

Nur noch das machen, was Spaß macht

Auf der Suche nach der Digitalisierungsdividende für solo-selbstständige Kreative

Fabian Hoose

Beitrag zur Ad-Hoc-Gruppe »Zwischen Profession und Publikum: Zur Gesellschaftstheorie des Amateurismus«

Einleitung

In diesem Beitrag wird unter oben genanntem Titel der Frage nachgegangen, welche neuen Konstellationen verschiedener Einkommensquellen und Tätigkeitsfelder sich gerade im Bereich kreativer Arbeit im Zuge der Digitalisierung zu etablieren vermögen. Eine solche Fragestellung ist deshalb interessant, weil bislang in den Debatten um die Digitalisierung der Arbeitswelt insgesamt eher negative Sichtweisen und Einschätzungen überwiegen (Stichworte: Automation, Flexibilisierung, Kontrolle).

Die soziologische Erforschung von Arbeit in der Kreativwirtschaft hat in den vergangenen Jahren zu wichtigen Erkenntnissen geführt, gerade wenn diese Arbeit mit Tätigkeiten in ‚traditionellen‘ Bereichen von Erwerbsarbeit verglichen wird (vgl. Manske 2016). Allerdings werden die – durchaus von den hier Beschäftigten bewusst kultivierten – Unterschiede zur Normalarbeit in Forschungsarbeiten häufig als negative Abweichung interpretiert. Andererseits wird diesen Tätigkeiten nachgesagt, sie entsprächen den sich wandelnden subjektiven Ansprüchen an Erwerbsarbeit. Beschäftigte würden in ihrer Arbeit nunmehr nicht nur eine ökonomische Einkommensmöglichkeit sehen, sondern hätten zunehmend den Anspruch, sich über sinnstiftende Erwerbstätigkeiten selbst zu verwirklichen. In diesem Sinne ist die diagnostizierte Entgrenzung von Arbeit nicht nur Ergebnis eines erweiterten kapitalseitigen Zugriffs auf das Arbeitspotential von Erwerbstätigen, sondern zugleich Ausdruck von veränderten Arbeitsorientierungen (vgl. Hoose 2016).

Die Nutzung digitaler Technologien in der Erwerbsarbeit, wie auch im alltäglichen Leben von Beschäftigten, verstärkt diese Entwicklungen und beschleunigt die Verflüssigung von Grenzen zwischen den Sphären der Arbeit und Freizeit nochmals. Arbeitende können durch neue Technologien bislang nicht mögliche Erwerbs- und Lebensarrangements realisieren, bei denen Freizeitaktivitäten zu Einkommensquellen entwickelt werden. Derartige Erwerbsmodelle werden den subjektiven Ansprüchen an Arbeit eher gerecht. Andererseits eröffnet die Digitalisierung bislang ungeahnte Steuerungsmöglichkeiten von Arbeit, indem der Arbeitsprozess mittels Kennzahlen und Sensorik feingliedrig überwacht werden kann.

Zwar wird oft auch (meist aber eher am Rande) auf neue Möglichkeiten durch den Einsatz digitaler Technologien im Feld der Erwerbsarbeit verwiesen (zum Beispiel Verbesserung der Work-Life-Balance). Unklar bleibt dabei aber zumeist, welcher Art diese Chancen genau sind und wie Beschäftigte sie wahrnehmen. Am Beispiel Solo-Selbständiger in der Kreativwirtschaft sollen diese Aspekte im Folgenden genauer beleuchtet werden. Dabei wird zunächst auf Solo-Selbständigkeit als Forschungsgegenstand eingegangen. Im Hinblick auf die Forschung zum Wandel der Arbeit rückte dieses Thema in den vergangenen Jahren aus zweierlei Gründen in den Fokus der Aufmerksamkeit. Einerseits aufgrund der Pluralisierung von Beschäftigungsformen, denn es gewannen augenscheinlich neue, atypische Beschäftigungsformen an Bedeutung, unter denen auch Solo-Selbständigkeiten verortet werden können. Andererseits scheint die Vorstellung von selbständiger, eigenverantwortlicher Tätigkeit ‚auf eigene Rechnung‘ in besonderem Maße mit jenen Idealtypen von Arbeitenden verbunden zu sein, welche im Zuge von Entgrenzung, Subjektivierung oder auch Intensivierung, Vermarktlichung und Prekarisierung an Bedeutung gewinnen. Anschließend an die Einordnung des wachsenden arbeitssoziologischen Interesses am Thema werden im dritten Abschnitt des Beitrags empirische Beispiele für neu entstehende Solo-Selbständigkeiten angeführt. Es wird die Frage gestellt, wie diese durch digitale Technologien ermöglicht werden. Die so gewonnenen Eindrücke werden im abschließenden Fazit nochmals in Bezug auf das sich wandelnde Verhältnis von Hobby und Erwerbsarbeit diskutiert.

