

Paula Keller

Arbeitsplatz oder Spielplatz?

Das Verhältnis von Arbeiten und Spielen am Arbeitsplatz von Software-EntwicklerInnen

Abstract

Am Beispiel der Arbeit von Software-Entwicklern und Software-Entwicklerinnen wird die Aussage überprüft, daß Arbeiten und Spielen zusammengehören, daß sie in einem bestimmten Verhältnis, einem dialektischen Verhältnis stehen.

Grundlage der Darstellung ist eine Einzelfallstudie. Der vorliegende Text ist ein Ausschnitt. Er enthält Überlegungen zum Vorverständnis, zum methodischen Aufbau der Untersuchung, sowie die Einzelfallstudie - die Beschreibung und Auswertung von Beobachtungen in einer kleinen Software-Firma in Berkeley/Californien. Das Ziel dieser empirischen Untersuchung ist herauszufinden, ob Software-Entwickler und Software-Entwicklerinnen beim Arbeiten spielen.

1 Vorüberlegungen

Es erscheint ebenso banal wie vermessen, Arbeiten und Spielen zu unterscheiden. Wenn eine Aussage darüber getroffen wird, daß gearbeitet oder gespielt wird, dann muß es auch möglich sein zu sagen, wie das festgestellt werden kann. Im Alltag und in der Literatur werden diese Begriffe selbstverständlich benutzt. Ohne große Erklärungen wird davon ausgegangen, daß man von Arbeiten sprechen kann, wenn jemand z. B. angestellt ist, Lohn bekommt.

Ebenso mit dem Spielen: Wir wissen, wann wir „spielen“ sagen können. „Spiel nicht so rum, tu lieber was! „ Sind die Zeichnungen auf dem Schulheft Ausdruck für Spielen, für Nachdenken, für Arbeiten oder Lernen? Wie läßt sich das beantworten? Mit der Alltagssprache treffen wir schnell und undifferenziert eine Unterscheidung. Das mag daran liegen, daß die Lebenswelt so unmißverständlich gespalten wird in Arbeitswelt und den Rest, der mit dem Begriff „Frei-zeit“ völlig nichtssagend gekennzeichnet wird. Freizeit könnte auch Nicht-Arbeitszeit heißen. So kommt der Begriff Freizeit einer unbestimmten Negation gleich, unter der man sich alles

mögliche vorstellen kann, nur nicht Arbeit. Was positiv dazugehört, bleibt unbestimmt.¹

Der Gegenstand dieser Untersuchung ist das Verhältnis von Arbeiten und Spielen. Arbeiten und Spielen werden gewöhnlich als voneinander Getrennte wahrgenommen, die kein Verhältnis haben. Deshalb gilt in der wirtschaftswissenschaftlichen Literatur dem Arbeiten das größte und dem Spielen fast kein Interesse. Wenn aber ein Verhältnis zwischen Arbeiten und Spielen angenommen würde, müßten notwendig auch beide Begriffe beleuchtet werden. Die aktuelle Situation in der Arbeitswelt ist Ausdruck *und* Folge eines Arbeitsbegriffs, in dem das Arbeiten als beliebig teilbar und die Arbeitskraft des Menschen als von Lebenswelt abspaltbar, isolierbar galt. „Work reforms, as they were demanded by the unions in the 1970s from the point of view of humanization, were suddenly put on the agenda by management from the perspective of productivity.“ (Jürgens/Malsch/Dohse 1993, 3) Um Produktivität erneut zu steigern, kommt der Blick der Manager zurück auf den ganzen Menschen. Die Krise der Arbeitsgesellschaft macht einen neuen Arbeitsbegriff notwendig, in dem, so die Hypothese, das Verhältnis von Arbeiten und Spielen berücksichtigt werden muß. Um diese Hypothese auch empirisch zu stützen, wird der Arbeitsplatz der Software-EntwicklerInnen untersucht. Der Arbeitsplatz der Software-EntwicklerInnen bietet Vorzüge für die Untersuchung: Dadurch, daß man die Beschäftigung mit dem Computer nicht eindeutig dem Arbeiten oder dem Spielen zuordnen kann, tritt hier das Oszillieren der Begriffe besonders gut zu Tage. Wer einmal vom „Computerfieber“ erfaßt worden ist, der arbeitet oder spielt die Nächte durch.

Da Denken und Spielen eine besondere Nähe aufweisen, und der Computer als Arbeitsmittel verwendet wird, ist zu erwarten, daß aus der Untersuchung des Arbeitsplatzes der Software-EntwicklerInnen besonders reichhaltig Erkenntnisse über das Verhältnis von Arbeiten und Spielen möglich werden. Der Computer ist nichts Marginales mehr in der Arbeitswelt. Er beherrscht sie inzwischen. Deshalb wird er die Zukunft der Arbeit wesentlich bestimmen und insofern auch einen neuen Arbeitsbegriff.

Wenn die Vermutung, daß Arbeitsteilung das Verhältnis von Arbeiten und Spielen stört, zutrifft, dann ist es fruchtbarer, die empirischen Untersuchungen in einer kleinen Software-Firma vorzunehmen, wo es keine oder nur geringe Arbeitsteilung gibt. Dort kann das Verhältnis von Arbeiten und Spielen ungestörter zu Tage treten und seine Art leichter untersucht werden. Mit dem Ergebnis müßte dann in

1 vgl. Nahrstedt, W. 1972: Sozialwissenschaftler vertreten einhellig die These, daß die Entstehung der Freizeit mit der Entwicklung der Industriegesellschaft einhergeht. Zum Begriff „Freizeit“ vgl. Ulich, 1992

einer zweiten Studie erforscht werden, ob und gegebenenfalls wie dieses Verhältnis in großen Software-Firmen² mit arbeitsteiliger Arbeit berührt wird.

2 Methodischer Aufbau der Untersuchung

Ausgegangen wurde von folgenden vorläufigen Begriffsprofilen von Arbeiten und Spielen:

- Der Begriff Arbeiten faßt menschliche Tätigkeiten zusammen, die organisiert zu bestimmten Zwecken erfolgen.
- Arbeiten braucht keine besonderen Bedingungen.
- Der Begriff Spielen faßt alle Tätigkeiten unter sich zusammen, wenn sie nach einer bestimmten Methode, d.h. spielend oder spielerisch vollzogen werden.
- Spielen braucht bestimmte Bedingungen um entstehen zu können.
- Arbeiten ist durch Notwendigkeit, Spielen durch Freiheit gekennzeichnet.
- Sie stehen in einem dialektischen Verhältnis.

Die empirische Untersuchung *dialektischer* Verhältnisse von Arbeiten und Spielen erwies sich als besonders kompliziert, da ihre Begriffe oszillieren, sich bewegen und gegenseitig umschlagen. Das deutet auf ungenaue, ineinanderfließende Grenzen hin, schließt Eindeutigkeit eher aus.

