



Foto: © alvarez / Getty Images

GIG-RAUM UND PROJEKT-RAUM

Viel ist in letzter Zeit die Rede von den Vor- und Nachteilen der Digitalisierung. Aber was für einen Raum produzieren die neuen Arbeitsformen auf Basis der digitalen Entwicklungen? Wie entwickelt sich beispielsweise das, was herkömmlich noch „Arbeitsplatz“ heißt?

Dr. Harald Trapp

ist Soziologe und Architekt. Er war Assistent an der TU Wien (2002–2015), wo er 2013 promovierte. Derzeit arbeitet er an einem Forschungsprojekt über Marx und die Produktion von Raum und Architektur. Von 2015–2018 leitete er das Masterprogramm für Architektur an der University of East London. harald.trapp@outlook.com

Nach Reckwitz wird der Übergang zur postindustriellen und damit auch digitalen Gesellschaft auf mehreren Ebenen durch einen Strukturwandel der Arbeitswelt und eine Erosion der traditionellen Definition von Arbeit bestimmt. Kennzeichen dafür sieht er in der Dematerialisierung von Arbeit, der zunehmenden Herstellung von Zeichen und Bildern anstelle von Gütern, der „flexiblen Spezialisierung“ und „Subjektivierung der Arbeit“ im Unterschied zur industriellen

Massenproduktion, sowie in der besonderen Bedeutung der Organisation von Wissensarbeit in der Form von „Projekten“ (vgl. Reckwitz 2018: 181). Dieser Wandel verändert, wie im folgenden gezeigt werden soll, den Raum der Arbeit zwischen den beiden Polen Kreativwirtschaft und Gig-Ökonomie, indem sich zwei architektonische Idealtypen entwickeln: Der Projekt-Raum der kreativen Angestellten und der Gig-Raum der prekär beschäftigten Arbeitnehmer.

Projekt-Raum

Postindustrielle Arbeit wird durch Zeitplanung bestimmt und entwickelt sich, behauptet Reckwitz, im Kern zur kulturellen Produktion. „War nach Marx noch die Arbeiterschaft die eigentliche Quelle gesellschaftlicher Produktivität, so wird sie heute durch die kreative Klasse ersetzt“ (Reckwitz 2018: 185). Im Gegensatz zur zunehmend automatisierten und entpersönlichten Arbeit der einfachen Dienstleistungen, die im besten Fall unsichtbar im Hintergrund abzufließen haben, ist die kreative Arbeit ihrem Wesen nach auf Präsentation angelegt, sie ist „[...] vehement darauf ausgerichtet, sichtbar zu sein und einen Unterschied zu machen“ (Reckwitz 2018: 184).

Da Kreativarbeit dann am erfolgreichsten ist, so Reckwitz, wenn sie auf Kooperation beruht, wird sie in Form von Projekten organisiert (vgl. Reckwitz 2018: 192 ff.). Aus diesem Grund will ich den architektonischen Typus ihrer Arbeitswelt als „Projektraum“ definieren. Dieser wird durch die temporäre Zusammenarbeit von Individualisten bestimmt, einer „Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten [...], die über einen begrenzten Zeitraum gemeinsam an einer komplexen Aufgabe arbeiten“ (Goodman/Goodman 1976: 494, Übersetzung durch den Verfasser). Projektarbeit ist ereignishaft, gegenwärtig und in hohem Maße durch Neues und Unerwartetes geprägt (vgl. Reckwitz 2018: 193). Der Unterschied zwischen Projekt und Gig liegt dann zum einen in der Dauer dieser Ereignisse, die sich beim Projekt über einen längeren Zeitraum erstreckt, etwa bei der Entwicklung eines neuen Plattform-Konzepts, während der Gig per definitionem die kurzfristige Erledigung eines einzelnen Auftrags ist, etwa die Zustellung einer Pizza. Zum anderen wird die Projektarbeit in Kooperation, also innerhalb einer Gruppe ausgeführt, wohingegen die Gig-Arbeit zumeist Einzelarbeit ist. Das erhöht bei ersterer den Anspruch an die Psyche und den Einfluß der Gruppendynamik – beides Faktoren, die durch die Arbeitsumgebung stark beeinflusst werden.

