

# Herausforderungen des Crowdfunding: eine Feldstudie

## Bachelorarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Bachelor of Science (B. Sc.)“ im Studiengang  
Wirtschaftswissenschaft der Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der  
Leibniz Universität Hannover

VORGELEGT VON

NAME: Kleinschmidt

■■■■■■ ■■■■■■

VORNAME: Agathe

■ ■■■■■■

PRÜFER: Prof. Dr. rer. nat. M. H. Breitner

ORT, DEN Hannover, 06. Mai 2016

# Inhaltsverzeichnis

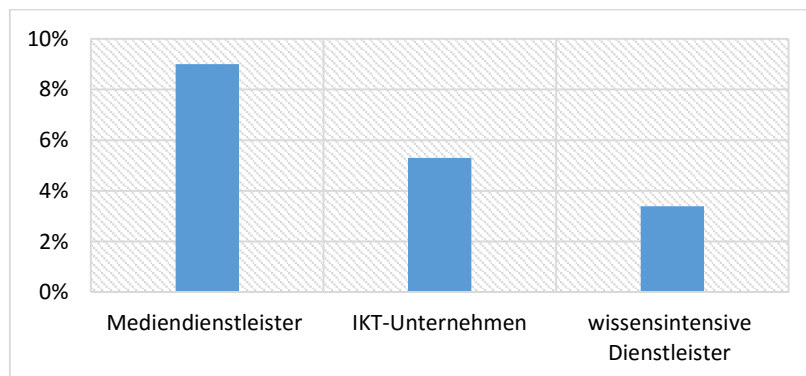
Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis	III
Verzeichnis der Abkürzungen	IV
Abstrakt	V
1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Relevanz	1
1.2 Literaturanalyse	2
1.3 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit	4
2 Crowdsourcing als neue Form des Outsourcings	5
2.1 Unternehmerische Einsatzgebiete	5
2.2 Komplexität von Crowdsourcing-Projekten	8
2.3 Chancen und Risiken für Unternehmen	8
2.4 Crowdsourcing-Prozess	11
3 Crowdworking als neue Arbeitsform	14
3.1 Soziodemografie und Motivation der Crowdworker	14
3.2 Crowdworking-Konzepte	17
3.3 Chancen und Risiken für Crowdworker	20
3.4 Crowdworking-Prozess	22
3.5 Rechtliche und soziale Rahmenbedingungen	23
4 Feldstudie: Ist-Analyse der Crowdworking-Plattformen	26
4.1 Forschungsdesign und methodische Vorgehensweise	26
4.2 Forschungsverfahren	27
4.3 Datenauswertung und Diskussion der Ergebnisse	30
5 Handlungsempfehlungen	32
5.1 Handlungsempfehlungen für Plattformen	32
5.2 Handlungsempfehlungen für das Staatssystem	35
6 Limitationen und Implikationen	36
7 Fazit und Ausblick: Thesen für eine neue Arbeitswelt	37
Literaturverzeichnis	40
Anhang	VI
Ehrenwörtliche Erklärung	

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation und Relevanz

Das Internet und besonders die mit dem Web 2.0 eingeführten Technologien bilden die bedeutendste Grundlage des Phänomens Crowdsourcing. Durch sie wurde die Informationsverarbeitung revolutioniert, sodass Personen weltweit miteinander interagieren und zusammenarbeiten können (vgl. Silka et al. 2015, 5). Das Web 2.0 geht in sozio-technischer Hinsicht mit einer höheren Partizipation des Internetnutzers einher, die sich von Produktbewertungen bis zur Bereitstellung von Internetseiten erstrecken kann: das prominenteste Beispiel ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia (vgl. Münker 2015, 59). Die fortschreitende Digitalisierung und damit einhergehende weltweite Vernetzung führen außerdem zum Einbruch von Transaktionskosten und somit zur Veränderung der Berufswelt (vgl. Shirky 2008, 48). Die neue Arbeitsform Crowdsourcing, bei der Wertschöpfungsaktivitäten an eine unbestimmte Masse an Personen, die so genannte Crowd, ausgelagert werden, entwickelt sich immer mehr zu einer Alternative der klassischen unternehmensinternen Aufgabenbearbeitung (vgl. Silka et al. 2015, 2). Was anfänglich als eine Art Geheimtipp für Start-ups galt, nutzten bis 2014 bereits 85 % der Best Global Brands, bei denen Apple, Google und Coca-Cola die Spitzenpositionen einnehmen (Vgl. Roth, Yanning 2015). Mittlerweile erledigen bereits Millionen Gelegenheitsarbeiter Firmenaufträge über Online-Plattformen (vgl. Von Borstel 2015). Abbildung 1 zeigt die Einbindung der Crowd in den Wirtschaftszweig Informationswirtschaft im Jahr 2015.