Solo-Selbständigkeit als Forschungsthema

Mit Blick auf den Wandel von Arbeit ist in den letzten Jahren auch die Selbständigkeit ins Interesse der Forschung gerückt. Denn die Entwicklungstrends von (Erwerbs-)Arbeit, die in den letzten rund 20 Jahren insbesondere in Entgrenzung, Subjektivierung und Flexibilisierung sowie Intensivierung gesehen wurden (vgl. Trinczek 2011, S.609), scheinen sich bei selbständiger Arbeit in besonderem Maße wiederzufinden. In der Betrachtung der Arbeit (Solo-)Selbständiger spielten diese Aspekte daher eine wichtige Rolle – oftmals ergänzt um die Frage, ob derartige Formen von Arbeit denn nun freiwillig oder (zum Beispiel durch ökonomische Erfordernisse) erzwungenermaßen ausgeübt werden (vgl. Conen et al. 2016). Gerade der Solo-Selbständigkeit – also der alleinselbständigen Arbeit ohne die Einbindung in die institutionalisierte Regulierung und Absicherung von Erwerbsarbeit – wurde oftmals eine große Nähe zu Formen prekärer Beschäftigung attestiert (vgl. Grimm et al. 2013).

Zumindest zeitlich parallel zu den Wandlungstendenzen von Erwerbsarbeit ist seit Beginn der 1990er Jahre die Anzahl der Solo-Selbständigen stark gestiegen (von 1.376.000 im Jahr 1991 auf 2.456.000 im Jahr 2012; vgl. Brenke, Beznoska 2016, S.18). Seit 2012 ist die Zahl rückläufig (vgl. Brenke 2015), was auf die starke Nachfrage nach abhängiger Beschäftigung auf dem Arbeitsmarkt zurückgeführt wird (vgl. Metzger 2018, S.2). Allerdings gehen immer mehr Menschen zumindest phasenweise einer Selbständigkeit nach (vgl. Bührmann et al. 2018a, S.2). Die Einschätzung einer künftigen Bedeutungszunahme von (solo-)selbständigen Erwerbsformen ist daher verbreitet, weil diese den Anforderungen „einer flexibleren und auch digitaleren Arbeitswelt“ (Eichhorst, Linckh 2017, S.2) in besonderem Maße entsprechen.

Die Bedeutungszunahme von Selbständigkeit ist verbunden mit dem Anstieg der Dienstleistungsarbeit (vgl. Jacobsen 2018) und der damit in Beziehung stehenden Debatte um die „Krise des Normalarbeitsverhältnisses“ (Mückenberger 2010). Konnte bezogen auf die Erwerbsformen in Deutschland für eine lange Zeit eine hohe Stabilität konstatiert werden, so hat es diesbezüglich insbesondere in den vergangenen beiden Jahrzehnten mit dem Aufkommen verschiedener Formen atypischer Be-