Entgegen früherer Vorhersagen scheint auch die Kulturökonomie den räumlich fixierten, vom eigentlichen Wohnen getrennten Arbeitsplatz zu bevorzugen, was sich im wachsenden Bedarf an Büroflächen in Metropolen der digitalen Kreativität wie London zeigt (vgl. Finke 2019). Dementsprechend ist der Projektraum überwiegend Büroraum, auch wenn er danach strebt, sich in Anlehnung an die Arbeitssituation von Künstlern als Atelier, Studio oder Loft in ehemaligen Gewerbebauten anzusiedeln. Welche Bedeutung der physische Raum für das Wohlbefinden von Beschäftigten hat, zeigt der Bericht des „British Council for Offices“ aus dem Jahr 2016: „The importance of the office to the employee cannot be denied, and is highlighted by the fact that 25 % of the respondents would be willing to commute an extra 30 minutes to work in their perfect office“ (Lang/Preece 2016: 5).



Foto: Friederike Vogel

Projekt-Raum braucht Platz für kreative Kooperation

Zum Arbeitsplatz gehört nicht nur das Büro selbst, sondern auch seine unmittelbare Umgebung, die in Arbeitspausen sowie vor oder nach der Arbeit genutzt wird. Die steigende Attraktivität innerstädtischer Standorte und die ständig wachsenden Ansprüche an das Büro als Teil der Arbeitswelt ergänzen sich offensichtlich und tragen zur Identifikation mit dem Arbeitsplatz bei. Nahezu zwei Drittel der Befragten in der Studie des „British Council for Offices“ gaben an, dass sie ziemlich oder sehr stolz auf ihren Büroarbeitsplatz seien (vgl. Lang/Preece 2016: 4). „Desk sharing“, „Hot desking“ und „Flexible working“ werden weitgehend abgelehnt. Dabei nimmt die Bedeutung eines eigenen Schreibtisches, also eines identifizierbaren privaten Raums, sogar eher zu: „Having a dedicated desk is by far the preferred option, accounting for 60 % of respondents' preference, a notable increase from 41 % in the 2013 survey. [...] Working from home appeals to 28 % of workers, a significant reduction from 45 % in 2013, potentially signifying that, although workers prefer their fixed desk, they value the collaborative atmosphere the office environment provides [...]“ (Lang/Preece 2016: 7).

Interessant ist, dass die Außenwirkung beziehungsweise das Gebäude an sich nur für 20 Prozent der Befragten von Bedeutung ist (vgl. Lang/Preece 2016: 11). Entsprechend differenziert sich die Funktion von Architektur und Innenarchitektur für den Projektraum: Die Außengestalt dient überwiegend der Repräsentation des Unternehmens gegenüber seiner Umwelt und seinen Mitbewerbern, während für die Arbeitenden hauptsächlich ihr Arbeitsplatz selbst, also der Innenraum relevant ist. Die Tatsache, dass laut derselben

Studie die Anziehungskraft des Arbeitens von Zuhause abnimmt, besagt jedoch nicht, dass die Vermischung von Wohnen und Arbeiten, von Produktion und Reproduktion, in der postindustriellen Wirtschaft nicht genutzt würde. Die Bewegung hat sich lediglich umgekehrt, indem der Projektraum verwohnlicht wird, um die Angestellten länger im Büro zu halten und ihre Produktivität zu steigern. Ein Beispiel sind die Hochhäuser des Wood Wharf auf der Isle of Dogs in London, wo eines der größten Start-Up-Zentren in Europa entsteht. Dort werden nicht nur Wohnen und Arbeiten in unmittelbare Nachbarschaft gebracht, sondern Elemente der Freizeitgestaltung in die Bürowelt eingewoben: „Die Glastürme sollen bis zu 3.600 Wohnungen sowie Büros für junge Technologiefirmen beheimaten. 20.000 Angestellte sollen dort ihre Schreibtische, Tischtennisplatten und Kickertische haben [...]“ (Finke 2019). Verwohnlung muss gesteigert werden, je höher die psychische Belastung durch die Arbeit wird. Die Programmier- und Administrationstätigkeiten bei Softwareapplikations- oder Internetdienstleistern wie „Melbourne Server Hosting“ in Manchester sind Wissensarbeit, aber der technische Umgang mit Hard- und Software ist kompliziert und mühsam. Umso mehr wird über die Gestaltung des Arbeitsplatzes versucht, einen Ausgleich zu schaffen, indem eine Art Märchenwelt erzeugt wird, wie ein Manager betont: „We're a technical company [...] but the technical side is boring. Complicated, but boring. So we're about people, and this is like a home: a home for the Melbourne family. He takes me to the real showpiece, the Narnia Room. woodland wallpaper; a white, fluffy carpet to suggest snow; a lion mask hanging on the wall“ (Martin, A. 2016: 37).