Abbildung 1: Einbindung der Crowd in die Informationswirtschaft



Quelle: eigene Darstellung in Anlehnung an Ohnemus (2015), 3

Durch optimierte Organisations- und Kostenstrukturen entstehen neue Märkte und innovative Geschäftsmodelle wie iStockphoto, die das Businesssegment der Stockfotografie vollkommen verändert haben (vgl. Young 2013, 24). Verantwortungsbereiche, die zuvor zwischen Individuen, Unternehmen, Staat und Gesellschaft aufgeteilt waren, verschieben sich hin zu einer kollaborativen Wertschöpfung, durch die neue Chancen aber auch Herausforderungen entstehen (vgl. Burgard-Arp 2016). Innovative Entwicklungen wie die Linux basierten Betriebssysteme, Wikipedia oder der Mozilla-Browser entstanden ebenfalls durch die Kollaboration vieler Individuen (vgl. Bandl 2015, 3). Doch wieso sollten Unternehmen Crowdsourcing betreiben?

Crowdsourcing bietet die Chance Wettbewerbsvorteile zu erzielen, insbesondere können Markteinführungszeiten verkürzt und vor allem Personalkosten langfristig gesenkt werden (vgl. Dettmar/ Dohmen 2012). Unternehmen können Crowdworking als Flexibilitäts- und Überbrückungselement heranziehen ohne dabei eine Tarifbindung eingehen zu müssen (vgl. Heilmann 2015). Die sich daraus ergebenden Chancen führen jedoch ebenfalls zu Herausforderungen (vgl. Schröder/ Schwemmler 2014), insbesondere aus Perspektive der Crowdworker, für die in Deutschland keine der üblichen arbeitsrechtlichen Schutzstandards oder soziale Sicherungsmodelle gelten (vgl. Bandl 2015). Crowdworker werden vielmehr bei Bedarf angeheuert und genauso schnell wieder abgeschüttelt (vgl. Dettmar/ Dohmen 2012). Daher wird Crowdworking in den Medien kontrovers diskutiert. Gegner befürchten beispielsweise ein weltweites Preisdumping, welches durch die länderspezifischen Lebenshaltungskosten ausgelöst wird (vgl. ver.di 2012, 3). Die intensivste erforschte Crowdsourcing-Plattform Amazon Mechanical Turk (vgl. Schröder 2015, 8) bestätigte beispielsweise einen Durchschnittslohn von zwei Dollar pro Stunde ohne jeglichen Arbeitsschutz und exklusive Sozialleistungen (vgl. Brandl 2015, 40). Kritisiert wird darüber hinaus die ungleiche Machtverteilung zu Gunsten der Crowdsourcer, welche im Vergleich zu üblichen Beschäftigungsverhältnissen um ein Vielfaches potenziert ist und ferner zu vermehrten Betrug führen kann (vgl. Marvit 2014).

Das heutige Crowdworking könnte außerdem die Entwicklung zu einer nachhaltigeren Arbeitswelt gefährden (vgl. Barth 2015). Gewerkschaften suchen derzeit nach einer Lösungsmöglichkeit für Crowdworking hinsichtlich ihrer an den Arbeitnehmerstatus geknüpften Errungenschaften wie Mindestlöhne, Arbeitsschutz und soziale Sicherung (vgl. Schröder 2015, 9). Die Aktualität des Phänomens Crowdsourcing zeigt sich auch durch die Bestrebungen des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales, das im Zuge des Dialogs „Arbeiten 4.0“ rechtliche Grundlagen sowie Finanzierungsmechanismen sozialer Sicherung diskutiert (vgl. Deutscher Bundestag 2013). Bis Ende 2016 sollen die erzielten Ergebnisse vorgestellt werden.

