



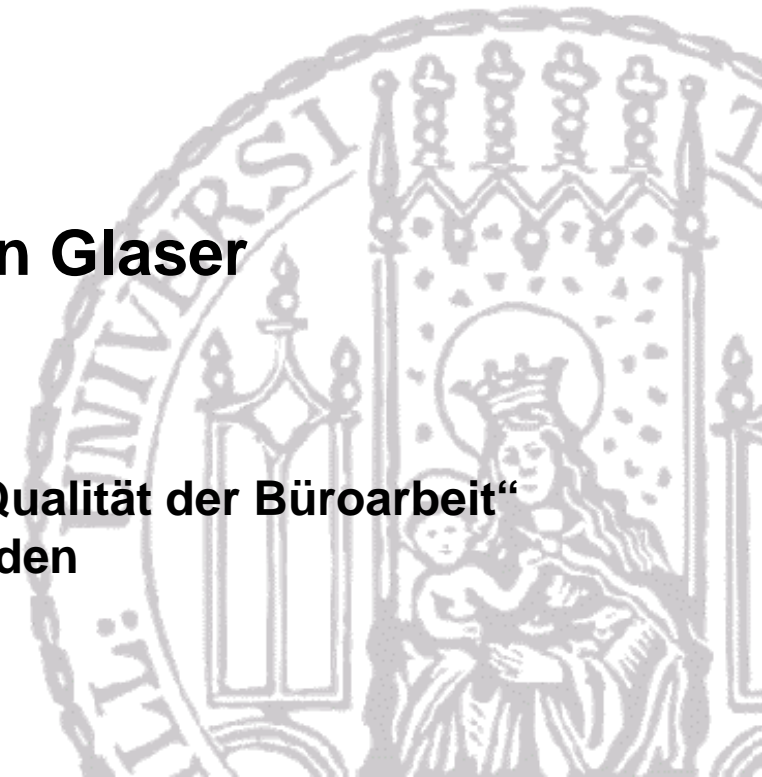
INSTITUT UND POLIKLINIK FÜR
ARBEITS-, SOZIAL- UND UMWELTMEDIZIN
WHO COLLABORATING CENTRE
DIR.: PROF. DR. MED. DENNIS NOWAK



Psychische Gesundheit und Kreativität in der Informationsdienstleistung

Britta Herbig & Jürgen Glaser

**Vortrag auf der Netzwerktagung „Neue Qualität der Büroarbeit“
19. Juni 2012 in Dresden**



Relevanz der Themen

Kreativität

- „Rohstoff“ für Innovationen in Unternehmen
- Forschung lange auf Personmerkmale verengt
- Bedeutung der Arbeitsgestaltung vernachlässigt

Gesundheit

- ‚Zunahme‘ psychischer Erkrankungen
- Erhalt der Arbeitsfähigkeit im demografischen Wandel
- Zukunftsaufgabe Betriebliches Gesundheitsmanagement

Kreativität in der Arbeit

Kreativität (individuelle Leistung)

= **Generierung neuartiger (nützlicher) Ideen**

(Amabile, 1997; Oldham & Cummings, 1996)

Innovation (Ko-Produktion verschiedener Akteure)

= **(erfolgreiche) Implementierung von Ideen im Prozess**

Generierung ⇒ Initiierung ⇒ Umsetzung ⇒ Routinisierung

(West, 1990)

Produkt- und Prozessinnovation

Arbeitsbedingungen stärkste Prädiktoren für Kreativität

(Harrison et al., 2006; Hammond et al., 1990)

Projekt und Fragestellungen



„Kreativität und Gesundheit im Arbeitsprozess – Studie zu kreativitätsförderlicher Arbeitsgestaltung in der Wirtschaft“ (gefördert durch BMAS / BAuA)

- (1) **Bestandsaufnahme** zu kreativitäts- und gesundheitsförderlichen Arbeitsmerkmalen in Unternehmen
 - ⇒ Mitarbeiterbefragung in kooperierenden KMU

- (2) Entwicklung und Erprobung einer betrieblichen **Intervention** zur Förderung von Kreativität und Gesundheit
 - ⇒ Evaluation (kontrolliertes Design) in einem Betrieb