Foto: © svetikd / Getty Images

Die Gig-Economy nutzt den öffentlichen Raum für privat ökonomische Zwecke. Hier wird die Straße zum Büro

Gig-Raum

Wenn das Projekt Ausdruck der Arbeit am Besonderen ist, so stellt sich die Frage, ob der Gig nicht genau sein Gegenteil ist und die Errungenschaften der industriellen Moderne systematisch unterminiert. Im Gegensatz zur Projekt-Arbeit umfasst die Gig-Arbeit zumeist einfache Dienstleistungen, die keine Standardarbeitsverhältnisse begründen. Das heißt, sie werden pro Auftrag (Gig) bezahlt, überwiegend in sogenannter Selbstständigkeit ausgeübt, bieten keine sozialen Sicherheiten und meist auch kein ausreichendes Einkommen. Weite Bereiche der digitalen Wirtschaft verschieben Arbeit in solche atypischen Beschäftigungsverhältnisse, „[...] hin zu einem Marktmodell, bei dem Selbstständige einzelne Leistungen an wechselnde VertragspartnerInnen erbringen [...]“ (Risak 2017: 16). Während im Projekt, so Reckwitz, eine singuläre Performanz erwartet wird, die am Erfolg gemessen wird, erbringt der Gig zumeist eine sachliche Leistung, die als eben solche gemessen wird (vgl. Reckwitz 2018: 208 ff.).

Gig-Arbeit wird zunehmend über sogenannte Plattformen organisiert, also digitale Infrastrukturen, die es zwei oder mehr Gruppen ermöglichen, miteinander zu interagieren (vgl. Srnicek 2017: 43). Firmen wie Amazon, Uber oder Deliveroo vermitteln zwischen unterschiedlichen Nutzern – Kunden und Anbietern von Dienstleistungen, Produzenten und Konsumenten. Motivation der Plattform-Betreiber ist die Senkung der Arbeitskosten und Erhöhung ihrer Flexibilität, was oft damit einhergeht, dass der Schutzbereich des Arbeitsrechts aufgehoben wird. Positiv für Arbeitnehmer sind die Schaffung neuer Arbeitsplätze, die zeitliche Selbstbestimmung und die Möglichkeit, sich relativ unkompliziert auch bei geringer Qualifikation ein Zusatzeinkommen zu verschaffen. Plattformen sind hyperlokale Marktplätze in der digitalen Welt und deshalb grundsätzlich unabhängig vom realen Raum, den sie jedoch extensiv für ihre Zwecke nutzen und durch ihre Arbeitsorganisation verändern. Der Gig-Raum ist daher überwiegend öffentlicher Raum, den sich die vermeintlich selbstständig Beschäftigten der Plattformen für ihre Arbeit aneignen.

Wenn, wie Reckwitz argumentiert, Arbeit im Kern immer mehr zur kulturellen Produktion wird, dann fallen einfache Dienstleistungen wie Liefer- oder Taxiservice durch das Raster dieser Definition. Dabei machen sie einen wichtigen Teil der in der digitalen Ökonomie entstehenden Beschäftigungsmöglichkeiten aus, wodurch es zur Polarisierung zwischen einer Minderheit gut ausgebildeter, gut bezahlter Angestellter und einer Mehrheit wenig gebildeter und prekär beschäftigter Arbeitnehmer kommt. Dadurch wird das in der postindustriellen Ökonomie immer komplexer gewordene



