

## **Kreativität und Problemlösen in virtuellen Arbeitsgruppen**

Barbara Ondrackova, Sabine Schlaeger und Joachim Zülch

Institut für Arbeitswissenschaft, Ruhr-Universität Bochum

Neue I&K-Techniken beeinflussen insbesondere Arbeitsbereiche, in denen es um die Entwicklung von Innovationen geht. Voraussetzung für die Entwicklung von Innovation ist Kreativität. Die Auswirkung der veränderten Arbeitsbedingungen auf die Entfaltung von Kreativität ist Gegenstand des Experimentes. Dazu wurden 16 Arbeitsgruppen mit jeweils drei Personen in vier unterschiedliche Arbeitsbedingungen aufgeteilt (2 x 2 Design). Die Versuchspersonen waren sowohl berufstätige Akademiker, als auch Studenten unterschiedlicher Disziplinen. Die Arbeitsbedingungen wurden durch die Art der Zusammenarbeit (virtuelle vs. reale Gruppe) sowie durch die Art der zu bearbeitenden Aufgabe (logische vs. kreative Aufgabe) variiert. Die virtuelle Gruppe arbeitete an Workstations mit Videokonferenzsystem. Anhand verschiedener Indikatoren, wie Anzahl, Originalität und Güte der Aufgabenlösung für die kreative Aufgabe und Bearbeitungsdauer und richtige vs. falsche Lösung für die logische Aufgabe, wird die Leistung über die vier Arbeitsbedingungen verglichen.