Dem Vorverständnis entsprechend ist das Phänomen „Spielen“ nicht klar vom Kontext „Arbeiten“ zu unterscheiden, so daß sich zur empirischen Untersuchung der Forschungsansatz der Einzelfallstudie unter Verwendung verschiedener Techniken anbot. Die Einzelfallstudie ist eine „Untersuchungsform, bei der ein gegenwärtiges Phänomen unter natürlichen Bedingungen untersucht wird, wenn die Grenzen zwischen Phänomen und Kontext nicht klar ersichtlich sind.“ (Spöhring 1989, 35)

2 In den Organisationsstrukturen der großen Softwarehäuser hat sich vieles grundlegend geändert. *Den Programmierer gibt es dort kaum noch.* „Noch entscheidender als die Einbettung der Programmiersprachen aber war aus der Sicht des Managements die Integration der Programmierer in eine rationelle betriebliche Organisationsstruktur. Denn Programmierarbeit war über Jahrzehnte hinweg Einzelarbeit geblieben, und ist es in Kleinbetrieben noch heute. Programmieren war ein ganzheitlicher Prozeß, keiner hätte sagen können, wie man die Programmierarbeit sinnvoll aufteilen könnte, um mehrere Programmierer parallel an einem Programm arbeiten zu lassen.“ (Friedrich 1992, 48f) Der Beruf „Programmierer“ wurde aus arbeitsorganisatorischen Gründen zerlegt in hochqualifizierte, kreative Tätigkeiten bis runter zur Routinearbeit der „Codierknechte“ bzw. „Codiermägde“, wie es im Jargon heißt.

2.1 Zur Einzelfallstudie

Um das Forschungsfeld kennenzulernen, wurde zunächst beobachtet, weil dadurch die Situation, die studiert werden soll, am wenigsten verändert wird. Eine teilnehmende Beobachtung würde das Feld erheblich verändern, so daß die Beobachtung nicht-teilnehmend stattfand. Um der Innenwelt der Software-EntwicklerInnen im Zustand des Arbeitens näherzukommen, wurden sie gebeten, sich selbst zu beobachten und ihre Beobachtungen in Form eines narrativen Interviews weiterzugeben.

Damit die eigene Beobachtung, die Aussagen der Interviews und die Diskussion im Kontext der Persönlichkeit der untersuchten Software-EntwicklerInnen verstanden und später ausgewertet werden konnten, wurden Fragebogen zu den Weltbildern und Handlungsmustern entwickelt, die die Software-EntwicklerInnen beantworten sollten. Die Einzelfallstudie wurde mit einer Gruppendiskussion abgeschlossen. Sie hat den Vorteil, daß unplausible Hypothesen durch Verdichtung beim Diskutieren herausfallen, daß die Kommunikabilität von Meinungen gesteigert wird und die Anzahl der Informationen größer als im Einzelinterview ist. (Lamnek 1989, 121ff)

Um die Beobachtungen und Interviews von eigenen Annahmen und Fragen möglichst freizuhalten, bekamen die Software-EntwicklerInnen erst vor der abschließenden Gruppendiskussion ein Papier zu Thesen und Fragen der Untersuchung. Nur die Gruppendiskussion fand also unter der Bedingung statt, daß die TeilnehmerInnen wußten, welches Interesse verfolgt wurde.

2.2 Indikatoren und leitende Begriffe

Für die Auswertung der Texte, die aus der Beobachtung, den Interviews und der Gruppendiskussion entstanden, wurde eine Liste von leitenden Begriffen verwendet, die durch die Beobachtung, den Interviews und der Gruppendiskussion überprüft und verändert wurde, so daß die leitenden Begriffe einen wachsenden Grad von Intersubjektivität erhielten.

Die Begriffe Arbeiten und Spielen haben jeder für sich ein weites Konnotationsfeld, in dem sich die leitenden Begriffe aufhalten. In diesem Verfahren besitzen sie zwei Funktionen:

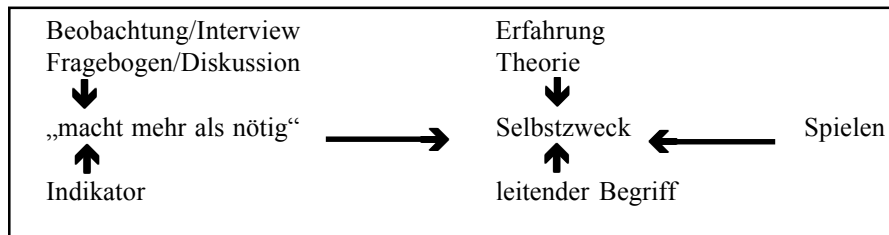
1. An ihnen läßt sich erkennen, ob im Text über Arbeiten und Spielen gesprochen wird.
2. An ihnen reflektiert sich das Verhältnis von Arbeiten und Spielen.

Indikatoren weisen darauf hin, ob in den Beobachtungen etwas über die leitenden Begriffe ausgesagt wird, von denen dann auf Arbeiten oder Spielen geschlossen werden kann. Sofern die leitenden Begriffe selbst explizit erwähnt oder beobachtet wurden, fiel der Umweg über die Indikatoren weg. Die leitenden Begriffe dienten

außerdem der Entwicklung des Leitfadens und des Reizmaterials für die Gruppendiskussion.

Ein Beispiel soll deutlich machen, wie die leitenden Begriffe und ihre Indikatoren verwendet wurden:

Schaubild 1:



Ein leitender Begriff für das Spielen ist „Selbstzweck“. Die Indikatoren dafür lauten: „macht mehr als nötig“, „hat ästhetische Ansprüche“, „sucht nach eleganten Lösungen“, „interessiert sich nur für den Prozeß, das fertige Produkt wird uninteressant“. Wenn zum Beispiel im Interview den Indikatoren entsprechende Äußerungen gemacht wurden, konnte daraus mit hoher Wahrscheinlichkeit geschlossen werden, daß die Tätigkeit selbstzweckhaft abläuft bzw. von Spielen die Rede ist. Der Indikator „hat kein Interesse mehr am fertigen Produkt“ bringt zwar die Freude oder das Interesse am Prozeß zum Ausdruck und dient somit auch der Identifizierung von Selbstzweckhaftigkeit; er kann aber auch ebenso auf das Gegenteil verweisen, auf die völlige Interessenlosigkeit an der Arbeit, am Prozeß und am Ziel. Dieser Indikator wäre also kein eindeutiger Hinweis auf Spielen.

3 Auswertung der Einzelfallstudie: Eine Softwarefirma in Berkeley/Californien

3.1 Allgemeines

Die Untersuchungen begannen am 18. Mai 1994 mit der nicht-teilnehmenden Beobachtung. Es folgten die narrativen Interviews und die Fragebögen. Am 16. Juli 94 wurde die Einzelfallstudie mit einer Gruppendiskussion abgeschlossen.

Ich wohnte im Haus, in dem auch das Büro liegt. Deshalb hatte ich immer wieder Gelegenheit, ins Büro zu gehen, kurze Unterhaltungen zu führen, oder während der

Mittagspause die Software- EntwicklerInnen beim üblichen Gang ins Cafe zu begleiten. Gespräche mit den Bewohnern des Hauses vermittelten mir zusätzliche Informationen über die Gewohnheiten und die Arbeitsatmosphäre im Büro. Mein Zugang zu den Software-EntwicklerInnen in Berkeley war ohne Probleme möglich, da einer der Eigentümer, Armin, ein Bekannter von mir ist, und meine Einführung in die Gruppe durch den Alltag und Armins erklärende Worte erfolgte.

