

Fabian Hoose

# Spiel als Arbeit

Arbeitsorientierungen  
von Beschäftigten der Gamesbranche

RESEARCH

Fabian Hoose

# Spiel als Arbeit

Arbeitsorientierungen  
von Beschäftigten der Gamesbranche

 Springer VS

---

# Spiel als Arbeit

---

Fabian Hoose

# Spiel als Arbeit

Arbeitsorientierungen von  
Beschäftigten der Gamesbranche

Fabian Hoose  
Bochum, Deutschland

Zugl. Dissertation, Universität Bochum, 2014

ISBN 978-3-658-10710-9                      ISBN 978-3-658-10711-6 (eBook)  
DOI 10.1007/978-3-658-10711-6

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2016

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Fachmedien Wiesbaden ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media ([www.springer.com](http://www.springer.com))

*„Ist Dir mal aufgefallen, dass überhaupt niemand mehr arbeitet und dass jeder Mensch irgendwas Künstlerisches macht?“*

(Sean Penn als Cheyenne im Film ‘Cheyenne – This Must Be the Place’, Paolo Sorrentino, Italien/Frankreich/Irland, 2011)

## Danksagung

Im weiteren Verlauf des vorliegenden Textes wird noch von Teams die Rede sein, die für die Arbeit und die Arbeitenden in der Gamesbranche von Bedeutung sind. Nicht nur die Qualität der erstellten Produkte wird durch funktionierende Teams positiv beeinflusst, darüber hinaus ist die Zusammenarbeit mit anderen für viele Beschäftigte der Gamesbranche mit ein wesentlicher Grund dafür, dass sie hier gern arbeiten. – Dies gilt selbst dann, wenn sie als Solo-Selbständige zunächst einmal eigenverantwortlich 'auf eigene Rechnung' arbeiten.

Die vorliegende Dissertation ist das Ergebnis eines Forschungsprozesses, der mich in den letzten Jahren intensiv beschäftigt hat und der im Herbst 2014 mit den letzten Sätzen unter diesem Text zunächst endete. Auch wenn ich diese Arbeit eigenverantwortlich geschrieben habe, so habe ich doch während meiner Zeit als Doktorand und Mitarbeiter an der Fakultät für Sozialwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum immer wieder in Teams arbeiten und diskutieren können, die sich nicht nur positiv auf die Dissertation, sondern auch auf meine Arbeit als Sozialwissenschaftler ausgewirkt haben. Allen in diesen Teams Beteiligten möchte ich herzlich danken – einige von ihnen verdienen eine namentliche Nennung, weil sie in diesem Zusammenhang eine besondere Bedeutung für mich und meine Arbeit hatten und haben.

Zuallererst möchte ich mich daher bei den Gutachtern und Betreuern der Arbeit, Prof. Dr. Ludger Pries und Prof. Dr. Rolf G. Heinze, bedanken. Sie gaben mir von Beginn meines Promotionsvorhabens an das Gefühl des Vertrauens und gestanden mir (auch als Vorgesetzte) großzügig die Freiräume einer Weiterentwicklung meiner Forschung zu. Gleichzeitig haben Sie mir immer mit Rat und Tat zu Seite gestanden, wenn der Forschungsprozess ins Stocken zu geraten drohte. Ohne die Mithilfe und die Erzählbereitschaft von 26 Interviewpartnern wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen. Ihnen gehört daher mein besonderer Dank. Weiterhin möchte ich besonders meinen Kollegen Fabian Beckmann, Sebastian Jeworutzki, Dr. Sophie Rosenbohm, Anna-Lena Schönauer und Dr. Patricia Schütte-Bestek danken. Während des gesamten Schreibprozesses konnte ich mit Ihnen immer wieder aufkommende Fragestellungen diskutieren und insbesondere in der Endphase haben sie mir wertvolle Hinweise gegeben.

Weitere wichtige Diskussionspartner waren für mich Prof. Dr. Manfred Wannöffel, Dr. Peter Ittermann, Dr. Thomas Kemper und Prof. Dr. Katrin Schneiders. Sie haben, jeder auf seine Art und Weise und vielleicht auch ohne es selbst zu wissen, meine wissenschaftliche Neugier geweckt und mir für meine Arbeit Denkanstöße gegeben. Dem gesamten Team des Lehrstuhls für Allgemeine Soziologie, Arbeit und Wirtschaft (und insbesondere auch den Hiwis) gebührt ebenso mein Dank wie den Teilnehmern des DoktorandInnenkolloquiums von Ludger Pries.

