eines Mechanismus dar, der auf den festgelegten Betrachtungsschwerpunkt einwirkt. Eine These präsentiert Beziehungen von Ursache und Wirkungen, die bestehen, wenn die gesetzte Theorie Bestand hat. Ein Beispiel: „Der individuelle Aufwand hinsichtlich der Erreichung eines Gruppenziels hängt von der Übereinstimmung mit den eigenen

Zielen ab“. In einer These werden also unterschiedliche, sich gegenseitig bedingende Sachverhalte aufgestellt und miteinander in einer Ursache-Wirkung-Beziehung in Verbindung gebracht.

Aufgrund der einfachen Natur solcher aufgestellter, voneinander abhängiger Sachverhalte bieten sie in der Entwicklung von Technologien zur Unterstützung der Zusammenarbeit eine Hilfestellung. Dies macht Briggs (2006) an folgendem Beispiel deutlich: Wird die grundlegende Aussage unterstellt, dass der individuelle Aufwand eines Teilnehmers umso höher wird, je größer die Übereinstimmung seiner eigenen Ziele mit denen der Gruppe ist, dann bietet dies für die Entwicklung einer geeigneten Technologie folgende Schlussfolgerung: Ist es machbar, eine Technologie zu entwickeln, die die Zielkongruenz zwischen Individual- und Gruppenzielen erhöht, so lässt sich durch den Einsatz dieser Technologie der individuelle Aufwand der Teilnehmer erhöhen.

Thesen können in Beziehungsdiagrammen dargestellt werden, in denen jeweils eine Ursache bzw. Wirkung aufgeführt wird. Die Pfeile zeigen dann die positive oder negative Wirkung auf. Diese Diagramme bieten den Vorteil, Fehler hinsichtlich der Beziehungen zueinander aufzeigen zu können. Da sie immer Aussagen nach dem Schema „Je höher der Wert von X, desto höher der Wert von Y“ (oder umgekehrt) treffen, lassen sich unklar formulierte Beziehungen schnell identifizieren. Fehlende oder nicht benötigte Beziehungen innerhalb der Thesen werden schnell erkannt. Auch wenn Axiome in diesen Diagrammen nicht auftauchen, sind sie doch immer Grundlage für die aufgestellten Thesen. Die Theorie ist schlussendlich die Aufstellung der verschiedenen Aussagen und Beziehungen, die das Phänomen bedingen könnten (Briggs 2006).

2.1.4 Implikationen für die Entwicklung von Technologien

Fundierte Theorien bieten für die Entwicklung von Technologien zur Unterstützung der Zusammenarbeit Antworten auf wichtige Fragen, wie sie auch zu Beginn des Kap. 2 gestellt wurden. Sie können dabei den Entwicklungsprozess deutlich verbessern sowie den Einsatz von Technologien effizienter gestalten. Im Folgenden werden hierzu Chancen aufgezeigt, die sich auf Basis von Wissenschaftstheorien für die Beantwortung dieser Fragen ergeben.

Erfolg von Theorien Der Erfolg eines Technologieeinsatzes lässt sich messen, indem das Ausmaß der gewünschten Veränderung hinsichtlich des Betrachtungskriteriums bestimmt wird. Eine Theorie zeigt die Gründe und Aspekte dieses Betrachtungsschwerpunktes auf und gibt somit Ansatzpunkte für Verbesserungsvorschläge. Die Theorie legt die Beziehungen zwischen den unterschiedlichen Aspekten des Betrachtungsschwerpunktes fest. Darauf aufbauend können Entwickler vielfältige Möglichkeiten zur Unterstützung des bestehenden Mechanismus entwickeln. Ohne eine Theorie gibt es indessen für den Entwickler keinen Anhaltspunkt, der zu weiteren Ideen und damit zu einer Verbesserung der Ergebnisse verhelfen kann. Erst mit dem Entwurf einer Theorie erhält er eine Grundlage zur Beurteilung weiterer Möglichkeiten. Hat eine Theorie Bestand, bilden die Beziehungen

zwischen Ursachen und Wirkungen eine Basis für die Frage, wie und ob eine Verbesserung durch gezielten Technologieeinsatz erreicht werden kann. Auf der Basis theoretischer Theorien können durch logisches Denken Einsichten erzielt werden, wie sie durch eine nicht-theoretische Betrachtung unmöglich wären (Briggs 2006).

