



seit 1558

Der nächste Steve Jobs

Welche kreativen Freizeitbeschäftigungen in der Jugend sind Vorboten für innovative Unternehmensgründungen?

Naomi Birkner, Juliane Dingfelder, Michael Gschlößl, Hanna Skroch, Vera Traugott, Mona Maria Winkler
unter der Leitung von Herrn Dr. Martin Obschonka

EINLEITUNG

Innovative Unternehmensgründungen bieten viele Chancen. Neue Anwendungsfelder und Märkte können erschlossen werden, neue Arbeitsplätze werden geschaffen und darüber hinaus können sie einen wichtigen Beitrag zum Wissenstransfer zwischen Wirtschaft und Wissenschaft leisten. Zudem ist in Deutschland im internationalen Vergleich nur eine schwache Gründungsdynamik vorhanden, weshalb innovative Unternehmensgründungen immer mehr in den Fokus der Forschung gerückt sind. In dieser Arbeit sollen insbesondere Vorboten von innovativen Gründungen betrachtet werden. Da es für die Gründung eines

innovativen Unternehmens nötig ist eine Idee zu haben und diese aktiv umzusetzen, interessieren uns vor allem Faktoren, die mit kreativem Denken und autonomen Handeln zu tun haben. Dabei scheint uns die Freizeit der am meisten selbstbestimmte Bereich zu sein, der auch Raum bietet sich auszuprobieren und eigene Ideen zu realisieren. Wir untersuchten deshalb die Zusammenhänge von kreativen Freizeitbeschäftigungen in der Jugend und innovativen Gründungen im Erwachsenenalter. Dafür verwendeten wir bestehende Datensätze aus der Thüringer Gründerstudie (TGS):

einen Datensatz über potentielle Gründer und einen Datensatz über Gründer. Wir konzentrierten uns auf eine Skala über kreative Freizeitbeschäftigungen, die bereits in anderen Forschungsarbeiten in diesem Zusammenhang verwendet wurde (Obschonka, Silbereisen & Schmitt-Rodermund, 2010, 2011). Da der verwendete Itemblock, bestehend aus 14 Items, heterogen erscheint, stellten wir uns die Frage, ob hinsichtlich der Art der Beschäftigungen Unterschiede in der Bedeutung für späteres innovatives Unternehmertum existieren.

FORSCHUNGSFRAGEN

F. 1. Gibt es bezüglich der empirischen Faktorenstruktur konsistente **Faktoren innerhalb** der „kreativen Freizeitbeschäftigungen“ in beiden Stichproben (Potentielle Gründer / Gründer)?

F. 2. Unterscheiden sich diese Faktoren in ihrer Vorhersagekraft für den Prozess einer Unternehmensgründung, erfasst über Gründungsabsicht, Gründungsverhalten und Gründungserfolg?

METHODE

Um unsere beiden Forschungsfragen zu testen werteten wir die Daten der *Thüringer Gründerstudie* neu aus. Diese erfasste interdisziplinäre Informationen (ökonomisch & psychologisch) zu innovativer Gründung. Wir verwendeten folgende Datensätze, welche kreative Freizeitaktivitäten in der Jugend erfassten:

1. **Potentielle Gründer** innovativer Unternehmen (Wissenschaftler an Forschungsinstituten in Thüringen)
2. **Gründer** (Selbständige nach abgeschlossener Gründung).

Freizeitaktivitäten wurden retrospektiv für das Alter von 15 Jahren mit Hilfe des Life History Calendars anhand einer 5-stufigen Likert-Skala erfasst. Die Daten zur Gründung wurden aktuell erhoben.

Potentielle Gründer:

Samplebeschreibung

- Juni 2008: mögliche Prädiktoren für **Gründungsabsicht**, erfasst durch Online-Befragung
- Teilnehmer: 496 **Wissenschaftler thüringer Forschungsinstitute** mit eigenem Forschungsprojekt (Alter: M = 38,8 Jahre, SD = 11,55; Geschlecht: 70,8 % männlich; 18,5 % Professoren; Forschungstyp: 53,3 % angewandte-, 46,7 % Grundlagenforschung)
- Stichprobe repräsentativ in Bezug auf Alter, Geschlecht und akademischen Rang
- Dezember 2009: **Erneute Erhebung** an 205 verbliebenen Teilnehmern zu **tatsächlicher Gründung** seit Juni 2008