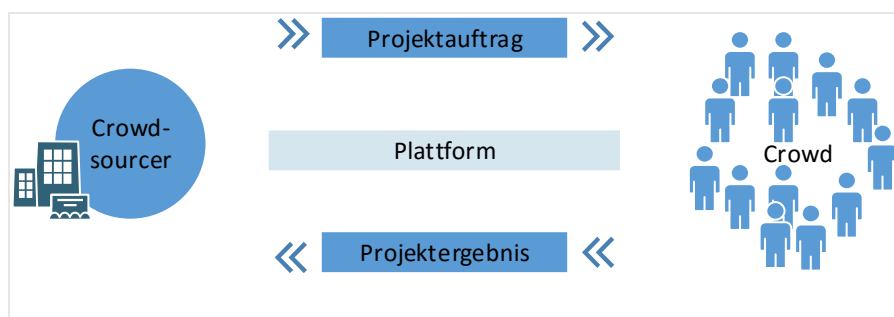
## **1.2 Literaturanalyse**

Der Neologismus Crowdsourcing, der sich aus den Wörtern Crowd und Outsourcing zusammensetzt, wurde erstmals 2006 von dem Autor Jeff Howe im Wired-Magazin verwendet (vgl. Howe 2006). Während Outsourcing die Auslagerung von definierten Aufgaben an bestimmte Institutionen, Akteure oder Drittunternehmen beschreibt, adressiert das Crowdsourcing die Crowd, eine zunächst undefinierte Masse von Personen (vgl. Leimeister 2012). Die Crowd kann aus Individuen, Gruppen, Organisationen sowie Unternehmen bestehen (vgl. Send 2015, 118) und verfügt aufgrund ihrer Heterogenität über umfangreiches Wissen, Fähigkeiten und Erfahrungen (vgl. Wolf 2013, 10, vgl. Howe 2006). Surowiecki (2004) stellt fest, dass Informationen der Crowd aufgrund der vorliegenden Meinungsvielfalt und Heterogenität der Individuen aggregiert zur besten Lösung führen können. Er belegt diese These mit dem Beispiel des US-amerikanischen U-Boots USS Scorpion, welches 1968 unter nicht geklärten Umständen im Atlantik sank und aufgrund der gefährlichen Ladung eines Atomreaktors dringend geborgen werden musste (vgl. Surowiecki 2004). Ein Marine-Offizier sammelte mithilfe der Expertengruppe aus Mathematikern, Kapitänen und Tiefseeforschern verschiedenste Szenarien über

den möglichen Ort des U-Boots und lies die Szenarien von allen Experten bewerten. Jeder einzelne Experte machte falsche Angaben hinsichtlich des tatsächlichen Ortes, jedoch konnte die Position des U-Boots durch das aggregierte Ergebnis der einzelnen Expertenaussagen auf 180 Meter genau bestimmt werden (vgl. Send 2015, 121ff).