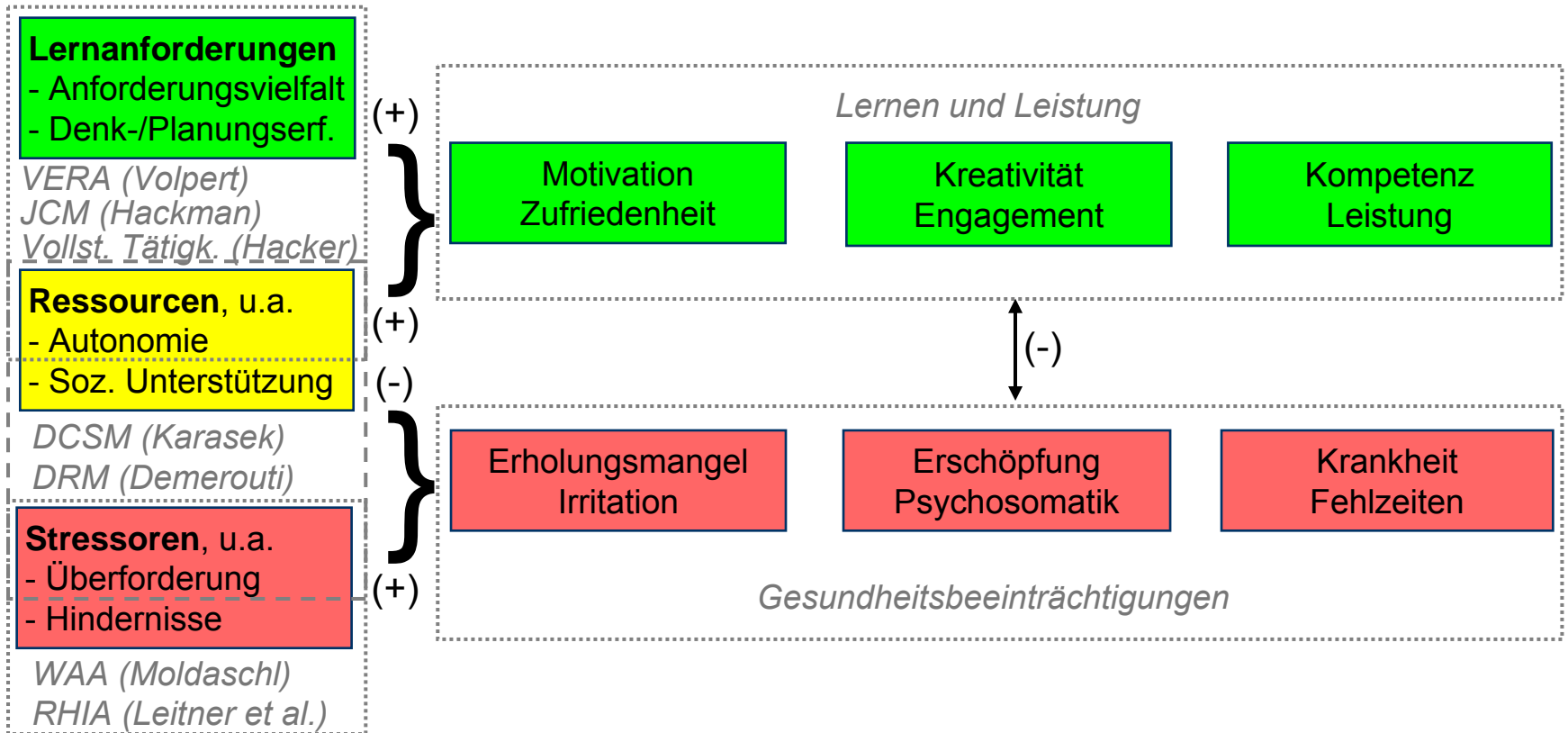
Arbeit, Gesundheit und Leistung

Psychische Belastung

Psychische Beanspruchungsfolgen

Kurzfristig:
„Befinden“

Chronifiziert:
„Verhalten“

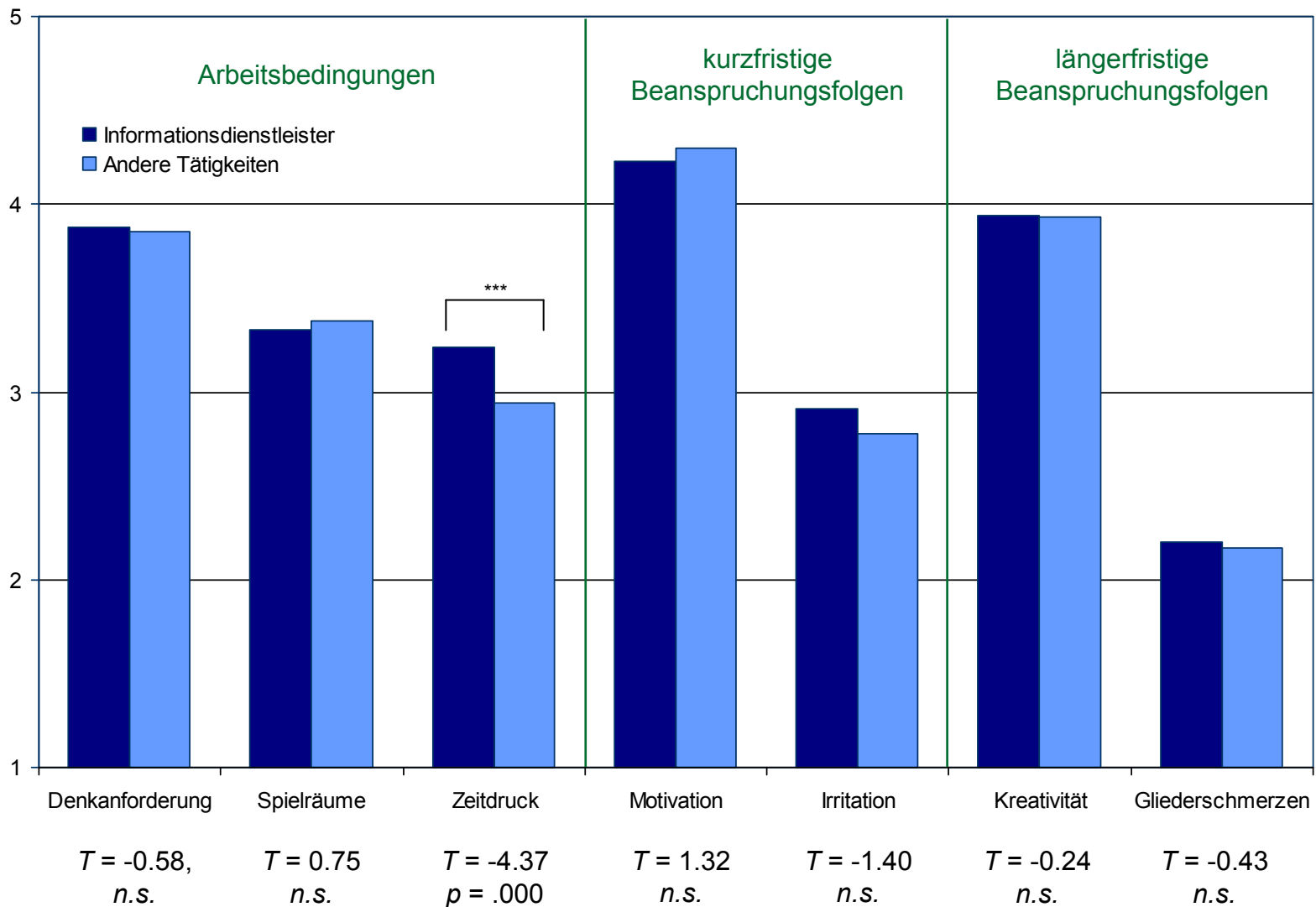


(Glaser & Herbig, 2012)