Die äußeren Umstände haben eine wichtige Bedeutung für das Klima, in dem gearbeitet wird. Deshalb wird die Auswertung der Beobachtung äußerer Umstände an den Anfang gestellt.

3.2 Die Beobachtungen

3.2.1 Die Rahmenbedingungen für die Arbeit

Zur Firma

Armin, Mike und Wayne sind die Inhaber der Firma PMAC (Pacific Marketing and Communication). Sie arbeiten im Büro in Berkeley, ebenso wie zwei Frauen, Diane und Karin. Sie sind angestellt. Karin arbeitet nur an drei Tagen. Zur Firma gehören noch drei SupporterInnen in anderen Städten der USA. Gelegentlich kommen Freunde vorbei - ich habe drei von ihnen kennengelernt - helfen, probieren aus, weil es ihnen Spaß macht. Aufgabe der Firma ist die Entwicklung von Software, die Pflege der Software und laufende Kundenbetreuung. Zur Zeit der Untersuchungen war das Projekt „Ice-Pak“ in der Endphase, daneben waren zwei weitere Projekte in Arbeit.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Inhaber der Firma, angestellt, gelegentlich kommen Freunde vorbei, helfen, probieren aus, weil es ihnen Spaß macht, Entwicklung von Software, Pflege der Software, laufende Kundenbetreuung

Zum Standort

Die Firma hat ihr Büro in der Nähe der Universität, in einer reinen Wohngegend: Zwei- bis Drei-Familienhäuser, Gärten, Blumen an den Straßenrändern.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Familienhäuser, Gärten, Blumen

Zum Büro

In einem Drei-Familienhaus auf der halben Fläche des Erdgeschosses liegt das Büro. Der Raum ist ca. 45 qm groß. Im 1. Stock hat Armin noch einen Raum mit zwei Computern und Büromöbeln. Parkettfußboden, im Eingangsbereich und auf der Treppe mit Teppich belegt. Im Büro an den Wänden Simse, sechs Arbeitsplätze, acht Computer, Drucker, ein Kühlschrank, Spüle, eine Kaffeemaschine, Musikanlage,

Sammlung von Cassetten und CDs, Regale mit Ordnern, Vieles liegt durcheinander herum, zwei Telefone, ein Faxgerät, fünf Fenster. Armins Schreibtisch steht leicht erhöht auf einem Podest in der hinteren Ecke des Zimmers. Draußen, unter den seitlichen Fenstern, steht ein großer Kaninchenstall mit Angorakaninchen, eingerichtet zum Spaß für die vier Kinder im Haus. Die Türe zum Büro steht fast immer auf. Der Durchgangsverkehr der Hausbewohner und ihrer Besucher ist hör- und sichtbar.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Büromöbel, Computer, Musikanlage, Sammlung von Cassetten und CDs, Kaninchenstall, Türe zum Büro steht fast immer auf.

3.2.2 Bei der Arbeit

Die Beobachtungen umfaßten am Anfang fünf Tage, von Montag bis Freitag, am Ende nochmals zwei Tage. In der Zwischenzeit beschränkten sie sich auf kurze Begrüßungen im Büro, auf optische und akustische Eindrücke beim Vorbeigehen an der offenen Bürotür. In den ersten beiden Tagen wurde beobachtet, um einen Überblick zu gewinnen: Arbeitsplätze, Geräusche, Zeiten, Personen, Kleidung, Körpersprache, Tätigkeiten und Interaktionen. Danach wurden einzelne Personen beobachtet.

3.2.2.1 Übersichtsbeobachtungen

Arbeitsplätze

Computer, Monitore und Drucker stehen auf einfachen Tischen, nur Armin hat einen Schreibtisch.

Diane sitzt links von der Eingangstür vor einem Fenster, dessen Rollläden wegen der Sonneneinstrahlung immer herunter gezogen ist. An die Wand hat sie drei Zeichnungen von Kindern aus dem Haus gehängt.

Wayne sitzt rechts von der Tür. Auf dem Wandsims steht ein Gemälde. Links neben seinem Tisch stehen Recorder, CD-Spieler, Cassetten und CDs. Vor Wand und Fenstern gegenüber der Eingangstür sitzen Mike und Karin. Mike hat eine witzige Computergraphik aus seiner Doktorarbeit an den Arm einer Schreibtischlampe geklemmt. Karin hat nichts Persönliches an ihrem Platz. Armins Schreibtisch sieht chaotisch aus. Auf dem Wandsims stehen drei Fotos seiner drei Töchter, daneben Zeichnungen von ihnen.

Alle benutzen Konzeptpapier und Schreibstifte zum Entwerfen ihrer Gedanken, für sich selbst oder zur Erklärung in Gesprächen.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Zeichnungen von Kindern aus dem Haus, Gemälde, witzige Computergraphik, nichts Persönliches

Geräusche

Den ganzen Tag über sind gleichmäßige Ventilatorengeräusche zu vernehmen. Bis etwa 13.00 Uhr klingeln die zwei Telefone fast ohne Unterbrechung. Am Nachmittag klingeln sie seltener bis gar nicht mehr, weil dann an der Ostküste wegen der Zeitverschiebung die Büros geschlossen haben.

Wayne liebt es, bei Musik zu arbeiten. Bevor er eine CD oder Cassette einlegt, fragt er um Zustimmung, die er immer erhält.

Die vier Kleinkinder im Haus tragen nicht unerheblich zum Geräuschpegel bei.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Telefone klingeln fast ohne Unterbrechung, vier Kleinkinder im Haus

Zeiten

Armin, der im Haus wohnt, beginnt den Arbeitstag zwischen 7.00 und 8.00 Uhr. Wayne und Mike folgen zwischen 8.00 und 9.00 Uhr. Sie wohnen in der Nähe. Karin kommt an drei Tagen um 9.00 Uhr. Diane fängt 10.00 Uhr an, weil sie einen langen Weg hat.

Jeden Tag zwischen 12.30 Uhr und 13.00 Uhr fragt Wayne, ob sie einen „break“ machen sollen. Alle stimmen ihm jedesmal zu. Gemeinsam gehen sie in ein Garten-Cafe am Campus. Die Pause dauert etwa 45 bis 60 Minuten. Das Ende des Arbeitstages ist offen. Diane fährt etwa 18.00 Uhr nach Hause. Mike und Wayne bleiben meist länger, manchmal sehe ich sie, vor allem Wayne noch gegen 22.00 Uhr im Büro. Auch Nacharbeit ist üblich. Während der Beobachtungszeit kam sie nicht vor. Armin kennt keinen Schluß für seinen Arbeitstag. Er geht Abendbrot essen, hilft, die Kinder ins Bett zu bringen und verschwindet dann wieder im Büro.

Indikatoren und leitende Begriffe:

gemeinsam gehen sie in ein Garten-Cafe, Ende des Arbeitstages ist offen, Nacharbeit ist üblich.

Personen

Damit man sich die Personen leichter vorstellen kann, werden hier Informationen benutzt, die nicht nur aus den Beobachtungen gewonnen wurden.

Armin

47 Jahre alt, Deutscher, promovierter Hoch- und Tiefbauingenieur, lange Zeit angestellter Manager einer großen amerikanischen Softwarefirma und Berater zweier deutscher Automobilkonzerne. Vor drei Jahren hat er mit Mike und Wayne die Firma PMAC gegründet.