Foto: © Pekic / Getty Images

Der Arbeitsplatz im Gig-Raum ist auf ein Fahrzeug und den Straßenraum reduziert

Raumgefüge des Arbeitsplatzes aufgelöst und im Gig-Raum häufig auf ein Fahrzeug und den Straßenraum reduziert. Der traditionelle, gemeinsame und meist örtlich fixierte Arbeitsplatz wird durch eine nicht-gemeinschaftliche, mobile und isolierte Beschäftigung ersetzt. Die deutsche Arbeitsstättenverordnung beispielsweise aber gilt nur für Arbeitsplätze „[...] an denen Beschäftigte mindestens 2 Stunden täglich oder an mehr als 30 Tagen im Jahr tätig werden“ (Kreizberg 2019). Demgemäß haben die über Plattformen Beschäftigten weder Arbeitsplatz noch Arbeitsstätte, also keinen für ihre Arbeit rechtlich definierten Raum. Das gilt auch für Gig-Arbeitnehmer, die von zuhause arbeiten, was vor allem für die sogenannte „click-work“ der Textarbeiter oder ähnliche Dienstleistungen zutrifft. Hier wird nicht wie im Projekt-raum der Arbeitsplatz verwohnt, sondern die Wohnung muss als Arbeitsplatz dienen, weil der Arbeitgeber keinen solchen bereitstellt. Das deutsche Wort „Platz“ (in Arbeitsplatz) umfasst aber nicht nur „einen zur Verfügung stehenden Raum für etwas, jemanden“, sondern auch die „für eine Person vorgesehene Möglichkeit, an etwas teilzunehmen, in etwas aufgenommen zu werden“ (Duden 2018). Wenn Raum und Ort, wie in den durch Satellitennavigation bestimmten Transportdiensten, nur mehr relational sind, eine bloße Ordnung koexistierender Punkte im Global Positioning System, dann beinhalten sie keine der Eigenschaften mehr, die ihnen traditionell zugeschrieben wurden: Qualitäten des Umfassens, Haltens, Erhaltens, Versammelns und Verortens (vgl. Casey 1998: 183).



Foto: Friederike Vogel

Warten auf den Auftrag: Clickwork ist von jedem Ort aus möglich

Die Straße war als unhygienisches, unbeherrschbares Gemenge legaler und illegaler Aktivitäten modernistischen Strategien der Kontrolle wie Le Corbusier oder Hilberseimer ein Übel, welches durch strikte Funktionstrennung gebändigt und dem Automobil übergeben werden musste. Im Gegensatz dazu priesen Philosophen wie Benjamin den großstädtischen Flaneur, dem das zweckfreie Schlendern auf den Boulevards eine zeitgemäße Form der Zerstreuung bot. Die Situationisten erhoben den Straßenraum zur Bühne gesellschaftlicher Veränderung. Dieses emanzipatorische Potenzial geht in der postindustriellen, singularisierten Gesellschaft verloren, weil die Straße zum Ort der Produktion wird. Denn die Arbeit für Transport-Plattformen findet auf der Straße statt, einem ortlosen Verkehrsweg, der unter zum Teil erheblichem Stress und körperlichem Einsatz mit der Allgemeinheit geteilt werden muss. Entlang der Auftragsketten wird dieser Raum genauso wenig wahrgenommen, wie die Menschen, die in ihm arbeiten. Da jeder seiner Tätigkeit alleine nachgeht, werden Kooperation und die Herausbildung von Solidaritätsnetzwerken erschwert. Selbst Warteräume werden nicht zur Verfügung gestellt, die Fahrer sind fast ausschließlich auf die öffentliche Infrastruktur angewiesen. So bilden sich allenfalls informelle Gemeinschaften und Treffpunkte heraus.

Die Gig-Economy nutzt nicht nur den öffentlichen Raum für private ökonomische Zwecke, sondern entwertet ihn, indem sie seine Verfügbarkeit für die Allgemeinheit einschränkt. In London werden mehr als 90 Prozent des Frachtaufkom-

mens auf der Straße transportiert. Während der Spitzenzeiten machen Service- und Lieferdienste bereits heute über 20 Prozent des Verkehrs aus. Wegen der dadurch entstehenden Staus und zur Kostensenkung wird die Umstellung auf umweltfreundlichere und automatisierte Systeme forciert. Doch die von Deliveroo, Amazon und anderen Firmen geplanten Zustellroboter sollen auf den Gehsteigen fahren und drohen dort die Fußgänger zu gefährden. Mittlerweile soll durch den Einsatz von Transportdrohnen sogar der Luftraum in die digitale Logistik miteinbezogen werden (vgl. Trapp 2019). Aber nicht nur der fließende, auch der ruhende Verkehr erzeugt in London Probleme. In den von Plattformen vorgegebenen Service-Zonen und in der Nähe von Bahnhöfen oder Flughäfen kann es zu Ansammlungen wartender Fahrzeuge und Fahrer kommen, die das lokale Verkehrsgefüge und die ansässige Bevölkerung überfordern. So sah sich der Chef des Flughafens Heathrow, John Holland-Kaye, aufgrund von Anwohnerprotesten gezwungen, gegen die Plattformen vorzugehen: „Es gab Uber-Fahrer, die in Hauseinfahrten geparkt haben, um so nah wie möglich am Flughafen zu sein, um Kunden abzuholen. Sogar Müll hat sich in den Gärten angesammelt, was für enormen Ärger in der Nachbarschaft sorgte. [...] Wir haben mit Uber vereinbart [...], dass sie mittels Geofencing verhindern, dass jemand, der es über die lokalen Dörfer versucht, Fahrten übernehmen kann“ (Martin, B. 2016, Übersetzung durch den Verfasser). Das Errichten virtueller Zäune oder „Geofencing“, zeigt die Macht der Plattformen nicht nur über ihre Beschäftigten, sondern auch über die Nutzung des städtischen Raums. Mittels digitaler Eingriffe können Bereiche des Angebotsgebiets gesperrt und zu weißen Flecken auf dem virtuellen Stadtplan reduziert werden, in denen es bestimmte Dienstleistungen nicht mehr gibt.