Stichprobe der Online-Befragung

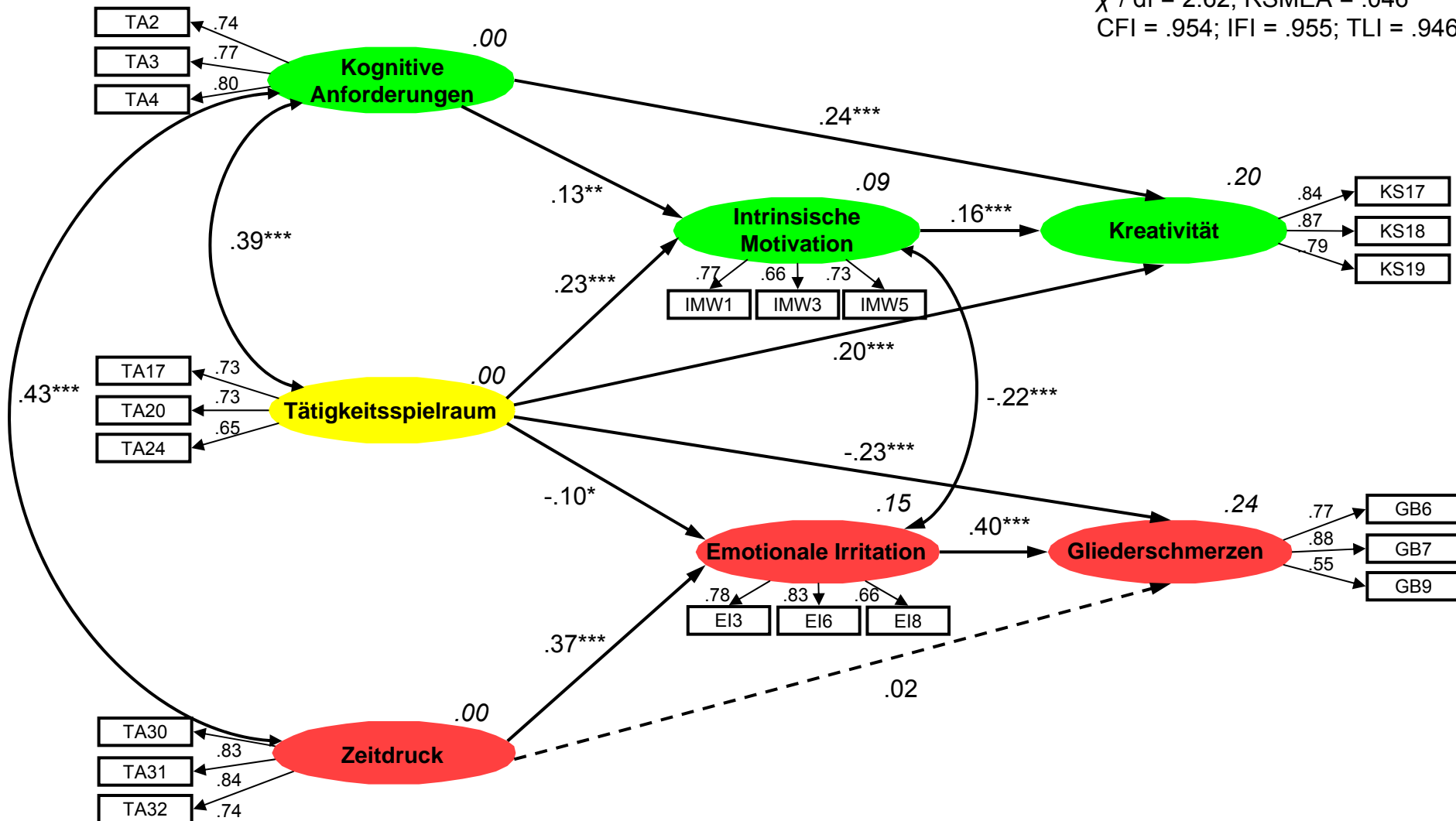
- $N = 830$: 471 Männer, 289 Frauen, 70 keine Angabe
 - Lebensalter \bar{X} : 39.7 Jahre, $SD = 11.7$ [17 bis 72]
 - Beschäftigung im Unternehmen \bar{X} : 10.8 Jahre, $SD = 9.8$ [0.1 bis 49]
 - Berufsfelder:
 - Personennahe Dienstleistung $N = 253$
108 Männer, 145 Frauen; Alter $\bar{X} = 40.8$
 - Technische und administrative Dienstleistung $N = 285$
200 Männer, 83 Frauen; Alter $\bar{X} = 40.7$
 - Wissensintensive Dienstleistung/FuE $N = 75$
41 Männer, 34 Frauen; Alter $\bar{X} = 33.3$
 - Produktion und Fertigung/Hauswirtschaft $N = 124$
105 Männer, 19 Frauen; Alter $\bar{X} = 39.7$
 - Sonstige (u.a. Soldat, Objektsicherung) $N = 18$
12 Männer, 6 Frauen; Alter $\bar{X} = 33.1$
- } Informationsdienstleistung

Unterschiede Informationsdienstleister - Andere



Strukturgleichungsmodell - Bestandsaufnahme

Modellfit (N = 760):
 $\chi^2 / df = 2.62$; RSMEA = .046
 CFI = .954; IFI = .955; TLI = .946



Kombination aus evidenzbasiertem Kreativitätstraining und thematisch fokussierten Gesundheitszirkeln

Themen

- 2 X 2h Kreativitätstraining (CPS nach Treffinger et al., 2006)
- 1 X 2h Führung
- 1 X 2h Kreativianforderungen
- 1 X 2h Selbstorganisation im Team
- 1 X 2h Umgang mit Zeitdruck
- 1 X 2h Teamprozesse und Teamklima