Beim Arbeiten ist er unruhig, läuft oft ziellos durchs Büro, telefoniert im Gehen. Armin ist kein Hacker, sagen Mike und Wayne, und er selbst von sich. Sein Hobby ist Fußballspielen, wozu er aber aus Zeitgründen schon lange nicht mehr kommt.

Diane

31 Jahre alt, Canadierin aus Quebec, Muttersprache Französisch, Ingenieurin für Raumfahrttechnik, war drei Jahre in Deutschland als Ingenieurin in Merseburg und Braunschweig tätig. Spricht deutsch. Arbeitet seit August 1993 bei PMAC. Software zu entwickeln hat sie vorher nicht gelernt, sondern erst bei PMAC durch „learning by doing“.

Armin sagt: „Sie ist super, besonders im Filigranen. Neben Diane kann eine Bombe hochgehen, die würde weiterarbeiten. So konzentriert ist die.“ Nach der Arbeit malt sie mit ihrem Freund zusammen, vor allem Öl-Bilder, oder sie gehen in Museen, um Maltechniken zu studieren. Außerdem spielt sie Klavier und geht gerne mit ihrem Hund spazieren.

Mike

27 Jahre alt, Californier, Ph.D. of computer-science, wissenschaftliche Arbeiten an der Universität in Berkeley, ein halbes Jahr angestellt in der Firma, wo Armin Manager war, vor drei Jahren mit Armin und Wayne PMAC gegründet.

Bei seiner Arbeit ist er ruhig und konzentriert. In den Pausen spielt er manchmal Gitarre oder lernt italienische Vokabeln. Nach der Arbeit spielt er Theater und singt. Mikes Programmierfähigkeiten wurden schon bewundert, als er erst zwanzig Jahre alt war. Er ist ein großer Experte für dreidimensionale Gitter-Konstruktionen. Er ist Hacker, sagt Armin und er von sich selbst.

Wayne

29 Jahre alt, Californier, Ph.D. of computer-science, wissenschaftliche Arbeit an der Universität in Berkeley, vor drei Jahren mit Armin und Mike PMAC gegründet. Auch er arbeitet sehr ruhig und konzentriert. Armin sagt: „Wayne ist noch besser als Mike. Der Boss der Chicagoer Firma, mit der wir Ice-Pak zusammen auf den Markt bringen, kommt öfter mal nach Berkeley, nur um Wayne zuzusehen und mit ihm reden zu können.“ Wayne ist Hacker, sagt Armin und er selbst von sich.

Er liebt Musik von Klassik über Pop bis zu deutschen Karnevalsliedern. Seine linke Hand fehlt von Geburt an.

Karin

Karin habe ich nicht beobachtet, weil sie nur an drei Tagen in der Woche arbeitet.

Alle sind sehr schlank. Keine/keiner raucht.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Manager einer großen amerikanischen Softwarefirma, Hacker, „learning by doing“, Bombe hochgehen - weiterarbeiten, malt Ölbilder, spielt Klavier, ruhig und konzentriert, spielt Gitarre, spielt Theater und singt, liebt Musik

Kleidung

Alle tragen sehr unaufwendige, bequeme Kleidung: Jeans, T-Shirt, Hemd, Sandalen, Turnschuhe, oder wenn es zu warm ist tragen Armin und Wayne Shorts, Wayne läuft barfuß.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Shorts, barfuß

Körpersprache

Diane und Mike haben nichts Auffälliges in ihrem Körperverhalten. Armin kann keine zehn Minuten still sitzen, wandert herum. Wayne hat immer, wenn er telefoniert oder mit jemandem im Raum spricht, etwas zum Spielen in der Hand. Meist begleitet ihn ein Zettelblock, dessen Blätter einmal an der oberen, einmal an der unteren Kante durch Gummierung zusammengeklebt sind. Beim Telefonieren läßt er die Blätter so fallen, daß eine Kaskade entsteht, mal senkrecht auf den Tisch, mal im Bogen auf den Monitor, immer wieder mit großer Geschicklichkeit.

Indikatoren und leitende Begriffe:

etwas zum Spielen in der Hand

3.2.2.2 Tätigkeiten und Interaktionen

Armins Aufgaben in der Firma sind: Aufträge reinholen, supporting und den „Dummen“ spielen bei der Software-Entwicklung im Büro. Das Schwierigste ist, sagt Armin, herauszufinden, was die Kunden wirklich wollen. Wenn er glaubt, es zu wissen, stellt er eine Skizze über die technische Lösungsmöglichkeit her. Diese Skizze gibt er Mike und Wayne und „die machen alles, auch wenn ich mal was nicht richtig verstanden habe“, sagt Armin. „Auch wenn sich herausstellt, daß der Kunde doch was anderes wollte, dann ‘reparieren’ die das. Die sind einfach top Computer-Science-Leute.“ Mike oder Wayne, je nachdem, wer für einen neuen Auftrag Zeit hat, macht allein den „großen Wurf“, setzt die Idee im Ganzen um. Das ist schnell geschehen. Die Hauptarbeit ist das „debugging“. Armin spielt dabei den „Dummen“, den Benutzer, der sich auch mal unvorhersehbar verhält. So werden Fehler und benutzerunfreundliche Lösungen aufgedeckt. Armin muß viel reisen.

Armin, Mike und Wayne bedienen das Telefon, beraten Kunden. Mike und Wayne entwickeln die Software. Diane ist für die Entwicklung der Interfaces zuständig.

Indikatoren und leitende Begriffe:

die machen alles, macht allein den „großen Wurf“, Idee im Ganzen, Hauptarbeit ist das „debugging“, Mike und Wayne entwickeln Software, Diane die Interfaces.

Zusammengefaßt ergeben die Überblicksbeobachtungen der ersten beiden und letzten Tage folgendes:

1. Armin, Mike und Wayne bedienen das Telefon aus Geschäftsgründen.
2. Wayne sagt die Mittagspause an.

3. Während der Arbeit essen nur die Frauen vormittags ein Butterbrot, trinken Tee. Auch die Männer kochen sich Tee.
4. Alle benutzen Papier und Bleistift zum Entwerfen von Gedanken.
5. Fragen werden sofort beantwortet. Hilfen werden sofort gegeben. Mike und Wayne sind diejenigen, die am meisten um Hilfe gebeten werden. Sie hören beide sofort mit ihrer Tätigkeit auf und kommen auf ihrem Stuhl angerollt. Am ersten Tag wird Wayne 14 mal um Rat gebeten, 5 mal von Diane, 4 mal von Mike, 2 mal von Armin, 2 mal von Robert, einem Freund von Mike, der aus Spaß heute mitmacht, 1 mal von Karin. Mike wird 4 mal gefragt, 2 mal von Wayne, 1 mal von Karin, 1 mal von Armin. Am zweiten Tag wird Wayne 12 mal gefragt, Mike wird 4 mal gefragt, Armin 2 mal. Die Häufigkeit dieser Kontakte ist an den anderen Tagen ähnlich gewesen.
6. Alle außer Armin arbeiten ruhig und konzentriert, auch ohne große Emotionen.
7. Alle arbeiten selbständig. Anweisungen wurden nicht gegeben. Diane arbeitet zur Zeit für ein Projekt, das Wayne entwickelt hat. Sie sprechen sich ab, was getan werden muß.
8. Sie scheinen aus sich heraus zu arbeiten. Bis auf die Gespräche untereinander gibt es keine Unterbrechungen, die darauf deuten, daß sie sich von irgendwoher Informationen oder Rat holen. Diane sagt, das läuft ab wie das Schreiben eines Buches. „Das meiste hast du im Kopf, schreibst es hin und probierst es einfach aus. Dann schreibst du weiter.“ Die Computer-Sprachen, die benutzt werden, sind C, C++ und Fortran. So arbeiten sie am Nachmittag drei bis vier Stunden ohne Unterbrechung.
9. Eine Hierarchie scheint es nicht zu geben.