Rechnung

- Rotierte Varimax Faktorenanalyse, logistische und lineare Regression
- AV 1: **Gründungsabsicht** (aggregiert, z-standardisiert aus dreimehrstufigen Items)
- AV 2: **Gründung** (dichotom, 1 Jahr später erfasst)
- KV: Alter, Geschlecht, Forschungstyp und Professor ja/nein

Gründer:

Samplebeschreibung

- 2008: Determinanten von **Unternehmererfolg**, erfasst in standardisierten Interviews
- Teilnehmer: 531 **thüringer Gründer** (Alter: M = 49,8 Jahre, SD = 9,99; Geschlecht: 92,3 % männlich; Herkunft: 89,2 % Ostdeutschland, 10,8 % Westdeutschland)
- Gründungen zwischen 1994 und 2006

Rechnung

- Rotierte Varimax Faktorenanalyse und lineare Regressionen
- AV: **Erfolgsvariablen** (Anzahl der Angestellten, Kreditrating, Rentabilität des Unternehmens, subjektive Zufriedenheit, Dauer der Selbständigkeit und ein globales Maß aus den vorherigen, z-standardisierten Variablen)
- In Dauer und globales Maß nur über 55 jährige Personen aus neuen Bundesländern einbezogen (Gründe der Selektion: Gründungen meist im Alter von 40 Jahren; Rechtszensurierung vermindert; ausreichend große Stichprobe bewahrt)
- KV: Alter, Geschlecht und Branche

ERGEBNISSE

G r ü n d u n g s p r o z e s s

F. 1:

Jugendliche Vorboten (15 Jahre):

	Potentielle Gründer - Faktorenanalyse			Gründer - Faktorenanalyse			
	1	2	3	1	2	3	4
handwerklich-technisch							
Technische Konstruktionen	.794	-.176	.098	Technische Konstruktionen	.835	-.111	-.032
Etwas reparieren	.824	-.118	-.007	Etwas reparieren	.803	-.151	-.060
Holzarbeiten	.839	-.164	-.042	Holzarbeiten	.779	.118	-.076
Etwas bauen	.608	.339	.256	Etwas bauen	.659	.161	-.049
handwerklich-schönheitlich							
Essensrezepte	.094	.577	.080	Essensrezepte	-.043	.580	-.001
Handarbeiten	-.066	.768	-.003	Handarbeiten	.029	.679	-.028
Dekorieren	-.176	.758	.074	Dekorieren	-.103	.705	-.188
Malen	.016	.555	.268	Gartenarbeit	.311	.569	.050
Musik	.047	.048	.469	Musik	.094	-.090	.710
Schreiben	-.126	.171	.617	Schreiben	-.090	.041	.758
Zauberei	.222	.005	.681	Malen	.058	.324	.592
Neue Spiele	.103	.097	.681	Zauberei	.042	-.054	.070
Chemische Experimente	.484	-.147	.403	Chemische Experimente	.332	.029	-.032
Gartenarbeit	.422	.475	-.101	Neue Spiele	.105	.209	.250

Aus den folgenden Regressionen werden einige Items ausgeschlossen. Die Gründe sind mangelnde inhaltliche Passung, ähnlich hohe Ladungen auf mehrere Faktoren sowie die fehlende Möglichkeit einer konsistenten Zuordnung zu dem gleichen Faktor in beiden Stichproben.

F. 2:

Gründungsabsicht:

Gründungsabsicht	Modell 1				Modell 2			
	B	SE B	β	Signifikanz	B	SE B	β	Signifikanz
Kontrollvariablen								
Alter	-.002	.004	-.032		-.004	.004	-.056	
Geschlecht	.315	.088	.165	***	.178	.118	.093	
Status (Prof. oder nicht)	-.019	.119	-.008		-.015	.117	-.006	
Art der Forschung	.389	.079	.222	***	.356	.079	.203	***
Untersuchungsvariablen								
Hauswirtschaftlich				-.008	.055	-.009		
Handwerklich - Technisch				.161	.042	.194	***	
R ² (Korrigiertes R ²)	.082 (.074)				.113 (.101)			
Δ R ²					.031 ***			

Die Freizeitbeschäftigung im handwerklich-technischen Bereich ist ein Vorbote für eine stärkere Gründungsabsicht.

Gründungsverhalten:

Gründungsverhalten	Modell 1				Modell 2			
	B	SE B	Odds Ratio	Signifikanz	B	SE B	Odds Ratio	Signifikanz
Kontrollvariablen								
Alter	.026	.024	1.027		.024	.025	1.024	
Geschlecht	-.318	.612	.728		-.790	.823	.454	
Status (Prof. oder nicht)	-.096	.771	0.908		-.103	.774	.902	
Art der Forschung	1.110	.610	3.036	†	1.042	.620	2.836	†
Untersuchungsvariablen								
Hauswirtschaftlich				-.120	.390	.887		
Handwerklich - Technisch				.331	.285	1.392		
Cox&Snell R ²	.026				.033			
Nagelkerkes R ²	.058				.073			

Die Freizeitbeschäftigung im handwerklich-technischen Bereich führt eher zu einer tatsächlichen Gründung.