Auch neben der Sphäre der wissenschaftlichen Erwerbstätigkeit gibt es Teams, die für meine Arbeit eine große Bedeutung hatten. Dabei konnte ich mich immer auf die Unterstützung meiner Eltern verlassen. Sie haben mich immer bestärkt, diesen Weg zu gehen und im Vertrauen darauf, dass sie auf meine Arbeit stolz sind oder wären, war ich in der Lage, dieses Projekt zu beenden. Der größte Dank aber gebührt Andrea und Lena Amelie – Sie erinnerten mich stets daran, dass es im Leben auch wichtigere Dinge als eine Promotion gibt. Gerade dies ermöglichte es mir, diese Dissertation im Herbst 2014 abzuschließen.

Bochum, im April 2015

Fabian Hoose

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>9</b>
<b>Abbildungs- und Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>13</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>15</b>
1.1 Fragestellung .....	17
1.2 Aufbau und Gliederung der Arbeit .....	25
<b>2 Untersuchungsfeld Kreativwirtschaft. Neue Sektoren und neue Formen von Arbeit .....</b>	<b>27</b>
2.1 Kultur- und Kreativwirtschaft: Eine Begriffsbestimmung .....	27
2.2 Strukturen der Gamesbranche .....	38
<b>3 Wandel von Arbeit. Ein Überblick über den Forschungsstand .....</b>	<b>51</b>
3.1 Die Bedeutung von Normalarbeit in der Erforschung von Arbeit ..	55
3.2 Betrachtung von Arbeit in klassischen Beschäftigungsbereichen ...	60
3.3 Grenzenloses Arbeiten nach eigenen Vorstellungen: Die arbeitssoziologischen Diskurse um Entgrenzung und Subjektivierung von Arbeit .....	69
3.4 Hochqualifizierte und kreative Arbeit – Traumberufe mit prekären Arbeitsbedingungen .....	82
<b>4 Soziale Institutionen als Weichensteller für die individuelle Arbeitsorientierung .....</b>	<b>95</b>
4.1 Entwurf eines Modells der Arbeitsorientierungen .....	100

4.1.1	Markt .....	102
4.1.2	Beruf .....	112
4.1.3	Soziales Netzwerk .....	121
4.1.4	Organisation/Unternehmen .....	127
4.1.5	Soziale Sicherheit/Sicherheitsorientierung .....	133
4.2	Zusammenfassung: Arbeit und Beschäftigung im Kräftefeld erwerbsstrukturierender Institutionen .....	142
<b>5</b>	<b>Methodisches Vorgehen .....</b>	<b>145</b>
5.1	Befragungsmethode: Leitfadengestützte Interviews .....	145
5.2	Befragungspersonen .....	148
5.3	Auswertungsmethode .....	151
<b>6</b>	<b>Arbeit in der Gamesbranche – Eine empirische Betrachtung .....</b>	<b>155</b>
6.1	Die Rolle erwerbsstrukturierender Institutionen für die Arbeit im Computerspielbereich .....	155
6.1.1	Marktbezogene Arbeitsorientierung .....	156
6.1.2	Berufsbezogene Arbeitsorientierung .....	164
6.1.3	Netzwerkbezogene Arbeitsorientierung .....	177
6.1.4	Organisationsbezogene Arbeitsorientierung .....	188
6.1.5	Sicherheitsbezogene Arbeitsorientierung .....	195
6.2	Porträts verschiedener Arbeitsorientierungstypen .....	204
6.2.1	M03: Marktorientierung und Vorbehalte gegenüber Normalarbeit .....	213
6.2.2	M19: Berufsbezogene Orientierung und die Bedeutung sozialer Netzwerke .....	219
6.2.3	W04: Die Arbeit mit Gleichgesinnten ist wichtiger als die aktuelle Position .....	225
6.2.4	M02: Wenn die Organisation eine ungeahnte Bedeutung für die Arbeit erfährt .....	230