Die Grundlage für diese Auswertung und Zusammenfassung war der spontan geschriebene Text zu den Beobachtungen und die aus dem Gedächtnis geschriebenen Notizen nach zufälligen Gesprächen. Eine Situation soll hier ausführlich geschildert werden, da sie typisch ist für die Art mit der in diesem Büro gearbeitet wird.

Wayne zieht die spiralig gedrehte Telefonschnur von Armins Schreibtisch quer durch den Raum über Roberts Rücken zu seinem Tisch, setzt sich, tippt und telefoniert gleichzeitig. Armin hebt die Schnur an und kriecht drunter durch. Robert steht auf, hebt die Schnur über seinen Kopf und geht weg. Mike kommt rein, hat keinen Stuhl, nimmt den von Robert. Robert kommt zurück, hat nun keinen Stuhl, kniet sich vor seinen Computer, klemmt die Telefonschnur unter den Monitor. Armin kommt wieder, steigt über die Schnur, drückt sie dabei runter, greift zum anderen Telefon, setzt sich damit auf die Stufe des Podestes, legt die (gespannte) Schnur hinter seinen Rücken. Ich schiebe Robert meinen Stuhl an seine Füße. Er setzt sich, ohne vom Computer wegzusehen. Wayne steht auf, um die Tür zu schließen, setzt sich wieder. Dabei schnellt die Schnur unter dem Monitor hervor und zittert sich vor Roberts Bauch aus. Wayne steht auf, um den Hörer wieder aufzulegen. Robert hebt

die Schnur hinter sich. Wayne geht hinter Armins Rücken her, der Schnur folgend und legt auf.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Der Text insgesamt ist ein Indikator für eine bestimmte Art der Konzentration, in der Ungeduld, Nervosität, gar Aggressivität bei Störungen nicht auftreten.

3.2.2.3 Einzelbeobachtungen

Die Überblicksbeobachtung hat ergeben, daß Diane, Mike und Wayne einzeln beobachtet werden. Armin entwickelt keine Software und Karin arbeitet nur an drei Tagen. Deshalb werden sie nicht weiter beobachtet.

Diane

Sie macht vor allem nachmittags kleine, vielleicht fünfminütige Pausen, in denen sie rausgeht und rumspaziert. Wenn sie zurückkommt, setzt sie sich an den Computer und steigt sofort wieder in ihre Arbeit ein.

Gegenüber der Überblicksbeobachtung hat sich sonst nichts Bemerkenswertes beobachten lassen.

Indikatoren und leitende Begriffe:

kleine, fünfminütige Pausen, steigt sofort wieder in ihre Arbeit ein.

Mike

In der ruhigen Phase am Nachmittag kommt es oft vor, daß er von seinem Konzeptpapier, auf dem er gekonnt dreidimensionale Figuren entwirft, Abstand nimmt, seine Brille absetzt, Licht oder den Monitor ausschaltet und sich im Stuhl zurücklegt. Die Dauer solcher Phasen ist unterschiedlich. Es kann passieren, daß er diese Haltung sofort wieder auflöst, das Licht anmacht und anfängt zu tippen. Manchmal dagegen sitzt er vor dem Blatt Papier, entwirft und benutzt den Computer gar nicht.

Indikatoren und leitende Begriffe:

benutzt den Computer gar nicht

Wayne

Auffallend ist sein Bedürfnis, mit etwas zu spielen: Zettelblock, Schere, Bleistift, Klammern. Wenn er vor seinem Computer sitzt, braucht er das nicht. Er spricht sehr leise. Wenn Kinder vorbeikommen, hört er manchmal auf und geht zu ihnen. Am Computer wirkt er sehr entspannt.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Bedürfnis mit etwas zu spielen, geht zu Kindern, sehr entspannt

Am vierten Tag beobachte ich Interaktionen, die in dieser Weise im Beobachtungszeitraum nur einmal vorkamen, die aber einen guten Eindruck vom Arbeitsklima liefern:

Wayne sitzt an Karins Computer neben Mike. Mike fragt Wayne, Wayne rollt mit seinem Stuhl rüber zu seinem Computer, quer durch den Raum und wieder zurück. Sie reden. Wayne rollt zurück an seinen Computer. Er tippt, rollt zu Mike, sie reden. Wayne rollt wieder zu seinen Computer, Mike sagt was, Wayne rollt zu ihm, sie reden zwei Minuten, Wayne rollt an Karins Computer, rollt an seinen Computer, nach drei Minuten ruft Mike wieder, Wayne rollt rüber, nach einer Minute rollt er zurück, zehn Minuten konzentriertes Tippen, Mike und Armin unterhalten sich, Wayne rollt dazu, spielt mit einer Schere, nach drei Minuten trennen sie sich, Armin fragt Wayne was, sie zeichnen und reden, nach einer halben Minute scheint es geklärt zu sein, sofort danach ruft Mike Wayne, er rollt wieder rüber, beide starren auf den Monitor, Wayne sagt „oh!“, rollt rüber, tippt, rollt zurück zu Mike, rollt an Karins Computer, plötzlich, als wenn er was entdeckt hätte, rollt er zu seinem Computer rüber, tippt, nach einer halben Minute ruft Mike ihn, Wayne rollt sofort rüber, Armin kommt dazu. Wayne sieht nur auf den Monitor, während Mike die Gittergestalten verändert, Wayne rollt zu seinem Computer, aber sofort wieder zurück zu Mike, diesmal zu Fuß, Mike zeichnet, sie reden, Wayne nach zwei Minuten zurück, tippt, springt auf, macht drei Schritte, setzt sich wieder.

In etwa dreißig Minuten ist Wayne einundzwanzigmal mit seinem Stuhl gerollt und einmal zu Fuß gegangen

3.3 Nachgehende Gespräche

Gespräche mit Wayne über den „Hacker“ wie er von Weizenbaum (1978) beschrieben wurde, ergeben, daß die „Weizenbaum-Typen“ aus den sechziger Jahren, Anfang der siebziger stammen und sich verändert haben. Ein Hacker ist nicht so sehr am Produkt interessiert, sondern am Weg. Gut zu arbeiten ist der Spaß. Obwohl diese Art zu Arbeiten teurer sei, ist sie doch auf die Dauer lohnender. Zum Zeitpunkt des Gespräches war noch nicht klar, daß Wayne und Mike sich als Hacker verstehen.