schäftigung deutliche Veränderungen des deutschen Beschäftigungsmodells gegeben (vgl. Beckmann 2019, S.40ff.). Die Brüchigkeit des Normalarbeitsverhältnisses und die damit einhergehende Pluralisierung von Beschäftigungsformen hat zumindest mittelbar zum Anstieg der Zahl Solo-Selbständiger beigetragen. Weitere Gründe für die Bedeutungszunahme von Solo-Selbständigkeit werden in staatlichen Förderprogrammen für Existenzgründungen zum Abbau von Arbeitslosigkeit gesehen (vgl. Brenke, Beznoska 2016, S.18). Letztlich tragen zudem organisatorische Veränderungen von Unternehmen dazu bei, indem Unternehmensbereiche ausgelagert werden oder einzelne Aufgaben an Subunternehmer vergeben werden (vgl. Schulze Buschoff 2018, S.2). Mit der digitalisierungsgetriebenen Entwicklung von Plattformunternehmen werden derlei Tendenzen nochmals intensiviert, indem es sich Unternehmen zur Strategie machen, nur noch eine lose Kopplung zu den für sie arbeitenden Erwerbstätigen einzugehen (vgl. Kirchner, Beyer 2016, S.335).

Die Diagnosen zu den Auswirkungen von Solo-Selbständigkeit für die so Erwerbstätigen schwanken zwischen einerseits Feststellungen, dass es hier vermehrt Menschen gelingen kann, Lebensarrangements jenseits einer Erwerbszentrierung zu etablieren. Der Sinn und Zweck von Arbeit wird dann weniger in der Einkommensgenerierung gesehen, sondern vielmehr im Ausleben persönlicher Ideale sowie der Realisierung kreativer und inhaltlicher Ansprüche. Derartige Anspruchshaltungen gegenüber Erwerbsarbeit wurden insbesondere in der Analyse von Kreativarbeit ermittelt (vgl. u.a. Huber 2012 sowie Hanemann 2016). Insofern kann Solo-Selbständigkeit verstanden werden als Möglichkeit, Erwerbsarbeit mehr an die eigenen Vorstellungen und Wünsche anzupassen. Das ‚mehr‘ bezieht sich dabei auf den Vergleich mit abhängigen Beschäftigungsformen, in denen diese Entfaltungsmöglichkeiten insbesondere von den kreativen Solo-Selbständigen als nicht möglich erachtet werden.

Andererseits gibt es gerade in diesem Punkt jedoch Widerspruch: So sei die (Selbst-)Beschreibung der Einengung eigener Entfaltungsmöglichkeiten durch eine Festanstellung oftmals zu pauschal und verdecke zudem die gravierenden Probleme, die mit einer Solo-Selbständigkeit einhergingen (vgl. Renout 2016, S.202). Unter anderem weil die Systeme der sozialen Sicherung sich an abhängiger Erwerbsarbeit (und noch mehr: an der unbefristeten Vollzeitbeschäftigung) orientierten, seien gerade Solo-Selbständige von unzureichender Absicherung betroffen. Weil sie anders als abhängig Beschäftigte selbst Vorsorge für den Fall von Arbeitsunfällen, Krankheit oder Verdienstauffällen leisten und zudem auch beispielweise die Altersversorgung privat absichern müssen, stehen Solo-Selbständige in diesem Zusammenhang vor besonderen Herausforderungen (vgl. Valdés Cifuentes 2018, S.44f.). Ausgaben für alle möglichen Arten von Risikoabsicherung stehen für Selbständige in Konkurrenz zu Investitionen in andere Bedarfe der Selbständigkeit. Die häufig nicht planbaren Auftrags- und Einkommenschwankungen können dazu führen, dass zum Beispiel auf eine Krankenversicherung mindestens temporär verzichtet wird. Insofern manövrieren sich Solo-Selbständige mehr oder weniger bewusst in eine durch dauerhafte Unsicherheit geprägte Erwerbssituation, in der sie sich im Wortsinne beispielsweise eine eigene Krankheit ‚nicht leisten‘ können (vgl. Hanemann 2016, S.258f.). Es sind genau diese Schwierigkeiten, die viele Beobachter_innen dazu veranlasst haben, Solo-Selbständigkeit als Ausdruck der Prekarisierung von Arbeit zu interpretieren (vgl. Schulze Buschoff 2018; Betzelt, Gottschall 2007; Manske 2007).

