

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	V
Vorwort	VII
Inhaltsverzeichnis	IX
Abbildungsverzeichnis	XIII
Tabellenverzeichnis	XVII
Abkürzungsverzeichnis	XIX
Symbolverzeichnis	XXI
1 Einführung	1
1.1 Motivation und Problemstellung	1
1.2 Theorien als Denkwerkzeuge	5
1.3 Forschungsmodell	8
2 Ansatzpunkte zur Modellbildung in bestehenden Theorien zur Informationsversorgung	11
2.1 Grundlagen und Begriffe	11
2.1.1 Entscheidungen und Rationalität	12
2.1.2 Wissen und Information	19
2.1.3 (Lernende) Akteure	27

2.2	Zugangswege zum Problem der Informationsversorgung	33
2.2.1	Die Sichtweisen der traditionellen Betriebswirtschaftslehre	34
2.2.2	Die verhaltensorientierte Perspektive	39
2.2.3	Die ökonomische Perspektive	47
2.2.4	Abstraktion von Wollensproblemen im informationsökonomischen Ansatz der Teamtheorie	53
2.2.5	Die evolutionär subjektivistische Perspektive	59
2.3	Zwischenergebnis	69
3	Modelltheoretische Integration der Annahme lernender Akteure	71
3.1	LINDENBERGS Methode der abnehmenden Abstraktion in einer Computer- simulation	71
3.1.1	Kontrollierte theoretische Integration mit der Methode der abneh- menden Abstraktion	71
3.1.2	Computersimulation als Forschungsmethode	75
3.1.3	Umsetzung der MDA durch konsequent objektorientierte Modellierung	81
3.2	Überleitung vom entscheidungstheoretisch-rationalen zum lernenden Akteur . .	86
3.2.1	Das Akteursmodell als heuristischer Rahmen	87
3.2.2	Die spezielle Informations- und Entscheidungsmodellierung der Teamtheorie als Kerntheorie	89
3.2.3	Eigenschaften von Informationsstrukturen in der Modellierung der Teamtheorie	96
3.2.4	Implementation der Brückenannahme lernender Akteure mit LCS . . .	101
3.3	Aufbau einer Simulationsumgebung	112
3.3.1	Kritikoffener technischer Rahmen	113
3.3.2	Die ‚Generic Classifier Library‘	115
3.3.3	Klassen des Simulationsmodells	118
3.4	Zwischenergebnis	123
4	Experimente	127
4.1	Experimenteller Rahmen	127
4.2	Ausgangsfall	129

4.2.1	Aufbau des Szenarios	129
4.2.2	Ausgangsverhalten der Akteure	134
4.3	Variation von Informationsstrukturen	143
4.3.1	Variation von Zerlegungseigenschaften	143
4.3.2	Experiment zu Fehlern in einer Informationsstruktur	150
4.3.3	Experiment zu verzögerter Information	156
4.4	Vernetzung eines echten Teams	158
4.4.1	Aufbau des Szenarios	160
4.4.2	Akteursverhalten bei verschiedenen Informationsstrukturen	168
4.4.3	Experimente zu Fehlern und Verzögerungen in den Informationsstrukturen im interaktiven Fall	176
4.5	Zwischenergebnis	181
5	Schlussbetrachtung	185
5.1	Forschungsbeitrag	185
5.2	Einschränkungen und Schlussfolgerungen	188
5.3	Ausblick	191
	Literaturverzeichnis	197