Zu verschiedenen Zeiten ergab sich die Gelegenheit mit Armin zu sprechen:

- Er glaubt, daß sie Ice-Pak bis Ende Juni schaffen und dann wären sie den anderen Konkurrenten zwei Jahre voraus, was in der Software-Branche sehr viel sei.
- Alle wirklich guten Programmierer, die er kennt, sind Musiker oder musikalisch, hören viel Musik. Bei der Auswahl der Software-Entwickler für die Firma achtet er darauf. Wenn er gut ist und kein Musiker, macht ihn das eher stutzig. Armin glaubt übrigens, daß das nur bei Männern für ihn wichtig ist.

- Armin war Manager und mußte zweihundert Leute in einem Software-Projekt betreuen. Jeden Tag ist er zu jeder/jedem gegangen, um die Sache vorwärts zu bringen. Es war Wahnsinn und ineffektiv. Nach kurzer Zeit hat er fünfzig Leute rausgeschmissen. Dann wurde es etwas besser. Heute mit drei Leuten im Büro seien sie schneller als die hundertfünfzig.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Hacker, nicht so sehr am Produkt interessiert, sondern am Weg, gut zu arbeiten ist der Spaß, obwohl teuer, auf die Dauer lohnender, zwei Jahre voraus, gute Programmierer, die er kennt, sind Musiker oder musikalisch, hören viel Musik, Manager, zweihundert Leute in einem Software-Projekt, Wahnsinn und ineffektiv, mit drei Leuten schneller als die hundertfünfzig

3.4 Beobachtungen im Vorbeigehen

Am häufigsten sitzt Wayne allein samstags oder sonntags im Büro, bei Musik. Manchmal ist noch ein Freund dabei. Viermal hat Wayne, zweimal Mike bis etwa 23.00 Uhr gearbeitet. Die Frauen haben immer zwischen 17.00 und 19.00 Uhr Schluß gemacht.

Nachmittags war es im Büro durch die Jalousien halb dunkel, die Ventilatoren der Computer rauschten, Diane, Mike, Wayne und Karin tippten oder schrieben auf Papier, jede/jeder für sich. Die typischen Interaktionen, wie sie hier geschildert wurden, gab es etwa ab 15.00 Uhr nicht mehr.

Diese Atmosphäre der Konzentration habe ich selbst beim kurzen Reinblicken wahrnehmen können.

Indikatoren und leitende Begriffe:

Musik, samstags oder sonntags, Freund dabei, Atmosphäre der Konzentration

3.5 Interpretation der Beobachtungen und Gespräche

Für die Interpretation der Beobachtungen und Gespräche mußte folgendes bedacht werden:

- Arbeiten und Spielen sind an der Tätigkeit selbst nicht zu beobachten. Natürlich gibt es Tätigkeiten, die typisch für Spielen sind, z.B. würfeln. Wer würfelt schon beim Arbeiten? Vielleicht ein Statistiker? Aber solche spieltypischen Tätigkeiten gibt es wenige.
- Arbeiten und Spielen sind an bestimmten Bedingungen zu erkennen. Dazu können z.B. die Mittel zählen: Werkzeug und Spielzeug. Aber die allein lassen

noch nicht mit Sicherheit auf Arbeiten oder Spielen schließen. Man denke nur an den Computer.

- Es muß geklärt werden, welche Bedingungen am Arbeitsplatz herrschen. Ob sie Spielen beim Arbeiten zulassen oder verhindern.
- Die Art und Weise, wie eine Tätigkeit ausgeführt wird, kann Anzeichen für Arbeiten oder Spielen sein.

Zur Interpretation der Beobachtungsergebnisse können also die äußeren Umstände, die Bedingungen unter denen gearbeitet wird, die Art und Weise, wie Tätigkeiten ausgeführt werden und die Atmosphäre herangezogen werden und mit Hilfe der Liste der leitenden Begriffe untersucht werden.

Die Zuordnung der leitenden Begriffe zum Arbeiten oder Spielen fällt dem theoretischen Vorverständnis entsprechend schwer. Wenn die Hypothese zutrifft, daß Arbeiten und Spielen in einem dialektischen Verhältnis stehen, dann müssen die leitenden Begriffe auch auf beide verweisen. Nur die leitenden Begriffe, die auf Arbeitsbedingungen hinweisen, die das Spielen verhindern, können eindeutig nur dem Arbeiten zugeordnet werden. So erscheinen die meisten leitenden Begriffe in beiden Listen.

3.5.1 Zum Begriff Arbeiten

Indikatoren

Inhaber einer Firma
angestellt/regelmäßig
helfen/ausprobieren/sprechen sich ab
Entwicklung/Pflege von Software,
Kundenbetreuung, Schreiben eines Buches
Büromöbel/Computer
Türe zum Büro steht fast immer auf

nichts Persönliches
Telefone klingeln fast ohne Unterbrechung
gemeinsam gehen sie in ein Garten-Café

Ende des Arbeitstages ist offen

Manager einer großen Software-Firma/
sprechen sich ab/ Mike und Wayne entwickeln
Software, Diane interfaces/200 Leute in einem

leitende Begriffe

- Lebensunterhalt/
Gewinn
- Zweck
- Produkt
- Arbeitsmittel
- Kontrolle/
Prinzip „open door“
- Arbeitsplatz
- Kunden/Streß/Unruhe
- Regelmäßigkeit/
Kollegialität
- Gleitzeit/
Nachtarbeit
- Planung/Kontrolle
Organisation
Arbeitsteilung

Projekt/Hierarchie learning by doing	- Lernen/Routine Entscheidungs- freiheit
Bombe hochgehen-weiterarbeiten/drei bis vier Stunden ohne Unterbrechung etwas zum Spielen in der Hand/im Kopf die machen alles/macht allein den großen Wurf/aus sich heraus arbeiten/Idee im Ganzen	- Konzentration Selbstvergessenheit - Langeweile/Gedanken - Selbstvertrauen/Verantwortung/Ganzheitlichkeit/Können/Selbstbestimmung
Fragen werden sofort beantwortet/Hilfen werden sofort gegeben/steigt sofort wieder in ihre Arbeit ein Hierarchie	- Zeit/Kollegialität Interesse
benutzt den Computer gar nicht gut arbeiten teuer lohnender/200 Leute in einem Projekt ist ineffizient zwei Jahre voraus samstags oder sonntags	- Produktionsverhältnisse - Denken - Spaß/Leistung - Preis/Ware - Produktivität - Konkurrenz - Ausbeutung

3.5.2 Zum Begriff Spielen

Indikatoren

gelegentlich kommen Freunde vorbei/Blumen Kaninchenstall/geht zu Kinder/Familienhäuser/ Garten/Musikanlage/Cassetten und CDs/Türe zu Büro steht fast immer auf/Zeichnungen von Kindern aus dem Haus/vier Kleinkinder im Haus/ Shorts/barfuß
helfen/ausprobieren/Fragen werden sofort beantwortet/gut ein
Computer
Ende des Arbeitstages ist offen/nicht am Produkt sondern am Weg interessiert/samstags

leitende Begriffe

- Lebenswelt/Freizeit

- Zweck/Spaß/Neugier
Leistung
- Spielzeug
- Entscheidungs-
freiheit/Selbst-

oder sonntags/kleine Pausen	vergessenheit/Hacker
learning by doing	- Selbsterfahrung/ Lernen/Fehler
Bombe hochgehen-weiterarbeiten/drei bis vier Stunden ohne Unterbrechung	- Konzentration
malt Ölbilder/spielt Klavier,Gitarre,Theater/ singt/liebt Musik/gute Programmierer haben	- Muse/Ästhetik/ Kunst
etwas zum Spielen in der Hand/im Kopf	- Gedanken/Üben
die machen alles/macht allein den großen Wurf/Idee im Ganzen/aus sich heraus	- Neugier/Selbst- vertrauen/Ver- antwortung/Selbst- bestimmung/Ganz- heitlichkeit
steigt sofort wieder ein	- Interesse
sprechen sich ab	- Spielregeln
Schreiben eines Buches	- Kreativität
benutzt den Computer gar nicht	- Denken/Gedanken- spiel
zwei Jahre voraus	- Wettbewerb
mit drei Leuten schneller als mit 150	- Effektivität