Trotz der Tatsache, dass einige Theorien und Zusammenhänge auf den ersten Blick logisch erscheinen, gibt es unter den existierenden Theorien einige, die keinen Wert für die Gestaltung und Anwendung von Technologien zur Unterstützung der Zusammenarbeit besitzen. Hierbei wird oftmals der Fehler begangen, dass beispielsweise ein Mechanismus für viele unterschiedliche mögliche Resultate herangezogen wird. So bestehen etwa Theorien, welche den Gruppenprozess als ausschlaggebend für Effektivität, Kreativität, Zusammenhalt und Zufriedenheit heranziehen. Jedoch hängen nicht alle diese Ergebnisse ausschließlich vom Prozess der Zusammenarbeit ab; Eingriffe, die in diesem Fall die Effektivität fördern sollen, könnten gleichzeitig etwa die Kreativität behindern. Da den Ergebnissen nicht zwangsläufig die gleichen Ursachen zugrunde liegen, müssen sie getrennt voneinander betrachtet werden und nicht im Rahmen eines Modells. Eine weitere Gefahr ist das Aufstellen vager bzw. verallgemeinerter Bedingungen anstelle der klaren Definition des im Interesse liegenden Phänomens. Dies führt ebenfalls zu absurden Aussagen ohne hilfreichen Charakter für die Ausarbeitung unterschiedlicher Gestaltungsmöglichkeiten von Technologien zur Unterstützung von Zusammenarbeit (Briggs 2006).

Für die zukünftige Forschung ist es von Bedeutung, Theorien unabhängig von Technologien zu betrachten. Obwohl die Technologien einen wesentlichen Bestandteil der Forschung darstellen, sollten Fragen zu wissenschaftlichen Kontexten, die sich auf die Entwicklung von Technologien beziehen, separiert werden. Eine wissenschaftliche Frage könnte hier lauten: „Was sind Ursachen für Produktivität in der Zusammenarbeit?“. Für die separate Betrachtung der Entwicklung von Technologien würde das die Frage aufwerfen: „Wie kann die Technologie genutzt werden, um diese Ursachen zu aktivieren?“. Die Technologie ist hierbei nur die Möglichkeit, einen bestimmten Sachverhalt zu verstärken oder zu begünstigen. Eine weitere Problematik ist, dass der Einbezug der Technologie eine Theorie leicht veralten lässt, wenn Neuerungen in der Entwicklung auftreten. Zudem sind bei der Kombination von wissenschaftlichen und technologischen Kontexten die Theorien nicht auf andere Technologien anwendbar (Briggs 2006).

Theorien in der Forschung Der Fokus der Forschung muss sich von der Betrachtung auf Technologien hin zu der Analyse der Prozesse verschieben, welche die technologischen Hilfsmittel unterstützen sollen. Dies lässt sich damit begründen, dass durch den Einbezug von Technologien in Forschungsfragen und Theorien eine zu große Verallgemeinerung entsteht, die den Fortschritt behindert. So wurde in den Ergebnissen der frühen 90er Jahre zwar festgestellt, dass der Einsatz von Groupware die Produktivität und Zufriedenheit der Zusammenarbeit erhöht, jedoch konnte nicht der Schluss gezogen werden, dass neben den positiven auch negative Veränderungen durch den Einsatz der gleichen Technologie hervorgerufen werden können. Weiterhin sind konkrete Beispiele für Technologien von Klas-