Foto: © Peter Berglund / Getty Images

Zum Arbeitsplatz gehört auch die Umgebung: Im Gig-Raum ist die Straße der Pausenraum

Dazu kommt die Aufteilung der Stadt in „heat-maps“ der Profitabilität durch das dynamische Preismanagement der Plattformen, welches durch Algorithmen gesteuert wird. Im Unterschied zu den sich über relativ lange Zeiträume verändernden Bodenpreisen hat das Kapital damit einen Weg gefunden, extrem kurzfristig den Raum der Stadt zu bewerten. „The phrase ‘chasing the pink’ is used in online forums by Lyft drivers to refer to the tendency to drive towards ‘primetime’ areas, denoted by pink-tinted heat maps in the app, which signify increased fares at precise locations. [...] The pink appears and disappears, moving from one location to the next, sometimes in a matter of minutes“ (Mason 2018). Dieses „surge-zoning“ beschränkt sich nicht auf den digitalen Raum, sondern hat unmittelbar Auswirkungen auf Verkehrsflüsse und die Ansammlung temporärer Verkaufsstände und damit auf den gesamten städtischen Raum. Die Algorithmen reagieren dabei nicht nur auf tatsächlichen, sondern auch auf einen errechneten wahrscheinlichen Bedarf, was dazu führt, dass viele Fahrer auf Verdacht durch

bestimmte Viertel kreisen. Städtisches Leben wird so über private Unternehmen nach Profitinteressen aktiviert oder deaktiviert, ähnlich wie beim Geofencing. Lieferdienste wie Uber und Lyft basieren auf Netzwerkmodellen und leben von den Netzwerkeffekten ihrer Plattformen; der einzelne Anbieter oder Arbeitnehmer wird dabei aber in einem Ausmaß isoliert, dass ihm das Bewusstsein des Netzes verlorengeht, wie ein Fahrer aus San Francisco der Financial Times berichtet: „It gets to a point where the app sort of takes over your motor functions in a way.“ [...] „It becomes almost like a hypnotic experience,“ he explains. „You can talk to drivers and you’ll hear them say things like, I just drove a bunch of Uber pools for two hours, I probably picked up 30–40 people and I have no idea where I went. In that state, they are literally just listening to the sounds [of the driver’s apps]. Stopping when they said stop, pick up when they say pick up, turn when they say turn. You get into a rhythm of that, and you begin to feel almost like an android“ (Hook 2017).

Spiel

Obwohl Gig-Raum und Projekt-Raum also zwei Pole der gegenwärtigen Produktion von Raum darstellen, verbindet sie der Zwang der neoliberalen Ideologie, noch die letzten Winkel gesellschaftlichen Daseins zu kommerzialisieren. Dieses Grundprinzip der möglichst vollständigen Kapitalisierung möchte ich als „capital fracking“ der Gesellschaft bezeichnen und damit auf die Parallelen zur Ausbeutung der Natur hinweisen. In der neoliberalen Wirtschaft äußert sich dieses Auspressen zum einen durch die Kommerzialisierung der Reproduktion (vgl. Trapp 2018) und seit geraumer Zeit auch durch die „Verspielung“ der Arbeit. „Gamification ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern“ (Bendel 2019). Hatten die Situationisten noch in den 1960er-Jahren das Spiel als „Gegenentwurf zur Knechtschaft des Arbeitszwangs, sich ökonomisch in einer Konkurrenzgesellschaft erhalten zu müssen“ (Scheppe/Ohr 2018: 436) postuliert, so ist die „Gamification“ genannte Management-Strategie von heute ein Beweis für das, was die Situationisten „Rekuperation“ genannt hatten, nämlich die scheinbar unerschöpfliche Fähigkeit des Kapitalismus, sich Kritik und Emanzipation anzueignen und seinen Zwecken dienstbar zu machen. Bei genauerer Betrachtung führt diese „Verspielung“ in Gig-Ökonomie und Kreativwirtschaft zu je spezifischen, polarisierten Formen der Produktion von

Raum. Während im Projekt-Raum das Spiel direkt auf die Gestaltung der materiellen und räumlichen Arbeitsumgebung wirkt, wird sein Einsatz im Gig-Raum auf Computer-Spiele beschränkt, die den Spieltrieb der Arbeitnehmer zur Überblendung einer monotonen Arbeitsumgebung und als Motivator angesichts repetitiver Tätigkeiten nutzen.