Crowdsourcer, die nach Leimeister und Zogaj (2013) sowohl Unternehmen als auch Organisationen, Gruppen oder Individuen repräsentieren, definieren den Auslagerungsprozess als Crowdsourcing. Aus Perspektive der Crowdworker, die für die Individuen der arbeitsausführenden Crowd stehen, wird der Arbeitsprozess hingegen als Crowdfunding bezeichnet. Folglich stellen Crowdsourcing und Crowdfunding die Perspektiven der beiden Hauptakteure dar, wobei sich der Begriff Crowdsourcing aufgrund der vermehrten Forschung mit Fokus auf die Perspektive der Crowdsourcer stärker etabliert hat und daher in der einschlägigen Literatur häufig nicht nur auf die Perspektive der Crowdsourcer beschränkt ist (vgl. Schröder 2015, 7; Leimeister/Zogaj 2013, 61). Unter Crowdsourcing können außerdem weitere crowdbasierte Konzepte wie das Crowdfunding und Crowdvoting subsumiert werden, bei denen die Individuen der Crowd im engeren Sinn nicht als Arbeitskräfte auftreten, sondern als Geldgeber oder Beurteiler nur kurz in Aktion treten (vgl. Leimeister 2015). Die Vermittlung von Crowdsourcer und Crowdworker erfolgt über IT-gestützte Crowdsourcing-Plattformen (vgl. Martin et al. 2008). Die Auslagerung der Unternehmensaufgaben erfolgt durch einen offenen Aufruf an die Crowd, die ihr Arbeitsergebnis wiederum über die Plattform an den Crowdsourcer übermittelt. Abbildung 2 stellt die Beziehung der zentralen Akteure des Crowdsourcing anhand eines vereinfachten Crowdsourcing-Prozesses dar.

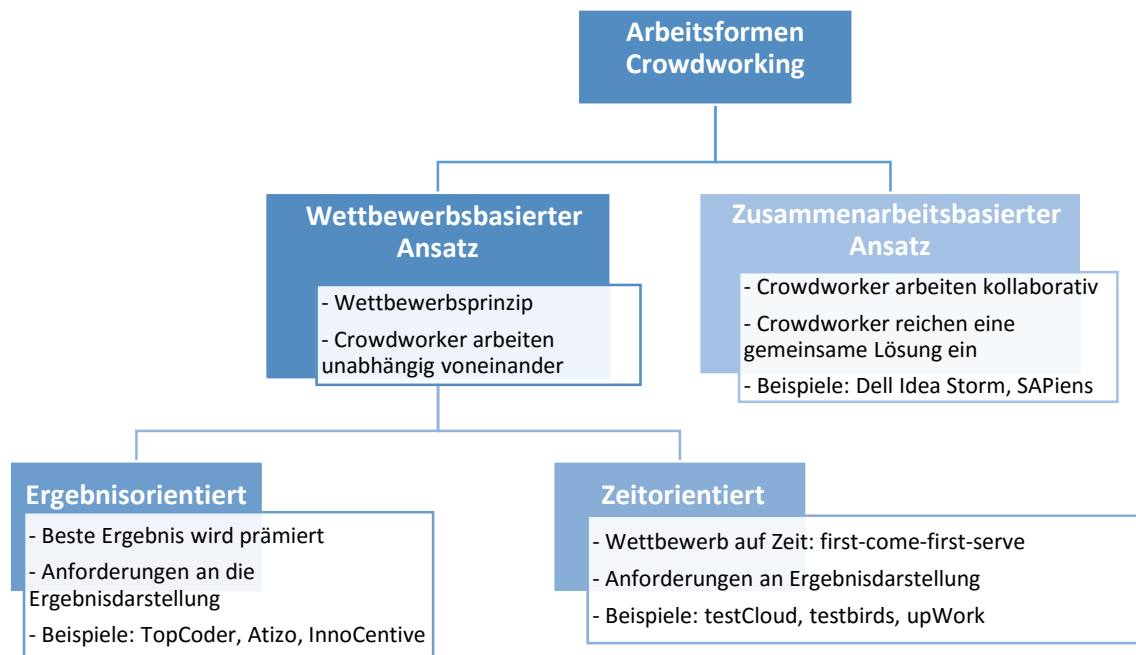
Abbildung 2: Zentrale Akteure eines vereinfachten Crowdsourcing-Prozesses



Quelle: eigene Darstellung in Anlehnung an Leimeister (2012), 391

Die Arbeitsform von Crowdfunding lässt sich nach Leimeister und Zogaj (2013) zwischen dem wettbewerbs- und dem zusammenarbeitsbasierten Ansatz unterscheiden. Im ersten Fall stehen die Crowdworker im direkten Wettbewerb zueinander (s. Abbildung 3). Entweder wird der Crowdworker vergütet, der die Aufgabe als Erster löst oder es wird derjenige vergütet, der das beste Ergebnis einreicht. Im zweiten Fall steht die Kollaboration der Crowdworker im Fokus (vgl. Leimeister/Zogaj 2013, 63).