3.6 Ergebnisse

Die Zusammenfassung der Tätigkeiten der beobachteten Personen zum Begriff Arbeiten wird durch die Zweckgerichtetheit der Tätigkeiten gerechtfertigt. Die Zwecke werden benannt mit „Entwicklung von Software“, „supporting“, „Kundenbetreuung“.

Der alle leitende Zweck, den Lebensunterhalt zu verdienen, kommt darin zum Ausdruck, daß Armin, Mike und Wayne Inhaber der Firma, Diane und Karin angestellt sind, und alle regelmäßig arbeiten.

Die Tätigkeiten sind zwar organisiert, die Organisation ist aber nicht „gnadenlos“ am Zweck orientiert. Dafür, daß auch noch andere Dinge wie Ästhetik und Spaß beim Arbeiten wichtig sind, gibt es Beispiele:

- Freunde, die vorbeikommen und helfen, tun das aus Spaß, um was auszuprobieren, ohne Entgelt. Auch Spielen kennt kein materielles Interesse.

- Mike und Wayne bezeichnen sich als Hacker und verstehen darunter Software-Entwickler³, die nicht so sehr am Produkt interessiert sind, sondern am Weg. Dieses Bedürfnis, Spaß am Prozeß zu haben, findet man vor allem bei Künstlern. Das ist ein deutliches Zeichen dafür, daß die Tätigkeiten auch auf spielende Weise vollzogen werden, selbstzweckhaft.⁴

Das Arbeitsmittel der Software-EntwicklerInnen stellt Bedingungen für das Arbeiten her, die dem Spielen nicht widersprechen. Der Computer verlangt die Einhaltung einer bestimmten Logik und Sprache. Das sind die Bedingungen zu seinem Funktionieren. Innerhalb dieser Regeln, dieser Spielregeln aber entsteht Freiheit, ein Raum, in dem gespielt werden kann.

Die Nutzung dieses Frei- oder Spielraumes kann durch die Arbeitsbedingungen eingeschränkt werden. Ob sie ganz unterbunden werden kann, läuft auf die Frage hinaus, ob Software-Entwicklung Spielräume überhaupt braucht. Standort und Arbeitsorganisation gehören zu den Arbeitsbedingungen. „Doch selbst in den modernsten und entwickeltsten Spielarten der menschlichen Zivilisation nimmt der einzelne, wie originell und schöpferisch er in seinem Denken auch sein mag, immer und notwendigerweise eine definitive Beziehung zum allgemein organisierten Verhaltens- oder Tätigkeitsmuster ein und reflektiert es in der Struktur seiner eigenen Identität oder Persönlichkeit, ein Muster, das den gesellschaftlichen Lebensprozeß manifestiert, in dem er eingeschaltet ist und dessen schöpferischer Ausdruck seine Identität oder Persönlichkeit ist.“ (Mead 1968, 266)

Die „organisierten Verhaltens- oder Tätigkeitsmuster“ sind in Californien andere als in Deutschland. Armin hat das in Gesprächen immer wieder betont: Die Gepflogenheiten und der persönliche Umgang in der Software-Branche, sowohl der Hersteller als auch der Kunden, sind in Californien von einer Offenheit und Zwanglosigkeit, die es erlauben, alles auszuprobieren. Nicht nur die kleine Firma, sondern das gesellschaftliche Klima in Californien trägt zum Spielen bei.

Berkeley als Universitätsstadt mit 40% Studenten in der Bevölkerung ist eine „junge“ Stadt. Weil das Büro in einer Wohngegend liegt, gehören zum Arbeitsalltag auch Kinder, Katzen und Kaninchen. Arbeitswelt erscheint so nicht getrennt von

3 Es scheint berechtigt zu sein, nur von männlichen Hackern zu sprechen. Die Studie von Eckert (1991) beschäftigt sich eingehend mit der Frage der geschlechtsspezifischen Nutzung des Computers: „Bei den Befragten handelt es sich ausschließlich um männliche Interviewpersonen. Weibliche Computerfreaks konnten wir keine ausfindig machen.“ (87) Auch Noller (1986, 76) konstatiert: „(Es ist) eine Tatsache, daß die ‘Szene’ der Computer-Kids eine reine Angelegenheit von männlichen Jugendlichen ist.“ Typisch für Frauen ist - und dies läßt sich gerade am Beispiel der sogenannten Neuen Medien zeigen - eine weniger spielerische, weniger experimentelle und weniger risikoreiche Herangehens- und Umgangsweise. Das probierende Erlernen von Funktionen und Tasten, das Tüfteln und Herumspielen am Computer ist eher selten.“ (51f)

4 Wenn Gedanken oder Kräfte vom Willen losgelassen werden, befindet man sich im Zustand der höchsten Konzentration und Selbstvergessenheit. Das Spiel erscheint als reiner Selbstzweck. „Das Tun bewirkt nicht unmittelbar den Effekt, sondern es gibt nur Impulse, damit das Geschehen ‘von selbst’ entstehe. Nicht die Tätigkeit ist zweckfrei, sondern sie hat ein zweckfreies Geschehen zum Zweck.“ (Scheuerl 1979, 131)

Lebenswelt, sondern ist integriert als besonderer Raum innerhalb der Lebenswelt. Die offene Bürotür ist hier ein Symbol für die Durchlässigkeit oder Verbindung der beiden Welten und dient nicht etwa der sozialen Kontrolle wie in anderen Kontexten denkbar.

Die Bedingungen im Büro, die Beschaffenheit der Arbeitsplätze, die Organisation der Arbeit und die persönlichen Beziehungen untereinander bewirken eine gelöste Atmosphäre:

Raum und Anzahl der Menschen sind überschaubar; Freunde sind willkommen; die Arbeitsteilung ist minimal; Arbeitszeiten sind flexibel; sie müssen nicht kontrolliert werden; der Zugang zum Büro ist jederzeit möglich; der Kleidung am Arbeitsplatz wird keine Bedeutung beigemessen; die Verteilung der Aufgaben erfolgt durch Absprache; die Hilfsbereitschaft untereinander ist möglich und auffallend groß.

Dies alles bildet die Grundlage für eine Konzentration, die nichts Gewolltes oder Verkrafftetes hat, sondern ruhig und von selbst eintritt.⁵ Das Beispiel mit der Telefonschnur zeigt das besonders deutlich. Äußere Ablenkungen werden zwar wahrgenommen, unterbrechen die Konzentration aber nicht. Sie trägt.