Wie unterschiedlich das Spielerische den Raum der digitalen Wirtschaft prägt wird deutlich, wenn man sich die Arbeitsumgebung der Angestellten etwa bei der Plattform „Deliveroo“ im Vergleich zu jener ihrer Lieferfahrer ansieht. Die globale Firmenzentrale in bester Lage in der City of London hat im Zentrum ihres Gebäudes einen firmenblauen Fußballplatz als Treffpunkt, entlang dessen Seitenlinien Sitzsäcke zum entspannten Zuschauen einladen. Den 600 Angestellten, die hier Sport treiben und kreativ diskutieren, stehen weltweit 30.000 selbstständige Fahrer gegenüber, die keinerlei Aufenthalts- oder Sozialräume haben und deren Arbeitsplatz lediglich aus der Straße, ihrem eigenen Fahrzeug und Mobiltelefon besteht. Die Fahrer werden durch spieltheoretisch programmierte Zielmargen motiviert, die ihnen bei Erreichen bestimmter Vorgaben Belohnungen versprechen, was ihren ständigen Wettbewerb weiter anheizt.

Während man theoretisch „[...] in den Teams der kulturellen Produktion versucht, die Praxis des Erkundens (exploring) zu

institutionalisieren, und zwar indem man das gezielte Öffnen von Frei- und Spielräumen (release) mit einer Form der Zusammenarbeit für weitere Ideen behandelt (collaboration) und dabei einen kollektiven Mehrwert schafft (ensemble), sowie mit einer Haltung des Spielerischen (play) kombiniert“ (Reckwitz 2018: 189), wird in der Realität versucht, nicht das emanzipatorische, sondern lediglich das Ablenkungspotenzial des Spiels auszuschöpfen. Versatzstücke von Spielplätzen wie Rutschen oder Schaukeln sollen anscheinend den Beschäftigten helfen, ihre Kindheit nachzuerleben, um die Arbeit zu vergessen. „The seductively cool offices of the big tech giants [...] have introduced us to the notion of office as playground. This is the space of loungers and pool tables, bean bags, free snack bars, yoga rooms and chill-out spaces. This is an office world for kids straight out of college unburdened by the realities of corporate life“ (Heathcote 2016). Das Projekt wird als Spiel inszeniert und der Schleier zweckungebundener Kreativität legt sich über die Realität der geschäftlichen Konkurrenz. Wo aber im Projektraum „office envy“, der Neid auf den besseren, weil wohnlich und verspielt eingerichteten Arbeitsplatz, als Rekrutierungsmittel eingesetzt wird, sollen die Arbeitnehmer im ungestalteten Gig-Raum durch virtuelle Spiele nur mehr von ihrer entfremdeten Arbeit abgelenkt werden. Diese Computerspiele haben den Vorteil immateriell, ortsunabhängig und günstig zu sein.

Die Polarisierung zwischen Projekt- und Gig-Raum, die durch Gamification noch gesteigert wird, zeigt das Beispiel Amazon. Der Gegensatz zwischen den glasüberkuppelten Gärten in seinem „biophilen“ Hauptquartier im Zentrum von Seattle und der Nicht-Architektur seiner Lagerhallen ist signifikant. Auch wenn die Beschäftigten in der Logistik von Amazon keine klassischen Gig-Arbeitnehmer sind, so ist ihre Arbeit doch nach dem Prinzip der quantitativen Abarbeitung von Aufträgen strukturiert sowie zunehmend digitalisiert und roboterisiert. So werden in einem Versuchsprojekt, wie die Washington Post berichtet, Hunderte von Amazon-Arbeitern dazu angehalten, in den riesigen Hallen ihre Arbeit in Video-Games einzubinden, um die Monotonie und Repetitivität ihrer Tätigkeit zu überblenden und ihre Arbeitsleistung zu steigern. „Some compete by racing virtual dragons or sports cars around a track, while others collaborate to build castles piece by piece. But they aren't whiling away the time by playing Fortnite and Minecraft. Rather, they're racing to fill customer orders, their progress reflected in a video game format that is part of an experiment by the e-commerce giant to help reduce the tedium of its physically demanding jobs“ (Bensinger 2019).