Häufig verstellt jedoch der Fokus auf einzelne Tätigkeiten, die in Form einer Solo-Selbständigkeit ausgeübt werden, den Blick darauf, dass diese möglicherweise nur ein Teil eines Gesamteinkommens sind. So ist beispielsweise bei Crowdworker_innen, also Personen die über digitaler Plattformen Arbeitsaufträge annehmen, festzustellen, dass diese Tätigkeit sehr häufig nicht die alleinige, sondern lediglich eine Einkommensquelle und mehreren ist (vgl. Eichhorst, Linckh 2017, S.2; Leimeister et al. 2016, S.43ff.). Die wachsende Bedeutung von solcherart fragmentierten Erwerbstätigkeiten wird derzeit unter dem Begriff der „hybriden Erwerbsformen“ (Bührmann et al. 2018b) diskutiert. Darunter

wird die Kombination von (Solo-)Selbständigkeit mit abhängiger Beschäftigung und dem Wechseln dazwischen verstanden (vgl. Bührmann et al. 2018a, S.3), was auch als Grenzgang bezeichnet wird (vgl. Fachinger 2014; Manske 2018).

Auch bezüglich der hybriden Erwerbsformen wird konstatiert, dass sie sich nicht allein aufgrund ökonomischer Notsituationen und prekärer Arbeitsmarktlagen der so Erwerbstätigen bilden. Vielmehr lautet eine zentrale Annahme hier, „dass Grenzgänger und Grenzgängerinnen die Erwerbsform Solo-Selbständigkeit flexibel nutzen, um Berufs- und Lebenskonzepte mit Arbeitsmarktrealitäten zu synchronisieren“ (Manske 2018, S.213). Im Folgenden sollen die Fragen nach der Art und Weise, wie Solo-Selbstständige in diese Rolle gelangen und wie sie in ihren Erwerbsstrategien verschiedene Einkommensformen und Tätigkeitsinhalte miteinander verknüpfen, am Beispiel von Kreativschaffenden beantwortet werden. Die These dabei ist, dass die Entwicklung digitaler Technologien in den letzten Jahren die Möglichkeiten eines solcherart selbstgestalteten Einkommensportfolios maßgeblich unterstützt hat.

Generell ist für den Kreativbereich festzuhalten, dass hier einerseits die Arbeit in atypischen Beschäftigungsformen eher die Regel denn die Ausnahme ist. Zudem sind atypische Beschäftigungsformen hier oftmals durch das Wechseln zwischen verschiedenen Tätigkeiten gekennzeichnet: So „deuten verschiedene Untersuchungen darauf hin, dass die empirischen Verhältnisse deutlich heterogener sind und selbstständige Arbeit vielmehr auch Grenzgänge zwischen verschiedenen Arbeits- und Beschäftigungsformen umfasst“ (Manske 2018, S.215). Manske sieht derlei Grenzgänge in drei verschiedenen Ausprägungen: Im Kombinieren von inhaltlich verschieden gelagerten Tätigkeiten, im Wechseln zwischen abhängiger und selbständiger Beschäftigung sowie in Form von Spielbein-Standbein-Strategien (vgl. Manske 2018, S.213). Für letztere Grenzgänge sind häufig inhaltliche Beweggründe ausschlaggebend. Ein ‚Brot-und-Butter-Job‘ sichert ein ausreichendes Einkommen, wohingegen derart Selbstständige daneben ihren persönlichen Leidenschaften und Interessen noch in anderer Form nachgehen. Es ist zu vermuten, dass die Grenzgänge nicht über die Zeit stabil sind, sondern dass sich die Gewichte hier im Zeitverlauf durchaus verschieben können. So ist aus dem Kreativbereich bekannt, dass die Aufnahme einer Erwerbstätigkeit häufig als Quereinstieg erfolgt, also ohne gezielte Berufsausbildung oder ein entsprechendes Studium. Die Annäherung an eine Erwerbstätigkeit über eine Hobby-Beschäftigung, die nach und nach immer umfänglicher wird, ist hier umso verbreiteter.