Abbildung 3: Arbeitsformen von Crowdfunding



Quelle: eigene Darstellung in Anlehnung an Leimeister und Zogaj (2013), 63

### 1.3 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

Der Fokus der Bachelorarbeit liegt auf den Herausforderungen des Crowdfunding, da die Perspektive der Crowdworker noch nicht in dem Ausmaß erforscht wurde wie die der Crowdsourcer (s. Abschnitt 1.2). Die Herausforderungen, denen Crowdworker bei der Nutzung der Crowdfunding-Plattformen begegnen, sollen anhand einer Feldstudie analysiert werden. Durch die Ist-Analyse aktueller Crowdfunding-Plattformen soll ein praktischer Einblick in den Crowdfunding-Prozess geliefert werden. Darüber hinaus sollen die ausgewählten Plattformen in Bezug auf ihre Unterschiede zueinander untersucht werden. Ein weiteres Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist die Entwicklung eines optimierten Crowdfunding-Konzepts, welches den ermittelten Herausforderungen begegnet. Die Bachelorarbeit soll somit Grundlage für die Optimierung der analysierten Plattformen bilden und eine zukunftsfähige digitale Arbeitswelt mitgestalten. Mit diesen Zielen gehen folgende Forschungsfragen einher:

*Wie und warum unterscheiden sich Crowdfunding-Plattformen?*

*Welche Herausforderungen treten bei der Nutzung der Crowdfunding-Plattformen auf?*

*Wie kann aktuellen Herausforderungen begegnet werden?*

Kapitel 2 der vorliegenden Arbeit beschreibt zunächst die Perspektive der Crowdsourcer, die aufgrund des Vorkommens häufig mit Unternehmen gleichgesetzt werden (vgl. Leimeister/Zogaj 2013). Es wird gezeigt, in welchen unternehmerischen Gebieten die Crowd typischerweise eingesetzt wird und welche Tätigkeiten an sie vergeben werden können. Darüber hinaus werden die Chancen und Risiken aufgezeigt und der Crowdsourcing-Prozess einschließlich der Plattformwahl und der Managementaufgaben beschrieben. Anschließend erläutert Kapitel

3 die Perspektive der Crowdsourcer in Bezug auf deren Motivation und entsprechenden Anreizsystemen. Crowdfunding-Konzepte werden aufgezeigt, gefolgt von dem Crowdfunding-Prozess sowie den damit einhergehenden Chancen und Risiken und aktuellen rechtlichen Rahmenbedingung. In Kapitel 4 folgt die Fallstudie, welche die Unterschiede bei der analysierten Crowdfunding-Plattformen untersuchen soll. Der Fokus der Analyse liegt auf den Herausforderungen der Crowdfunder, die bei der Nutzung der Plattformen auftreten. Anschließend werden in Kapitel 5 Handlungsvorschläge entwickelt, die den Herausforderungen der Feldstudie begegnen sollen. Aufgrund des dringenden Handlungsbedarfs sollen darüber hinaus Empfehlungen für das Staatssystem bezüglich des Crowdfunding entwickelt werden, insbesondere bezüglich der fehlenden sozialen Absicherung. Kapitel 6 stellt die Limitationen der Bachelorarbeit vor und leitet Implikationen ab, bevor in Kapitel 7 die relevanten Inhalte der Bachelorarbeit zusammengefasst werden und ein Ausblick geboten wird.

## **2 Crowdsourcing als neue Form des Outsourcings**

Während Unternehmen beim Outsourcing Aufgaben an ausgewählte Dritte vergeben, erhalten sie durch Crowdsourcing völlig neue Auslagerungsoptionen. Dieses Kapitel bietet einen Überblick über die unternehmerische Perspektive des Crowdsourcing-Prozesses, indem die unternehmerischen Einsatzgebiete sowie die damit einhergehenden Chancen und Risiken erläutert werden. Die Perspektive der Crowdsourcer wird mit der Darstellung des Crowdsourcing-Prozesses abgeschlossen, der sowohl die Wahl der Plattform als auch die Managementaufgaben des Auslagerungsprozesses beinhaltet.