---

6.2.5	M14: Wenn die Sicherheitsansprüche nicht eingelöst werden .....	237
6.3	Altersbeschränkung für die Arbeit an Computerspielen? Soziodemographische Merkmale und die Sicht auf Erwerbsarbeit .....	243
6.4	„Die wollen doch nur spielen“ – Die Sicht der Beschäftigten auf ihre Arbeit in der Zusammenfassung .....	251
<b>7</b>	<b>Fazit und Ausblick .....</b>	<b>267</b>
<b>8</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>275</b>

# Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

## Abbildungen

<i>Abbildung 1:</i>	Darstellung Kreativwirtschaft.....	32
<i>Abbildung 2:</i>	Struktur und Akteure der Gamesbranche .....	42
<i>Abbildung 3:</i>	Weichenstellerfunktion von Arbeitsorientierungen.....	99
<i>Abbildung 4:</i>	Kräftefeld der Erwerbsstrukturierung.....	143
<i>Abbildung 5:</i>	What's your place in Videogame-Industry .....	253

## Tabellen

<i>Tabelle 1:</i>	Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft im Jahr 2012.....	36
<i>Tabelle 2:</i>	Prosumenten entlang der Achsen Markt und Arbeit.....	55
<i>Tabelle 3:</i>	Veränderung von Beschäftigungsformen .....	139
<i>Tabelle 4:</i>	Übersicht Interviews.....	150
<i>Tabelle 5:</i>	Äußerungen zur marktbezogenen Arbeitsorientierung.....	158
<i>Tabelle 6:</i>	Äußerungen zur berufsbezogenen Arbeitsorientierung .....	168
<i>Tabelle 7:</i>	Berufsausbildung der Interviewpartner .....	172
<i>Tabelle 8:</i>	Äußerungen zur netzwerkbezogenen Arbeitsorientierung.....	178
<i>Tabelle 9:</i>	Durch soziale Netzwerke vermittelter Brancheneinstieg.....	180
<i>Tabelle 10:</i>	Äußerungen zur organisationsbezogenen Arbeitsorientierung.....	190
<i>Tabelle 11:</i>	Äußerungen zur sicherheitsbezogenen Arbeitsorientierung ....	196

<i>Tabelle 12:</i>	Verteilung von Aussagen zu Arbeitsorientierungen im Überblick.....	207
<i>Tabelle 13:</i>	Arbeitsorientierungsmuster der Interviewpartner .....	210
<i>Tabelle 14:</i>	Arbeitsorientierungen und Alter der Interviewpersonen .....	245
<i>Tabelle 15:</i>	Interviewpartner mit Kindern .....	248

# 1 Einleitung<sup>1</sup>

„Erst die Arbeit – dann das Vergnügen“ ist ein oft gehörtes Sprichwort. Es drückt aus, vor der Entspannung oder Freizeitgestaltung gelte es zunächst notwendige Pflichtaufgaben zu erledigen. Vergnügen und Pflicht bzw. Spiel und Arbeit scheinen, wie dieses Sprichwort verdeutlicht, auf den ersten Blick sich einander konträr gegenüberstehende Begriffe zu sein. In einer solchen Betrachtung scheint es Idealvorstellung zu sein, wenn das Vergnügen der Gegenstand der Arbeit sein könnte. Bei der Entwicklung von Computerspielen scheint es sich um eine derartige Form von Erwerbstätigkeit zu handeln. Denjenigen, deren liebste Freizeitbeschäftigung das „Zocken“ von „Games“ ist, gelten Tätigkeiten in der Gamesbranche daher als „Traumberufe“. Die Arbeit erscheint als erstrebenswerte Form der Erwerbstätigkeit, weil hier das „Hobby zum Beruf“ gemacht werden kann.

Andererseits sind gerade die im Dienstleistungssektor angesiedelten Tätigkeiten in Kultur- und Kreativberufen immer wieder Gegenstand der Diskussionen um Formen von Erwerbsarbeit, die extrem arbeitsintensiv sind, sowie einen immensen subjektiven Einsatz fordern und dennoch schlecht bezahlt und mangelhaft abgesichert sind. Die Vermutung liegt nahe, dass gerade jene Beschäftigten, die ihre Wunschvorstellung von Arbeit zur Erwerbstätigkeit machen können, dafür im Gegenzug Zugeständnisse bezogen auf das Gehalt und die Integration in die sozialen Sicherungssysteme zu machen bereit sind (vgl. Betzelt 2008: 100). Das oftmals als gesellschaftliches Leitbild von Arbeit bezeichnete Normalarbeitsverhältnis<sup>2</sup> stellt für diese Personen keine erstrebenswerte Form von Beschäftigung dar. Derartige Sichtweisen auf Arbeit der Erwerbstätigen in Kreativbranchen scheinen darüber hinaus wegweisend für die im Zuge des Wandels von Arbeit generell gemachten Beobachtungen zu sein: Einerseits wird von Seiten der Arbeitgeber und Unternehmen der verstärkte individuelle Einsatz der Arbei-