sifizierungen zu unterscheiden. Werkzeuge gleicher Klassen müssen für sich betrachtet werden, denn sie verursachen unterschiedliche Wirkungen auf die Zusammenarbeit. Die Verallgemeinerung verfälscht das Ergebnis der Betrachtung, wenn beispielsweise die Vorteile von Brainstorming-Werkzeugen auf unterschiedlichen Tools angewendet werden und die Unterscheidung der Klassen nicht berücksichtigt wird. Es dürfen daher keine Schlüsse außerhalb des Rahmens gezogen werden, in dem die betreffende Technologie eingesetzt wird. Ebenfalls kann anhand eines Anwendungsbeispiels, im Rahmen dessen Technologie einer bestimmten Klasse zum Einsatz kommt, nicht gleich automatisch festgestellt werden, mit welcher Wirkung zu rechnen ist, wenn andere dieser Klasse zugehörige Werkzeuge eingesetzt werden. Erst die Analyse des durch Technologien unterstützten Prozesses anstelle der ausschließlichen Betrachtung von Technologien lässt das Aufstellen gültiger Vergleiche und begründeter Schlüsse zu (Briggs 2006). Als ein Beispiel für die Anwendung des Theory Motivated Designs wird nachfolgend die Entwicklung von Activation-Supporting Components vorgestellt.

2.2 Anwendungsbeispiel Activation-Supporting Components

Bei vielen Tätigkeiten hängen die Ergebnisse oft von der Integration und Partizipation der Teilnehmer ab, wie beispielsweise anhand von Open Innovation Projekten oder Ideenwettbewerben zu erkennen ist, bei denen die Aufgabe darin liegt, vielfältige Ideen zu generieren (Leimeister et al. 2009). Entscheidend für den Erfolg solcher Projekte ist die aktive Teilnahme der Zielgruppe. Um dies zielgerichtet unterstützen zu können, wird die Theorie der Activation-Supporting Components nach Leimeister et al. (2009) vorgestellt, die auf dem Motive-Incentive-Activation-Behavior Model (MIAB) von Rosenstiel (2003) basiert. In diesem Zusammenhang sollen von den Erkenntnissen des MIAB Modells ausgehend Artefakte zur Aktivierung und Stärkung der Partizipation entwickelt werden.

2.2.1 Das Motive-Incentive-Activation-Behavior Model (MIAB)

Das Verhalten von Menschen wird nicht nur von Motiven gelenkt, sondern zusätzlich durch externe Faktoren und Situationen (Anreize) stark beeinflusst. Das Motive-Incentive-Activation-Behavior Model (MIAB) beschreibt, wie durch Anreize Verhalten hervorgerufen werden kann (Abb. 2.2).

Ein Motiv ist eine zeitlich relativ konstante und situationsabhängige Verhaltenstendenz. Das Wort wird im Sprachgebrauch synonym mit den Begriffen Beweggrund, Antrieb, Leitgedanke oder Bedürfnis verwendet. Motive entstehen im Laufe des individuellen Sozialisierungsprozesses und resultieren in bestimmten Situationen in spezifischem Verhalten (Ebner et al. 2008).

In diesem Zusammenhang ist auch der Begriff der Aktivierung von Bedeutung: Er besagt, dass Individuen auf interne oder externe Anreize (engl. Incentive) reagieren. Ein An-

Abb. 2.2 Motive Incentive Activation Behavior Model (nach Rosenstiel 2003)



reiz ist eine wahrgenommene Reaktion, die von einem angeborenen Verlangen bis zu einer monetären Vergütung reichen kann. Durch das Auslösen des Anreizes wird ein Verhalten aktiviert.

Verschiedene Motivationskonzepte bauen auf dem MIAB Model auf und unterscheiden zwischen intrinsischer (innerer) und extrinsischer (externer) Motivation (Herzberg et al. 1959; Heider 1982; Deci und Ryan 1985). Während intrinsische Motive dann bestehen, wenn Individuen ein Verhalten äußern, ohne dass externe Einflüsse oder Anreize vorhanden sind, sind extrinsische Motive von externen Anreizen abhängig. Beeinflussbar sind somit nur extrinsische Motive. Dies kann verwendet werden, um durch Verstärkung von Anreizen ein erwünschtes Verhalten (Teilnahme an einer Ideenplattform) der Teilnehmer zu bewirken bzw. durch das Auslassen von Anreizen andere Verhalten nicht zu fördern. Um aber herauszufinden und zu verstehen, wie genau Anreize verstärkt werden können, müssen zunächst Motive und Quellen der Motivation einer näheren Betrachtung unterzogen werden.