Gruppen

- Führungsgruppe: N = 6
- Interventionsgruppe: N = 16
- Wartegruppe: N = 14

Stichprobe der Intervention

Stichprobe:

Unternehmen aus dem Bereich der wissensintensiven Dienstleistung

Gesamt N = 30 (ohne Führungsgruppe)

13 Männer, 17 Frauen

Lebensalter Ø: 33.4 Jahre [25 bis 50]

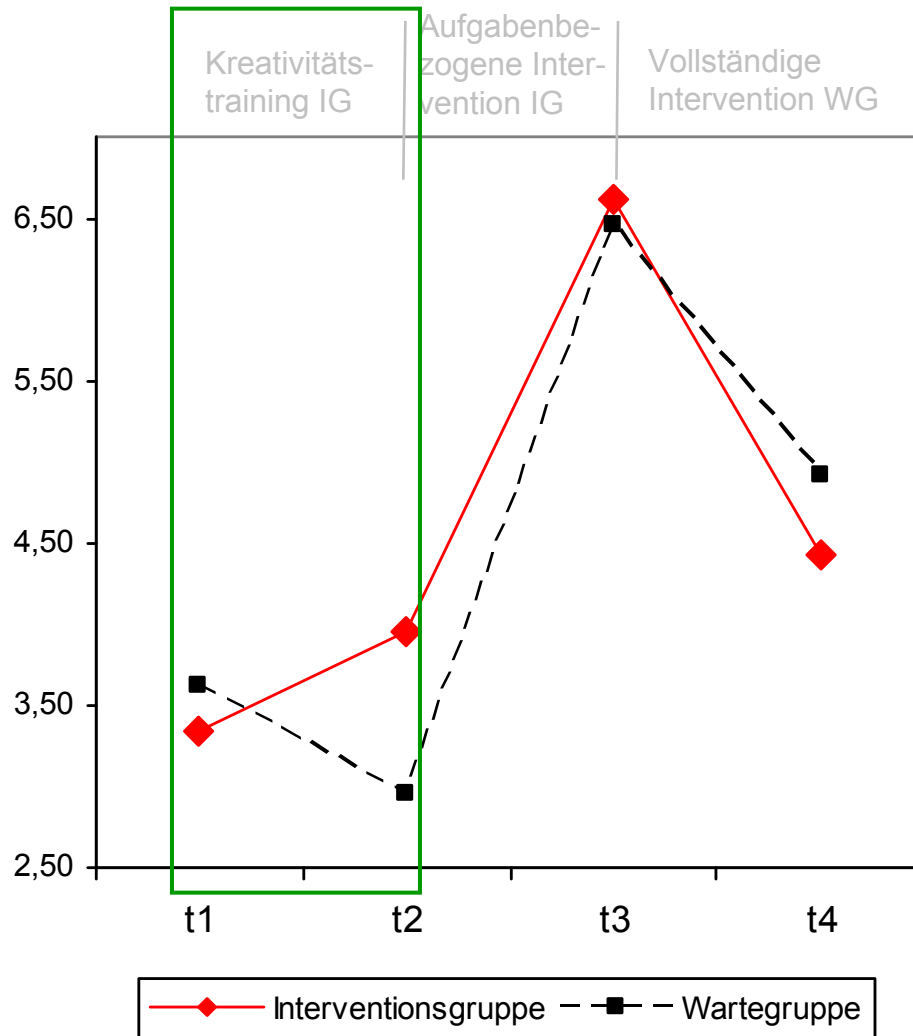
Beschäftigung im Unternehmen Ø: 3.6 Jahre [0.5 bis 8.8]

Bis auf 2 Personen alle mit Universitätsabschluss

Hypothesen:

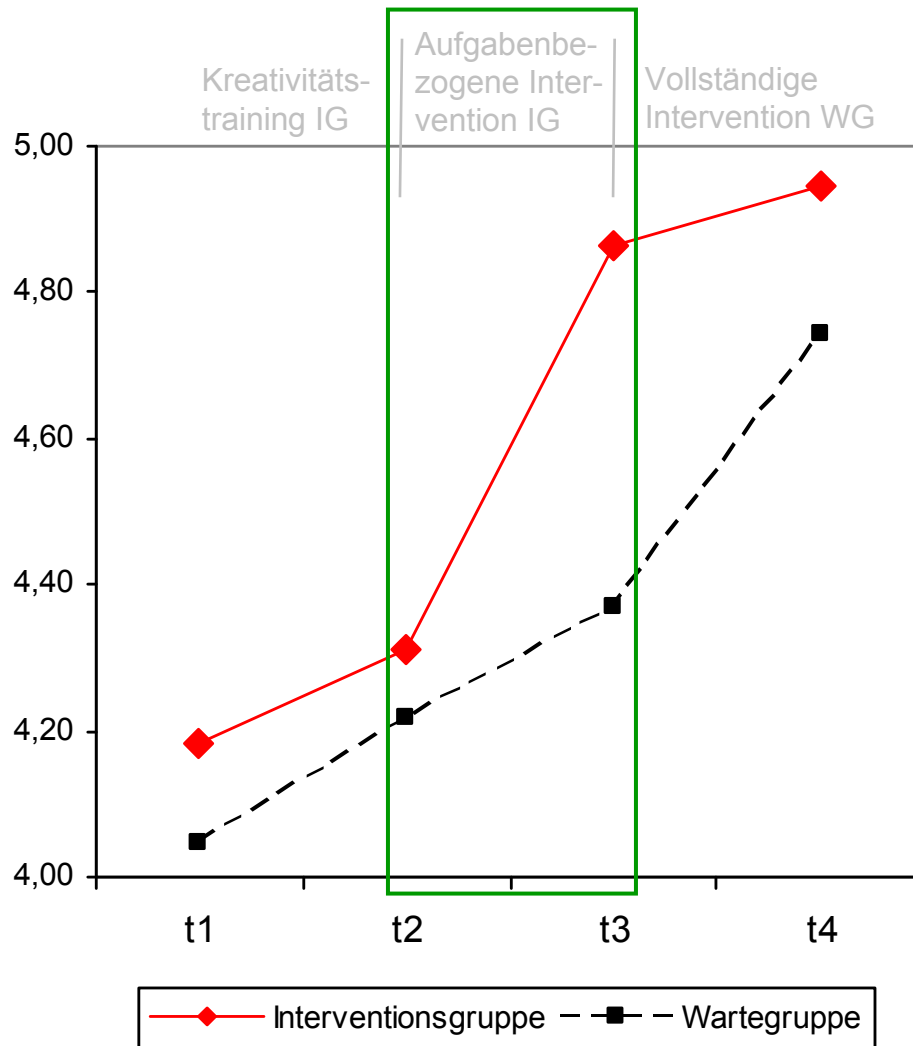
- Kreativitätstraining wirkt positiv auf Leistung in objektiven Kreativitätstests
- Arbeitsbezogene Intervention wirkt positiv auf Einschätzung der arbeitsbezogenen Kreativität
- Create!health-Zirkel wirken positiv auf die Gesundheit

Effekte: Kreativitätstest (UUT)



