

## Crowdsourcing

*Eder, Elisabeth; elisabeth.eder@aau.at / Krieg-Holz, Ulrike; ulrike.krieg-holz@aau.at*

*Crowdsourcing* bezeichnet das Auslagern von traditionell intern durchgeführten Aufgaben an eine undefinierte Menge von externen Personen – meistens über das Internet. (Hammon und Hippner 2012) Die mögliche Heterogenität und Größe der Gruppe birgt großes Potential, kann sie doch unter bestimmten Bedingungen kollektiv Resultate erbringen, die einzelne Individuen nicht erzielen können. (Leihmeister 2010) Mögliche Ziele von *Crowdsourcing*-Projekten sind z. B. das Sammeln von Ideen und Wissen oder die Erfüllung von einfachen, maschinell jedoch nicht realisierbaren Aufgaben. Die Mitarbeit der Partizipantinnen und Partizipanten an *Crowdsourcing*-Projekten kann sowohl bezahlt als auch unbezahlt sein und auf verschiedenen Motivationen basieren (Geld, Reputation, Hilfsbereitschaft, Spaß usw.). (Hammon und Hippner 2012) Dementsprechend verwenden Organisationen, die mit *Crowdsourcing* arbeiten, auch unterschiedliche Motivationsstrategien (siehe z. B. *Gamification*). Zu bekannten Plattformen, die *Crowdsourcing* für Organisationen anbieten und für diese bezahlte Microjobs an sogenannte *Crowdworker* vergeben, zählen unter anderem *Amazon Mechanical Turk*, *FigureEight* und die deutsche Firma *Clickworker*. Diese Microjobs sind jedoch nur bedingt an spezifische Problemstellungen anpassbar, weshalb vielfach eigene *Crowdsourcing*-Möglichkeiten entwickelt werden. Als Beispiel für ein Projekt mit eigener *Crowdsourcing*-Plattform sei insbesondere auf *Transkribus* verwiesen.

### Literatur:

- Hammon, Larissa; Hippner, Hajo: Crowdsourcing. In: Business amp; Information Systems Engineering 4: 2012, S. 163–166.
- Howe, Jeff: Crowdsourcing. How the Power of the Crowd is Driving the Future of Business. New York, NY, USA: 2008.
- Leimeister, Jan Marco: Kollektive Intelligenz. In: Wirtschaftsinformatik 52: 2010, S. 239–242.

### Software:

Transkribus, Bentham Transcription Desk, FromThePage, Citizen Science, Collaboration, What's On the Menu?, Wikisource

### Verweise:

Gamification, Collaboration, Citizen Science

**Projekte:**

Amazon Mechanical Turk, FigureEight, Clickworker

**Themen:**

Digitalisierung, Digitale Editionswissenschaft

**Zitiervorschlag:**

Eder, Elisabeth; Krieg-Holz, Ulrike. 2021. Crowdsourcing. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.47>