---

1 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die männliche Form (Computerspielentwickler, Programmierer, etc.) für alle Personenbezeichnungen gewählt. Die weibliche Form wird dabei stets mitgedacht. Die Inhalte beziehen sich jedoch, wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, in gleichem Maße sowohl auf Frauen als auf Männer. Eine Ausnahme bilden die Inhalte, die ausdrücklich auf Frauen bezogen werden.

2 Eine ausführliche Definition des Normalarbeitsverhältnisses findet sich auf Seite 135.

tenden verlangt, andererseits wollen diese Beschäftigten auch selbstverantwortlicher arbeiten und sich durch Arbeit ‚selbstverwirklichen‘.

Gegenstand der vorliegenden Dissertation ist die Erwerbsarbeit von Personen, die Tätigkeiten genau in diesem Spannungsverhältnis ausführen. Es sind die Beschäftigten in der Computerspielentwicklung, für die der Dualismus von Spiel und Arbeit besonders virulent ist. Mit welchen Vorstellungen von Erwerbsarbeit gehen diese Personen ihrer Beschäftigung nach? Welche Rolle spielen Karriereaussichten für sie? Was bedeuten ihnen Berufe, die sich in der Gamesbranche gerade erst konstituieren? Wie stehen sie zu den Unternehmen, für die sie arbeiten? Welchen Stellenwert haben die Beziehungen zu Kollegen, Familie und Freunden für ihre Arbeit? Ist es für sie problematisch, dass sie oftmals atypisch beschäftigt sind? Kurz: Welche Arbeitsorientierungen können bei Beschäftigten der Gamesbranche beobachtet werden?

Während klassische Industriearbeit bereits seit der Gründungsphase der Soziologie im 19. Jahrhundert zu den zentralen Feldern des Fachs zählt und sowohl theoretisch als auch empirisch umfassend untersucht wurde, rücken seit den 1980er Jahren mit dem sich abzeichnenden Ende der Industriegesellschaft auch neue Wirtschaftsbereiche abseits davon in den Fokus soziologischer Forschung. Jene Bereiche von Arbeit und Wirtschaft, die eben nicht den traditionellen Vorstellungen entsprechen, werden damit konzeptionell für arbeits- und wirtschaftssoziologische Analysen interessant (vgl. Deutschmann 2002 sowie Manske/Schnell 2010).

Die Erwerbsarbeit in den westlichen Industrieländern hat sich insbesondere innerhalb der letzten Jahrzehnte stark verändert: So war 1960 noch fast jeder zweite Erwerbstätige im sekundären Sektor tätig und noch unter 40% im Dienstleistungssektor beschäftigt (vgl. Statistisches Bundesamt 2008b: 115). Bereits 2012 waren in Deutschland ca 74% der Beschäftigten im tertiären Sektor und nur noch gut ein Viertel im sekundären Sektor tätig (vgl. Statistisches Bundesamt/Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung 2013: 122). In der soziologischen Forschung wurde daher neben der Untersuchung der Veränderungen der Industriearbeit auch die Frage nach den Zukunftsperspektiven von Arbeit insgesamt virulent (vgl. die Beiträge in Beck 2000 und Kocka/Offe 2000). Prominent im wissenschaftlichen Diskurs sind dabei insbesondere die Debatten um Entgrenzung und Subjektivierung von Arbeit sowie der von Voß/Pongratz (1998) entwickelte „Arbeitskraftunternehmer“ als neuem Typus von Erwerbstätigen geworden. In diesen Konzepten wird Subjektivierung als doppelter Prozess beschrieben: Im allgemeinen gesellschaftlichen Individualisierungstrend würden die Arbeitenden nach Selbstverwirklichung in und durch ihre Erwerbstätigkeit