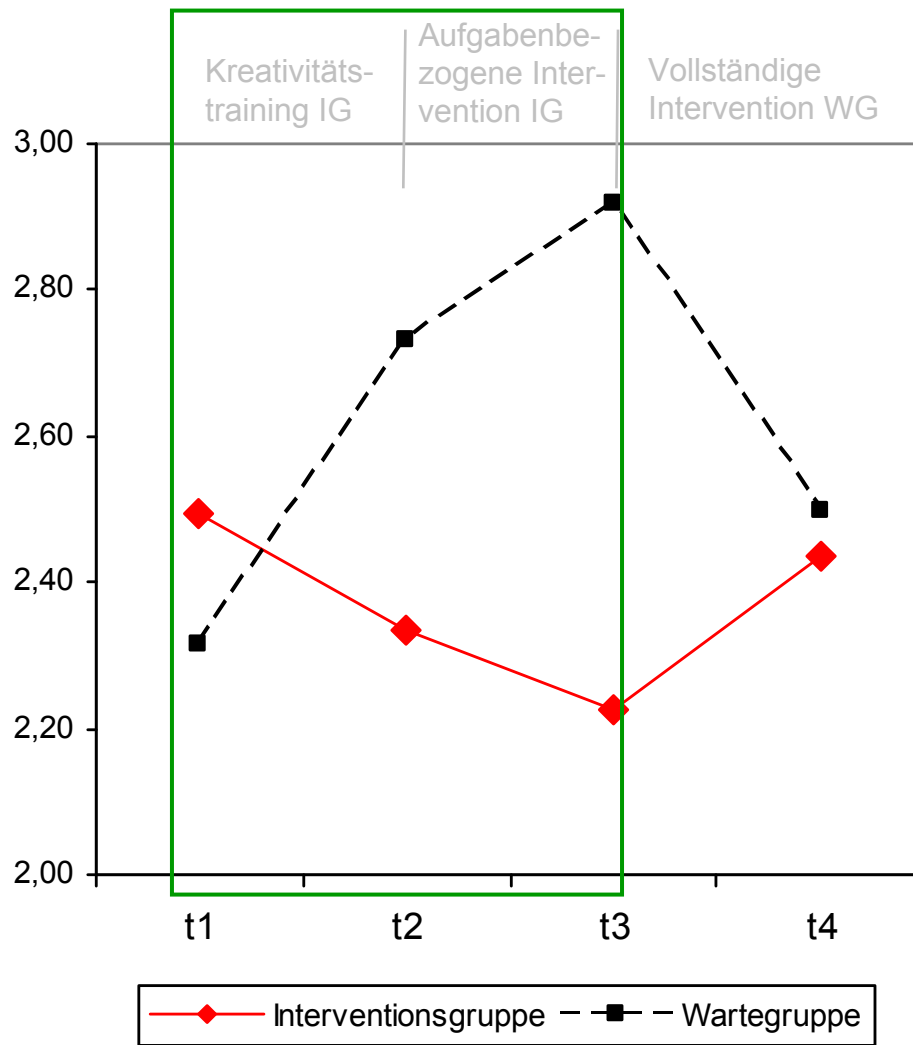
Kriterium: Unusual Uses Test								
Faktor Zeit			Faktor Gruppe			Interaktionseffekt		
F	p	η^2	F	p	η^2	F	p	η^2
Gesamtmodell								
18.0	.000	.72	.04	.84	.00	1.04	.40	.13
Modell t1-t2								
.01	.92	.00	.28	.60	.01	3.28	.083	.12
Modell t2-t3								
51.4	.000	.68	1.44	.24	.06	.82	.37	.03
Modell t3-t4								
13.1	.001	.33	.13	.72	.01	.08	.78	.00
Modell t1-t3								
41.9	.000	.65	.02	.90	.00	.21	.65	.01
Modell t1-t4								
0.0	.96	.00	0.03	.87	.00	0.84	.37	.04

Effekte: Kreativität im Peerrating