### **2.1 Unternehmerische Einsatzgebiete**

Unternehmen haben durch den globalen Wettbewerb zunehmend Abgrenzungsschwierigkeiten gegenüber der Konkurrenz (vgl. Scherer 2013, 68). Die Vielfalt der Crowd bietet Crowdsourcer allerdings Zugriff auf umfangreiche Informationen, Ideen und günstige Arbeitskräfte, durch die sie wiederum Wettbewerbsvorteile erzielen können. Unternehmen lagern diejenigen Unternehmensaktivitäten aus, die von der Crowd schneller, günstiger oder qualitativ hochwertiger ausgeführt werden können (vgl. Blohm et al. 2014, 56). Transaktionskosten, die sich auf beschränkte Ressourcen wie Zeit oder Geld beziehen, fallen daher kaum oder nur in geringer Höhe an (vgl. Michelis 2015, 134). Informationen und Lösungen der Crowdfunder können folglich mit relativ geringem Aufwand durch moderne Informations- und Kommunikationssysteme (vgl. Martin et al. 2008) in den unternehmerischen Wertschöpfungsprozess integriert werden (vgl. Leimeister et al. 2015, 67).

Abbildung 4 zeigt beispielhaft die unternehmerischen Einsatzgebiete eines Start-ups in der Spieleindustrie und weist den Einsatzgebieten die entsprechenden Crowdsourcing-Konzepte zu. Der Unternehmer des Start-ups nutzt in diesem Beispiel Crowdinnovation, um Ideen für ein zukünftiges Computerspiel zu sammeln. Zwei Wochen später hat die Crowd eine Vielzahl an Ideen geliefert, die der Unternehmer kaum überblicken kann. Daher lässt er die Ideen durch

Leimeister/ Zogaj 2013). Ferner wäre eine Untersuchung der tatsächlichen Umsetzung des Datenschutzrechts notwendig.

Untersuchungen der letzten drei Jahre legen dar, dass Crowdworker überwiegend junge und gebildete Personen sind und zeigen, auf welchen Plattformen die verschiedenen Beschäftigungsgruppen vorwiegend aktiv sind, jedoch werden allgemeine Wirkungszusammenhänge noch nicht ausreichend untersucht. In der bisherigen Forschung werden Crowdworker darüber hinaus als eine Einheit betrachtet. Es mehren sich allerdings Indizien, dass unterschiedliche Typen existieren könnten (vgl. Leimeister/ Zogaj 2013, 72). Zukünftige Forschungen sollten folglich Crowdworker in Bezug auf deren Unterschiede erforschen, um Kategorisierungsmöglichkeiten der Crowdworker festzustellen. Es könnte beispielsweise die *Generation Y*, die nicht mehr an festen Arbeitsstrukturen festhält, in Bezug auf ihr Nutzungs- und Arbeitsverhalten sowie ihre Motivatoren und Entlohnungsvorstellungen untersucht werden und mit anderen Teilgruppen der Crowd verglichen werden. Die Crowd sollte insbesondere in Bezug auf ihre angenommene Heterogenität untersucht werden. Die für das Crowdworking vorausgesetzte Nutzung des Internets beschränkt die Demografie der Crowdworker auf den Internetanwender, der aus der Mittelschicht stammt, höher qualifiziert ist und einen high-speed Internetzugang besitzt (vgl. Young 2013, 31). Beispielsweise könnten Crowdworker auf allen Crowdworking-Plattformen auf eine Studie hingewiesen werden, bei der sie an einer Umfrage teilnehmen können und anonymisierte Angaben zu ihrem Nutzungsverhalten machen, wodurch ein sehr großer Stichprobenumfang generiert werden könnte.