Gründungserfolg:

Erfolgsindikator	Modell 1				Modell 2			
	B	SE B	β	Signifikanz	B	SE B	β	Signifikanz
Kontrollvariablen								
Alter	.007	.003	.122	*	.006	.003	.113	*
Geschlecht	-.037	.097	-.018		.016	.120	.008	
Branchen-Dummy ¹	.224	.174	.167		.208	.174	.155	
Branchen-Dummy ²	.026	.173	.020		.003	.173	.002	
Branchen-Dummy ³	.062	.184	.033		.040	.184	.021	
Branchen-Dummy ⁴	.112	.186	.057		.110	.186	.057	
Branchen-Dummy ⁵	-.048	.170	-.041		-.056	.170	-.048	
Untersuchungsvariablen								
Hauswirtschaftlich				.009	.037	.013		
Handwerklich - Technisch				.051	.030	.089	†	
R ² (Korrigiertes R ²)	.058 (.043)				.065 (.045)			
Δ R ²					.007			

Die handwerklich-technische Freizeitbeschäftigung in der Jugend spielt tendenziell eine Rolle für den Erfolg einer Gründung eines innovativen Unternehmens im Erwachsenenalter.

LEBENS-LAUF

FAZIT DER ERGEBNISSE

Richtung der Effekte

	Absicht	Verhalten	Erfolg
Hauswirtschaftlich	-	-	+
Handwerklich-Technisch	+	+	+

+ : Positiver Zusammenhang zwischen Faktor und Gründungsvariable
- : Negativer Zusammenhang zwischen Faktor und Gründungsvariable

p < 0.05

p < 0.1

BEANTWORTUNG DER FORSCHUNGSFRAGEN

Forschungsfrage 1:

Es finden sich **zwei robuste Faktoren**. Dass diese in beiden Stichproben übereinstimmen spricht für deren allgemeinere Gültigkeit.

Forschungsfrage 2:

Die Freizeitbeschäftigung im handwerklich-technischen Bereich ist ein Vorbote für die Gründungsabsicht sowie tendenziell für den globalen Erfolgsindikator des gegründeten Unternehmens. Dies gilt jedoch nicht für das tatsächliche Gründungsverhalten und die einzelnen Erfolgsindikatoren an sich. Im Gegensatz dazu wird der Faktor der hauswirtschaftlichen Freizeitbeschäftigungen in keiner der Regressionen signifikant und kann nicht als Vorbote bezeichnet werden.

DISKUSSION

Die Ergebnisse zeigen, dass es konsistente Unterfaktoren gibt, durch welche eine Vorhersage für Gründungsabsicht, Durchführung der Gründung und den Erfolg des Unternehmens durch kreative Freizeitaktivitäten in der Kindheit und Jugend möglich ist. Auf der Grundlage unserer Ergebnisse stellt sich die Frage, warum der handwerklich-technische Faktor in positivem Zusammenhang mit dem Gründungsprozess steht. Die Basis innovativer Unternehmen ist fast immer die Naturwissenschaft und Technik, somit besteht die Möglichkeit, dass das Interesse an Innovation durch frühe handwerkliche Freizeitbeschäftigung geweckt wird. Früh zu lernen eigene Ideen umzusetzen, kann zudem Eigeninitiative und Unternehmergeist stärken.

Allerdings können die Ergebnisse dieser Untersuchung nicht global interpretiert werden. Die verwendeten Stichproben sind vorselektiert und lassen daher nur Schlüsse zu, welche Aktivitäten von potentiellen und erfolgreichen Gründern in ihrer Jugend bevorzugt wurden. Daher sind weitere Untersuchungen an der Gesamtpopulation durchzuführen. Um kausale Schlüsse ziehen zu können wären außerdem Längsschnittstudien nötig. Verhärten sich die Ergebnisse, dass bestimmte Hobbys in der Jugend erfolgreiches Unternehmertum unterstützen, sind frühe Fördermaßnahmen denkbar. So könnten Kinder vielleicht durch Aktivitäten wie ein Baumhaus zu bauen spielerisch an eine Zukunft als Unternehmer herangeführt werden.