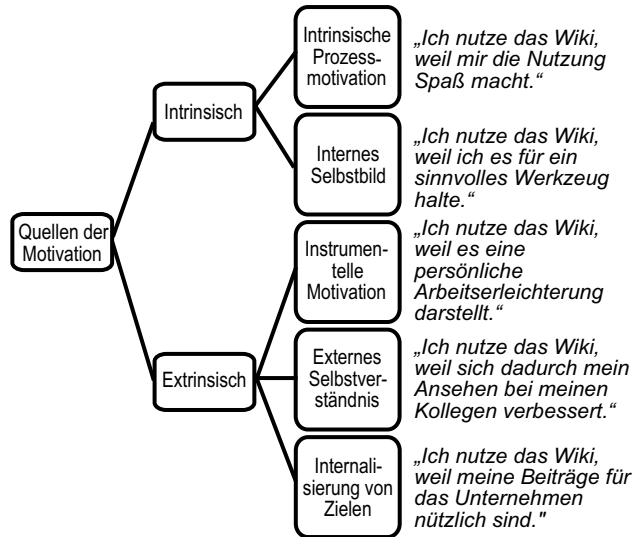
2.2.2 Arten der Motivation

Wie bereits erwähnt, unterscheiden verschiedene Motivationskonzepte zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation. Abbildung 2.3 stellt die beiden Arten dar und differenziert innerhalb der Ausprägungen in fünf Motivationsquellen.

Arten der intrinsischen Motivation Die intrinsische Motivation gliedert sich in intrinsische Prozessmotivation und internes Selbstverständnis auf. Intrinsische Prozessmotivation liegt vor, wenn die Arbeit an sich, also der Spaß oder die Freude diese auszuführen, und nicht das Ziel der Arbeit das Motiv ist. Internes Selbstverständnis ist die Quelle der Motivation, wenn eigene Werte, Einstellungen und Kompetenzen ein Verhalten hervorrufen, das diese bestärkt (Barbuto und Scholl 1999).

Intrinsische Motive werden durch die Handlung selbst befriedigt (Schanz 1991b). Sie liegen dann vor, wenn Tätigkeiten, z. B. ein Hobby, nur um ihrer selbst willen ausgeübt werden, und steigen mit der Übereinstimmung zwischen Wünschen eines Individuums und seiner Aufgabe. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn Teilnehmer einer Ideenplattform oder Community nach Selbstverwirklichung streben oder Spaß daran haben, neue Ideen zu entwickeln (Leimeister et al. 2009).

Abb. 2.3 Die 5 Quellen der Motivation am Beispiel der Nutzung von Enterprise Wikis. (In Anlehnung an Lin 2013)