Gamification im Gig-Raum ist die Übersetzung der Merkmale der Gig-Arbeit ins Spielerische: Die Erfüllung der Leis-

tung muss in kleinste Einheiten zerlegbar sein, etwa in die Runden, die ein Rennauto um eine Rennstrecke fährt. Die Spiele erfordern ebenso wenig einen kreativen Beitrag zu ihrer Bewältigung, wie die Gig-Arbeit zur Produktion im Unternehmen. Der Arbeitsraum spielt dabei keine Rolle, die Architektur der Hallen geht nicht auf die Bedürfnisse der Arbeitnehmer ein, sondern ist streng funktional im Sinne einer Optimierung der Arbeitsorganisation. Die Spiele stellen eine virtuelle Ersatzwelt bereit, in der es um die Steigerung von Quantitäten im Auslieferungsprozess von Waren geht und ihre Struktur und ihr Belohnungssystem spiegeln genau diese Vorgabe wider: „One worker said she had at times picked nearly 500 items off the roving shelves in one hour, egged on by the game pitting her against other pickers to compel a racecar around a track. She said pickers and stowers compete with one another to complete video game tasks faster, meaning they are moving more real merchandise onto trucks that bring the items to customers' doorsteps. With names like MissionRacer, PicksInSpace, Dragon Duel and CastleCrafter, the games have simple graphics akin to early Nintendo games like Super Mario Bros, workers say“ (ebd.).

Digitalisierung und Algorithmisierung betreffen hauptsächlich Arbeit, die entweder schon automatisiert wurde oder es in Zukunft wird. Dies hat zur Folge, dass bereits im Vorgriff auch der Gig-Raum sich an Robotern orientiert und nicht an den Bedürfnissen von Menschen. „Amazon employees complain of being seen as robots by their bosses, who electronically track the speed of their work, subject them to impossibly ambitious performance targets, and force them to toil through sickness and late-stage pregnancy to the point where staff claim to have suffered miscarriages on the job [...]“ (Shenker 2019). Die ungestalteten Räume maximaler Flexibilität, wie hochstandardisierte Lagerhallen oder Container, die heute schon in Städten wie London zu finden sind, nehmen die Maschinenräume für eine automatisierte Logistik und Produktion vorweg. Sowohl Amazon, als auch Deliveroo verfolgen konsequente Strategien der Robotisierung und gestalten gleichsam im Vorgriff Arbeitsräume für Roboter. Nicht mehr nur die Verortung verschwindet, sondern auch der Raum und insbesondere die Architektur. Man könnte vom Gig-Raum deshalb auch als von einem prä-robotischen Raum sprechen, der eine menschenfreie Arbeitswelt antizipiert. Dazu tragen Projekte wie die Editions-Kitchen von Deliveroo bei, für die in London auf städtischem Brachland in Gegenden mit geringer Restaurantdichte vollausgestattete Container-Küchen aufgestellt werden, die ausschließlich Lieferessen herstellen (vgl. Trapp 2019). Hier strebt das Dienstleistungs-Unternehmen nicht nur den Einstieg in die Produktion an, sondern gibt offen zu, dass langfristig die menschliche Arbeit durch Roboter ersetzt werden soll.

Subversion

Die grundsätzliche Neutralität der digitalen Organisation und die Reduktion des Managements, das durch Plattformen ersetzt wird, erzeugen aber auch neue Möglichkeiten des Widerstands. Das Spiel wird subversiv, wenn Apps entwickelt werden, die genau protokollieren, wann Firmen sich unangemessen verhalten und was die Rechte der neuen Arbeitnehmer sind. Vor allem aber ermöglichen diese Applikationen einen Vergleich der Bezahlung der Beschäftigten und damit Einblick in die geheim gehaltenen Algorithmen der Entlohnung. So wird die Informationsasymmetrie, die zum Kern der Plattformökonomie gehört, aufgebrochen, und die Bewertungs- und Arbeitsverteilungssysteme können transparent gemacht werden. So kann im System gegen das System agiert werden, wie das Beispiel der wilden Streiks der Essenzulieferer 2016 in Großbritannien gezeigt hat. Da-