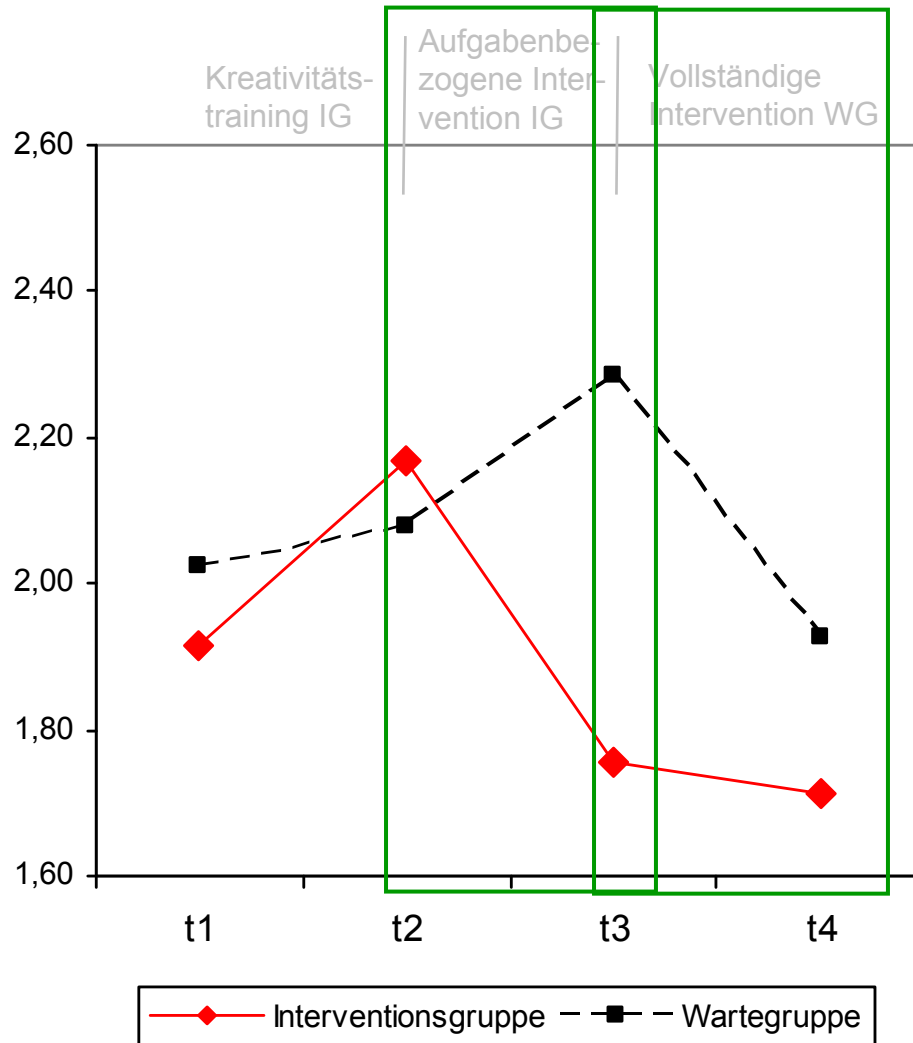
Kriterium: Kollegeneinschätzung Kreativität								
Faktor Zeit			Faktor Gruppe			Interaktionseffekt		
F	p	η^2	F	p	η^2	F	p	η^2
Gesamtmodell								
15.1	.000	.66	.86	.36	.03	1.42	.26	.16
						k: 3.49	k: .073	k: .12
Modell t1-t2								
.91	.35	.03	.31	.58	.01	.63	.43	.02
Modell t2-t3								
15.2	.001	.37	1.15	.29	.04	5.22	.031	.17
Modell t3-t4								
2.29	.14	.08	3.26	.082	.11	.75	.39	.03
Modell t1-t3								
18.6	.000	.41	2.27	.14	.08	2.07	.16	.07
Modell t1-t4								
32.5	.000	.56	0.76	.39	.03	0.30	.59	.01