Ferner müssen jedoch die Rahmenbedingungen in Bezug auf Crowdworking angepasst oder neu gestaltet werden. Das in Kapitel 5.2 vorgeschlagene Sozialversicherungssystem für Crowdworker stellt eine Möglichkeit dar, der Herausforderung einer sozialen Sicherung zu begegnen, jedoch werden lediglich deutschen Absicherungsrichtlinien berücksichtigt. Für globale Crowdsourcing-Plattformen müssten daher internationale Richtlinien festgesetzt werden, um den Rahmenbedingungen jedes Landes gerecht zu werden. Ein solches System wäre folglich sehr komplex und unterläge ständigen Änderungen. Die Politik sollte sowohl die Forschung als auch die Praxis in die Prozesse einbinden, sodass gemeinsam das Ziel verfolgt wird, die Chancen des Crowdworking zu nutzen, während die Risiken minimiert werden. Die Auswahl der Erhebungsmethode in der Feldstudie kann Auswirkungen auf das herbeigeführte Ergebnis haben. Folglich erhebt diese Arbeit keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit. Darüber hinaus ist die Auswahl der Plattformen ein entscheidendes Kriterium, welches große Auswirkungen auf das Ergebnis der Feldstudie haben kann. Ebenso könnte bereits das Auslassen einer Plattform oder Hinzufügen einer anderen Plattform das Ergebnis der Feldstudie beeinflussen.

## **7 Fazit und Ausblick: Thesen für eine neue Arbeitswelt**

Die Forschung befindet sich im Bereich Crowdworking noch in den Anfängen. Dennoch bietet die neue Arbeitsform, welche durch digitale Technologien wie dem Internet ermöglicht wird, sowohl Crowdsourcer als auch Crowdworker eine Vielzahl an Chancen. Die Crowd, die über



umfangreiches Wissen und vielfältige Fähigkeiten verfügt, kann vom Designer bis zum Problemlöser in den unternehmerischen Wertschöpfungsprozess integriert werden. Aufgrund der weltweiten Masse an Individuen können Unternehmen bei gleichzeitiger Kostensenkung eine höhere Flexibilität erlangen. Crowdworker erhalten hingegen die Chance selbstbestimmt zu arbeiten. Dazu zählt nicht nur die freie Aufgabenwahl, sondern vielmehr die Möglichkeit die Arbeitszeit bis zur Deadline frei zu gestalten. Auf den meisten Plattformen wird eine finanzielle Vergütung angeboten, die Crowdworker für ihr Arbeitsaufwand entschädigen soll. Aufgrund der weltweiten Konkurrenz und unterschiedlichen Lebenshaltungskosten unterbieten Crowdworker sich allerdings in ihren Honoraren, sodass sie häufig unter dem Mindestlohn arbeiten. Erst Crowdworker, die Fähigkeiten und gute Bewertungen vorweisen, können ihr Honorar entsprechend anpassen. Darüber hinaus bevorzugen die AGB der Plattformen häufig Crowdsourcer und erzeugen dadurch Machtasymmetrien. Nichtsdestotrotz steigt die Zahl der Plattformen, die sowohl universelle Aufgaben als auch spezialisierte Kernbereiche anbieten. In der Feldstudie wurden drei Plattformen bezüglich ihres System, der Sicherheit sowie Anreizmechanismen und Bezahlungssysteme untersucht. Ferner wurde der Crowdfunding-Prozess, das Qualitäts- und Reputationsmanagement analysiert. Die anschließende Diskussion der Daten zeigt, dass vor allem im Bereich der Sicherheit aufholbedarf besteht.

In den nächsten Jahren ist eine weitere Spezialisierung auf bestimmte Branchen oder Fachkompetenzen anzunehmen, da Plattformen dadurch eine auf ein Fachgebiet spezialisierte Crowd anbieten können. Im letzten Jahr hat sich über die Spezialisierung hinaus ein Trend zu fairen Standards und damit auch zu höheren Kosten für Crowdsourcer entwickelt. Der Zugang zur Plattform *Crowd Relations* ist beispielsweise beschränkt. Die Plattform sucht sich Crowdworker mit den besten Design-Fähigkeiten aus den Bewerbungen aus, von denen immer sechs Personen an einem Wettbewerb teilnehmen. Neben den gestiegenen Gewinnchancen und dem höheren Gehalt erhalten auch alle an dem Wettbewerb teilgenommenen Designer einen Grundtarif. *Crowd Relations* liefert damit ein zukunftsfähiges Modell für gut ausgebildete Personen, welches in Zukunft sicherlich vermehrt auftreten wird (vgl. Kirst 2015). Ende 2016 wird das BMAS die Ergebnisse ihres derzeit durchgeführten Dialogs zum Thema *Digitalisierung der Arbeitswelt* präsentieren und Handlungsempfehlungen für die nächste Legislaturperiode vorstellen (vgl. Grünbuch 2016).