mals hatten Uber Eats-Fahrer sich nicht nur per WhatsApp koordiniert ausgeloggt, sondern zudem selbst billiges Essen bestellt und gleichzeitig eine Werbeaktion genutzt, die für jeden Neukunden fünf Pfund versprach. Auf diese Weise ließen sie nicht nur fast kostenloses Essen an die Streikposten liefern, sondern konnten auch viele der Lieferanten davon überzeugen, ebenfalls am Streik teilzunehmen (vgl. Shenker 2019). Hier wird das Spiel der Plattformen umgedreht und die digitale Ökonomie mit ihren eigenen Mittel geschlagen. Vielleicht stimmt also doch, was die Situationisten noch im letzten Jahrhundert sich erhofft hatten, nämlich dass es „[...] in der Neigung der Subjektivität [liege], aus eigenem Antrieb zu einer Beschäftigung zu drängen, die in absichtloser Autonomie ihr Ziel in sich selbst trage. Eben darin manifestiere sich die Natur des Spiels“ (Scheppe/Ohrt 2018: 436).

Literatur

- Bendel, Oliver**, 17.09.2019: Gamification. Zugriff: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874> [abgerufen am 17.09.2019].
- Bensinger, Greg**, 2019: The Washington Post. „MissionRacer“: How Amazon turned the tedium of warehouse work into a game. 21. Mai.
- Casey, Edward S.**, 1998: The Fate of Place, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Duden Rechtschreibung**, 2018: Platz. Zugriff: www.duden.de/rechtschreibung/Platz [abgerufen am 19.09.2018].
- Finke, Björn**: 2019: Süddeutsche Zeitung. Viele Neubauten: Glaspaläste für die Internetkonzerne, 07. Februar.
- Goodman, Richard A.; Goodman, Lawrence P.**, 1976: Some Management Issues in Temporary Systems. Administrative Science Quarterly 21/3.
- Heathcote, Edwin**, 2016: The Financial Times. Life and workplace health beyond the office cubicles. 14. September.
- Hook, Leslie**, 2017: The Financial Times. Uber: The uncomfortable view from the driving seat, 04. Oktober.
- Kreizberg, Kurt**, 2019: Die Arbeitsstättenverordnung/2.6.1 Begriff des Arbeitsplatzes. Haufe, Zugriff: https://www.haufe.de/personal/haufe-personal-office-platin/die-arbeitsstaettenverordnung-261-begriff-des-arbeitsplatzes_idesk_PI42323_HI10093269.html [abgerufen am 23.09.2019].
- Lang, Steven; Preece, Simon**, 2016: What workers want 2016. British Council for Offices (BCO). Zugriff: https://pdf.savills.com/documents/What_Workers_Want_2016.pdf [abgerufen am 05.08.2019].
- Martin, Andrew**, 2016: The Guardian Weekend. Outside the box, 27. Februar.
- Martin, Ben**, 2016: The Telegraph, Uber bans cars from causing chaos in Heathrow villages, 11. Mai. Zugriff: www.telegraph.co.uk/business/2016/05/11/uber-to-ban-cars-from-causing-chaos-in-heathrow-villages [abgerufen am 19.09.2018].
- Mason, Sarah**, 2018: The Guardian. High score, low pay: why the gig economy loves gamification, 20. November.
- Reckwitz, Andreas**, 2018: Die Gesellschaft der Singularitäten. Berlin.
- Risak, Martin**, 2017: Gig-Economy und Crowdwork – was ist das? In: Lutz, Doris; Risak, Martin (Hrsg.): Arbeit in der Gig-Economy, Rechtsfragen neuer Arbeitsformen in Crowd und Cloud, ÖGB-Verlag, Wien.
- Scheppe, Wolfgang; Ohrt, Roberto**, 2018: La Bibliothéque Situationniste de Silkeborg, In: Scheppe, Wolfgang; Ohrt, Roberto (Hrsg.): The Most Dangerous Game, Band 1 Dokumente, Merve Verlag, Leipzig.
- Shenker, Jack**, 2019: The Guardian, Review Issue 85. Strike 2.0: how gig economy workers are using tech to fight back. 31. August.
- Srnicek, Nick**, 2017: Platform Capitalism, Polity Press, Cambridge/ Malden.
- Trapp, Harald**, 2018: Kapital Heim. Arch + Nr. 231: 32–39.
- Trapp, Harald**, 2019: Gig-Space. Arch+ features. Arch + Nr. 236: 93–107.