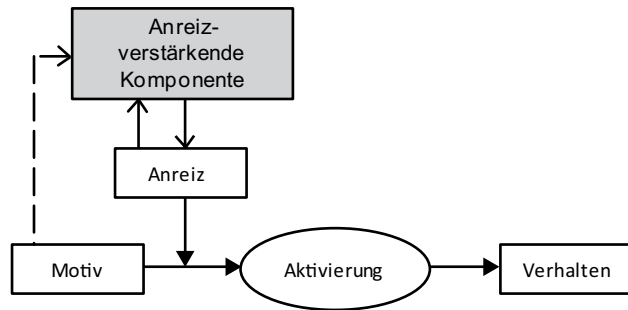


Arten der extrinsischen Motivation Im Gegensatz dazu liegt extrinsische Motivation dann vor, wenn Tätigkeiten nicht um ihrer selbst willen ausgeübt, sondern durch einen externen Anreiz initiiert werden. Externe Motive sind somit Mittel zum Zweck der Bedürfnisbefriedigung (Schanz 1991a). Barbuto und Scholl (1999) nennen drei Quellen extrinsischer Motivation: Instrumentelle Motivation, externes Selbstverständnis und Internalisierung von Zielen. Instrumentelle Motivation liegt vor, wenn ein Verhalten zu bestimmten direkten Kompensationen führt. Direkte Kompensationen sind z. B. materielle Werte wie Geld oder immaterielle wie Karriereoptionen oder das Streben nach Macht (McClelland 1985). Das Auftreten von immateriellen Kompensationen, die z. B. Zugang zu bestimmtem Wissen oder anderen geschützten Inhalten darstellen können, ist auf vielfältige Weise möglich. Die Motivationsquelle externes Selbstverständnis basiert auf dem eigenen Selbstbild und Erwartungen einer korrespondierenden sozialen Rückmeldung und Anerkennung (Barbuto und Scholl 1999). Mitglieder einer sozialen Gruppe verhalten sich z. B. so, dass sie die Erwartungen anderer Gruppenmitglieder erfüllen, akzeptiert werden und einen Status erlangen. Hierzu zählt auch Verhalten, das der Selbstdarstellung dient und eine Profilierungsmöglichkeit gegenüber anderen darstellt. Für die Internalisierung von Zielen hingegen sorgt eine Motivationsquelle, die auf der Verinnerlichung gesellschaftlicher Normen und Werte basiert (Barbuto und Scholl 1999).

2.2.3 Components for Activation and Participation Support

Extrinsische Motivationsquellen bieten im Gegensatz zu intrinsischen Motivationsquellen Ansatzpunkte zur Manipulation und somit zur Beeinflussung eines Verhaltens an. So

Abb. 2.4 Components for Activation and Participation Support (Leimeister et al. 2009)



können externe Anreize gezielt geschaffen werden, um Motivation und erwünschte Verhaltensweisen hervorzurufen. Solche Verhaltensmanipulationen können durch anreizverstärkende Komponenten erzielt werden.

Basierend auf dem Ansatz des Theory Motivated Designs wurde das MIAB Model (Abb. 2.4) mit der Erweiterung einer anreizverstärkenden Komponente aus der Motivationstheorie heraus entwickelt. Demnach können anreizverstärkende Komponenten gestaltet werden, die den aus der Theorie abgeleiteten Effekt hervorrufen (Aktivierung und Stärkung der Partizipation). Werden diese Komponenten implementiert, können z. B. bei Teilnehmern, die auf Internetplattformen agieren, extrinsische Motive angesprochen werden, was anschließend zu der Partizipation der Teilnehmer führt.

2.3 Zusammenfassung

Das Kap. 2 behandelt Theorien und geht dabei auf deren Bedeutung für die Zusammenarbeit ein. Theorien bilden dabei Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge. Es wird auf die Verwendung der Theorien zur Lösung von Problemen und auf das Aufstellen von Ursachen und Wirkungsmechanismen für die Forschung eingegangen. Anhand des Theory Motivated Design Ansatzes nach Briggs wird erläutert, wie theoretische Ansätze helfen, die Zusammenarbeit zu gestalten oder zu verbessern. Je nach genutzter Theorie können verschiedene Ergebnisse erreicht werden, wie z. B. Verbesserungen im Bereich der Effektivität, der Kreativität, dem Zusammenhalt oder der Zufriedenheit. Als Beispiel des Theory Driven Designs werden die Activation-Supporting Components nach Leimeister et al. (2009) vorgestellt und deren Herleitung diskutiert.

In den folgenden Kapiteln wird noch näher auf den Einsatz von Theorien und Theory Motivated Design in der Kollaboration eingegangen, vor allem in Kap. 5 mit der Focus Theory of Group Productivity, der Yield Shift Theory of Satisfaction und der Consensus Building Theory.

Collaboration Engineering

IT-gestützte Zusammenarbeitsprozesse systematisch
entwickeln und durchführen

Leimeister, J.M.

2014, XVIII, 333 S., Softcover

ISBN: 978-3-642-20890-4