Darüber hinaus könnte ein neuer Unternehmenszweig entstehen, welcher die Integration von Crowdworker in unternehmerische Geschäftsprozesse unterstützt. Somit könnten Unternehmen die Zahl ihrer Festangestellten reduzieren und Tätigkeiten vermehrt über Crowdfunding-Plattformen ausschreiben. Arbeitnehmer, die ihre Festanstellung verlieren, werden ihre Arbeitskraft daher auf spezialisierten Plattformen anbieten, sodass der Trend des Crowdsourcing weiter steigen wird und sich der auf einen Bereich spezialisierte Beruf des Crowdworker etablieren kann. Studien der letzten drei Jahre zeigen, dass Crowdworker überwiegend junge und gebildete Personen sind. Derzeitige Studenten und Auszubildende stellen als *Generation Y* folglich potentielle hauptberuflich tätige Crowdworker der Zukunft dar, die jedoch derzeit als Crowdworker keine Qualifizierungsansprüche oder Mitbestimmungsrechte haben, bei Krankheit erhalten sie keine Lohnfortzahlung und kein Entgelt während Urlaubs-

und Krankheitstagen und keine Unterstützung bei der Zahlung des Sozialversicherungsbeitrags. Die Perspektive der Gesetzgeber muss sich also ändern, um zukünftig mit der Arbeitskraft der Zielgruppe rechnen zu können.

Wenn sich alle Anspruchsgruppen zusammensetzen und gemeinsam neue Richtlinien für das Phänomens Crowdfunding entwickeln, kann durch das weltweite Teilen von Wissen und Fähigkeiten ein zukunftsfähiges System entstehen, in dem Arbeitskräfte flexibel und ortsunabhängig arbeiten. Ferner kann die unternehmerische Wertschöpfung durch Kostensenkungen und externer Wissensgenerierung sogar noch zunehmen. Unternehmen können den ganzen Tag produktiv sein, da sie auf Fachkräfte aus der ganzen Welt zugreifen. Somit würde sich ein weltweit angepasster Arbeitslohn einstellen, der die Entwicklung vieler Schwellenländer unterstützt. Auch räumliche Kapazitäten könnten verringert werden, sodass langfristige Kostensenkungen möglich sind. Wird Crowdfunding mit dem Internet der Dinge vernetzt, und die Mensch-Maschine-Schnittstelle zur Prozesseinbindung von leistungsstarken Robotern verbessert, kann Crowdfunding durch Effizienzsteigerungen eine optimale Grundlage für die zukünftige Wertschöpfung bilden. Frei gewordenen Humankapazitäten könnten wiederum in wohltätigen Zwecke investiert werden. Crowdfunding führt also nicht zwangsläufig zur Zerstörung lang ausgehandelter Arbeitsstandards, sondern kann vielmehr zu einer besseren Zukunft von Mensch und Organisation beitragen. Jedoch müssen zunächst die Rahmenbedingungen in Bezug auf Crowdfunding angepasst werden. Das in der Bachelorarbeit vorgeschlagene solidarische Sozialversicherungssystem für Crowdfunder stellt eine Möglichkeit dar, der Herausforderung einer sozialen Unterversicherung zu begegnen. Ferner müssen geänderte Rahmenbedingungen klar kommuniziert werden, sodass Crowdfunding durch sie unterstützt und nicht blockiert werden. Die Politik sollte bei diesem Prozess sowohl die Forschung als auch die Praxis in die Prozesse einbinden, sodass gemeinsam das Ziel verfolgt wird, die Chancen des Crowdfunding zu nutzen, während die Risiken minimiert werden.