Fragestellung und empirische Basis

Im Folgenden sollen genau solche Erwerbstätigkeiten in den Blick genommen werden: Jene Erwerbsportfolios, in denen (Allein-)Selbständigkeit in der Kreativwirtschaft mindestens einen Teil des Gesamteinkommens liefert. Mit Kreativarbeit werden Erwerbstätigkeiten betrachtet, die in besonderer Art und Weise durch ein Spannungsverhältnis zwischen einerseits amateurhafter Freizeitgestaltung und andererseits professioneller Erwerbsarbeit geprägt sind. Es soll danach gefragt werden, welche Kombinationen von Freizeittätigkeiten und abhängiger und selbständiger Arbeit kreative Solo-Selbstständige ausbilden und aus welchen Motiven heraus sie diese Kombinationen von Arbeit betreiben.

Die Befunde basieren auf einer Re-Analyse empirischen Materials, welches im Rahmen einer Studie über die Arbeit in der Gamesbranche, also jenem Teil der Kreativwirtschaft, in dem Computerspiele entwickelt werden, erhoben wurde (vgl. Hoose 2016, S.148ff.). Für die hier interessierende Fragestel-

lung werden jene 14 Interviews des Datensatzes ausgewertet, die mit Personen geführt wurde, die zum Interviewzeitpunkt bereits eigene Erfahrungen mit einer (Solo-)Selbständigkeit gemacht hatten.

Näher vorgestellt werden sollen im Folgenden zwei Fälle, anhand welcher die Merkmale digitaler Solo-Selbständigkeiten besonders gut veranschaulicht werden können. Es handelt sich dabei um die Fälle *M08* und *M09*. Beides sind Männer, zum Interviewzeitpunkt 35 bzw. 39 Jahre alt. In der Gamesbranche ist *M08* als Grafiker tätig, *M09* vor allem als Autor und Leveldesigner¹. Ihre Solo-Selbständigkeiten umfassen jedoch jeweils noch andere Tätigkeiten: So charakterisiert sich *M08* als Digital Artist und Comicautor, wohingegen *M09* zusätzlich zu seiner Autorentätigkeit (auch abseits von Computerspielen) und Leveldesign noch als Schriftsteller tätig ist. Ihr Weg in eine Erwerbstätigkeit in der Gamesbranche ist in beiden Fällen als Quereinstieg zu bezeichnen, wobei beide zunächst als abhängig Beschäftigte angestellt waren: *M08* hat während der Wartezeit auf einen Studienplatz über einen Bekannten vermittelt in einem Computerspielunternehmen ‚gejobbt‘. Dort wurde ihm dann nach kurzer Zeit eine Festanstellung als Grafiker angeboten. *M09* hat während eines laufenden Studiums durch ein Praktikum den Einstieg in die Computerspielbranche gefunden. Das Praktikum trat er an, weil er sich privat sehr für Computerspiele interessierte und durch Zufall erfahren hat, dass ein Unternehmen der Branche seinen Sitz an seinem Studienort hatte. Auch ihm wurde bereits nach kurzer Zeit eine Anstellung angeboten (in diesem Fall als Leveldesigner).