Effekte: Emotionale Irritation



Kriterium: Emotionale Irritation								
Faktor Zeit			Faktor Gruppe			Interaktionseffekt		
F	p	η^2	F	p	η^2	F	p	η^2
Gesamtmodell								
.34	.80	.04	.72	.40	.03	2.20	.116	.22
						q:	q:	q:
						4.92	.036	.16
Modell t1-t2								
.59	.45	.02	.25	.63	.01	4.07	.054	.14
Modell t2-t3								
.08	.78	.00	2.70	.11	.10	1.14	.30	.04
Modell t3-t4								
.04	.84	.00	1.93	.18	.07	2.56	.12	.09
Modell t1-t3								
1.03	.32	.04	.64	.43	.03	6.97	.014	.22
Modell t1-t4								
0.23	.64	.01	0.04	.85	.01	0.81	.38	.03

Effekte: Gliederschmerzen



Kriterium: Gliederschmerzen GBB								
Faktor Zeit			Faktor Gruppe			Interaktionseffekt		
F	p	η^2	F	p	η^2	F	p	η^2
Gesamtmodell								
4.05	.018	.34	.35	.56	.01	1.92	.15	.19
						k: 4.83	k: .037	k: .16
Modell t1-t2								
1.46	.24	.05	.00	.95	.00	.63	.43	.02
Modell t2-t3								
3.75	.064	.13	.49	.49	.02	3.75	.064	.13
Modell t3-t4								
5.60	.025	.17	1.42	.24	.05	3.40	.076	.11
Modell t1-t3								
.06	.82	.00	1.59	.22	.06	.40	.53	.02
Modell t1-t4								
3.55	.071	.12	0.13	.72	.01	0.47	.50	.02

Diskussion

In der Bestandsaufnahme

- Integriertes Modell zu Anforderungen, Ressourcen und Stressoren passend
- Anforderungen + Spielräume \Rightarrow Kreativitätssteigerung
- Stressoren - Spielräume \Rightarrow Gesundheitsbeeinträchtigung

In der Intervention

- Zunahme der Kreativität
- Verbesserung der Gesundheit (emotionale Irritation, Gliederschmerzen)
- aber: nicht alle Effekte nachhaltig

Fazit

- Geeignete Arbeitsbedingungen fördern Leistung **und** Gesundheit
- Verhältnisprävention als Königsweg, aber:
 - hohes Commitment aller Beteiligten erforderlich
 - passgenaue Intervention (inhaltlich, zeitlich) als Erfolgsfaktor

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

britta.herbig@med.lmu.de

juergen.glaser@uni-konstanz.de