Die Beobachtungen und die sie begleitenden Gespräche ergeben: Die Arbeitsproduktivität in dieser kleinen Firma ist besser als in großen Teams.

Die Arbeitsbedingungen dieser Arbeitsplätze, die von außen nach innen gehend gedeutet wurden, vom kulturellen Hintergrund bis zur Versunkenheit in der Tätigkeit, widersprechen nicht den Bedingungen, die Spielen braucht.

Die Vermutung über das Verhältnis von Arbeiten und Spielen wird zweifach gestützt:

1. Ein Zeichen für ein dialektisches Verhältnis ist die problemlose Durchlässigkeit der üblicherweise getrennten Lebensbereiche von Arbeit und sogenannter Freizeit. Sie kommt in der Lage des Büros in einer reinen Wohngegend zum Ausdruck, darin daß das Büro Teil eines Mehrfamilienhauses⁶ ist, und daß die Tür zum Büro fast immer offensteht, ohne daß es dadurch zu einer Störung der Arbeit käme. Auch die Kleidung ist keine besondere Arbeitskleidung, sondern Kleidung, die genauso auch in der „Freizeit“ getragen wird.
2. Das Verhältnis von Arbeiten und Spielen selbst läßt sich nicht beobachten. Es kann nur von denjenigen beschrieben werden, die erlebt haben, daß das Arbeiten spielerische Momente bekommt, daß es zum Spielen wird und wieder umschlagen kann zum Arbeiten. Vorausgesetzt, die Annahme über das dialektische Verhältnis von Arbeiten und Spielen ist richtig, dann können leitende Begriffe, wenn sie für beide, für Arbeiten und Spielen, gelten bzw. auftreten, ein Zeichen für das Oszillieren von Arbeiten und Spielen sein.

⁵ Diese Konzentration, die von selbst eintritt, wird Geschehen genannt. Sie ist gewolltes Nicht-wollen.

⁶ Natürlich ist die Lage des Büros noch keine Garantie für die Erhaltung des Verhältnisses von Arbeiten und Spielen. Die Diskussion über die Vor- und Nachteile der Heimarbeitsplätze zeigt das deutlich.

Die leitenden Begriffe, die für Arbeiten *und* Spielen im Beobachtungstext auftreten, sind: *Zweck/Lernen/Entscheidungsfreiheit/Konzentration/Selbstvergessenheit/Denken/Gedanken/Selbstvertrauen/Selbstbestimmung/Interesse/Spaß/Leistung/Ganzheitlichkeit*.

Diese leitenden Begriffe unterscheiden sich hinsichtlich der Fähigkeit zu oszillieren. Es gibt solche, an denen Arbeiten und Spielen oszillieren, an denen Arbeiten und Spielen sich deutlich unterscheiden können. So zeigt sich am Begriff „Leistung“, daß das Arbeiten dann in den Vordergrund tritt, wenn die Leistung von außen gefordert wird, wenn sie unter Bedingungen erzielt wird, die als nicht veränderbar erscheinen, wo eigene Entscheidungen keinen Spielraum haben. Sobald der Selbst-Anteil an der Herstellung der Bedingungen, unter denen Leistung erbracht wird, wächst, kann das Arbeiten immer mehr ins Spielen umschlagen. Leitende Begriffe, an denen Arbeiten und Spielen oszillieren, sind: *Zweck/Denken/Lernen/Leistung/Konzentration*.

Für die Begriffe *Selbstvergessenheit/Gedanken/Selbstvertrauen/Selbstbestimmung/Interesse/Spaß/Ganzheitlichkeit* gilt, daß ihr Inhalt nur dann unbeschädigt bleibt, wenn Arbeiten und Spielen nicht gegenseitig oder nur in die Richtung des Spielens umschlagen. Selbstvergessenheit tritt nur ein, wenn Gedanken spielen können, Zeit vergessen wird usw. Dies kann beim Arbeiten geschehen, aber eben nur, wenn das Spielen mit ihm zusammen auftritt. Selbstvergessenheit kann aber auch ohne daß gearbeitet wird, nur beim Spielen, auftreten. Wesentlich für diese leitenden Begriffe ist das Auftreten von „Selbst“.

In einer dritten Gruppe von leitenden Begriffen - Produktivität und Effektivität/ Konkurrenz und Wettbewerb/ Arbeitsmittel und Spielzeug - unterscheiden sich zwar die Teile dieser Begriffspaare, aber in gewisser Weise sind sie auch identisch. Es ist jeweils der zweite Begriff des Paares, der den ersten übergreift: Effektivität übergreift Produktivität, Wettbewerb die Konkurrenz und das Spielzeug das Arbeitsmittel. Welcher Begriff des Paares genannt wird, hängt davon ab, ob gearbeitet, gespielt oder spielerisch gearbeitet wird. Es oszillieren hier die leitenden Begriffe selber. Effektivität tritt beim Spielen auf, Effektivität, die auch gleichzeitig Produktivität bedeuten kann, gibt es beim spielerischen Arbeiten, und Produktivität wird nur durch Arbeiten erzielt.

Gleichgültig, ob die leitenden Begriffe oder ob Arbeiten und Spielen selbst oszillieren, das Oszillieren ist ein Zeichen dafür, daß Arbeiten und Spielen in einem dialektischen Verhältnis stehen.

Literatur

- Eckert, Roland (1991): Auf digitalen Pfaden. Opladen
- Eigen, Manfred, Ruthild Winkler (1985): Das Spiel. München
- Engels, Friedrich (1983): Herrn Eugen Dührings Umwälzung der Wissenschaft; in: MEW 20, Berlin
- Friedrich, Jürgen (1992): CASE-Tools und Software Factories - Software- Entwicklung als Fabrikarbeit?; in: Gudrun Trautwein-Kalms (Hg.) Kontrastprogramm Mensch-Maschine. Köln, 44-74
- Habermas, Jürgen (1987): Theorie des kommunikativen Handelns. Band 1. Frankfurt am Main
- Jahoda, Marie (1986): Wieviel Arbeit braucht der Mensch? Weinheim/Basel
- Jürgens, Ulrich, Thomas Malsch, Knuth Dohse (1993): Breaking from Taylorism. Cambridge
- Kienbaum, Jochen (Hg.)(1994): Visionäres Personalmanagement. Stuttgart
- Lamnek, Siegfried (1988): Qualitative Sozialforschung, Band 1: Methodologie. München
- Lamnek, Siegfried (1989): Qualitative Sozialforschung, Band 2. Methoden und Techniken. München
- Mead, Georg, Herbert (1968): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt am Main
- Nahrstedt, Wolfgang (1972): Die Entstehung der „Freizeit“ zwischen 1750 und 1850. Dargestellt am Beispiel Hamburgs. Hamburg
- Raeithel, Arne (1983): Tätigkeit, Arbeit und Praxis. Grundbegriffe einer praktischen Psychologie. Frankfurt/New York
- Scheuerl, Hans (1979): Das Spiel. Weinheim
- Spöhring, Walter (1989): Qualitative Sozialforschung. Stuttgart
- Ulich, Eberhard (1992): Arbeitspsychologie. Zürich/Stuttgart
- Weizenbaum, Joseph (1978): Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt am Main

Anschrift der Verfasserin:

Paula Keller
Trajanstr. 5
50678 Köln