Aus Hobby wird Beruf

Derartige Quereinstiege in die Erwerbstätigkeit sind im Kreativbereich und insbesondere in der Computerspielwirtschaft durchaus als typisch zu bezeichnen. Ein Grund dafür ist, dass die Einstiegshürden in derartige Tätigkeiten relativ gering sind. So war in den beiden Fallbeispielen der praktische Nachweis von Arbeitsfähigkeiten (zum Beispiel bei *M08*: das Erstellen digitaler Grafiken) ausreichend. Gerade für die Gamesbranche ist zumindest bis vor einigen Jahren zu konstatieren, dass hier ein persönliches Interesse an den Arbeitsinhalten (also an Computerspielen) weit höher gewichtet wurde als formale Berufsabschlüsse. Ein solcher Quereinstieg in eine Erwerbstätigkeit erscheint zunächst auch für die Beschäftigten attraktiv, denn so kann mit Tätigkeiten ein Einkommen realisiert werden, die zuvor als Hobbybeschäftigung bereits unentgeltlich geleistet wurden. Darüber hinaus ist für die Gamesbranche festzustellen, dass in ihren Wachstumsphasen die Bezahlung durch die Quereinsteiger als gut empfunden wird. Dass die Beschäftigung (nach einer kurzen Testphase, wie zum Beispiel dem Praktikum vom *M09*) dann in einer unbefristeten Festanstellung erfolgt, war zumindest in den beiden Fallbeispielen Anlass dafür, eigentlich anders geplante Erwerbsverläufe (hier jeweils Studienabschlüsse in anderen Bereichen) zu verändern.

Einstiege in die Solo-Selbständigkeit

Die positive Wahrnehmung der Beschäftigungsmöglichkeiten in der Gamesbranche relativiert sich jedoch mit der Zeit. Ausschlaggebend dafür sind im Wesentlichen zwei Aspekte. So stellten sich beispielsweise die unbefristeten Festanstellungen jeweils als nicht besonders dauerhaft dar, weil die Branche von großen strukturellen Veränderungen geprägt ist, was unter anderem dazu führt, dass Unternehmen hier nur vergleichsweise kurz bestehen. Indizien dafür sind das durchschnittliche Un-

¹ Ein Leveldesigner übernimmt bei der Entwicklung von Computerspielen für einzelne Spielabschnitte die Zusammenstellung von grafischer Darstellung, Spielerzählung sowie Spielaufgaben und -rätseln. Ein Überblick über einige typische Tätigkeiten in der Computerspielentwicklung findet sich zum Beispiel bei Hoose (2016, S.44ff.).

ternehmensalter (vgl. Castendyk, Müller-Lietzkow 2017, S.181) sowie Berichte von Beschäftigten der Branche über insolvenzbedingte Unternehmenswechsel (vgl. Hoose 2016, S.194f.). Ein Grund dafür sind die rasanten technologischen Umbrüche im Computerspielbereich².

Die wechselnden marktlichen Strukturen der Gamesbranche und die damit verbundenen ökonomischen Herausforderungen für Unternehmen wirken sich jedoch auch auf die Arbeitsinhalte der Beschäftigten aus. Während viele Quereinsteiger_innen zunächst mit der Erwartung in die Branche gehen, hier ihr Hobby zum Beruf machen zu können, relativiert sich diese Hoffnung häufig nach einiger Zeit. So schildern auch M08 und M09, dass sie in ihren Festanstellungen teilweise Aufgaben übernehmen mussten, die ökonomischen Anforderungen entsprachen, nicht aber den eigenen (kreativen) Ansprüchen.

„Wir haben mit sehr mickrigen Budgets gearbeitet, die letztendlich auch keine großartigen kreativen Spielräume gelassen haben. Und das hat kreativ so ein bisschen ausgebrannt dann über die Jahre“ (Interview M08: Abs. 5).

Nicht beeinflussbare ökonomische Zwänge bei der abhängigen Beschäftigung in Unternehmen können daher dazu führen, dass sich die darein gesetzten Hoffnungen auf die Vereinbarkeit von persönlichen Interessen mit der Erwerbstätigkeit nicht in Einklang bringen lassen. M08 und M09 suchen daher nach Wegen, die dieses Manko auszugleichen vermögen: M08 fängt an, in seiner Freizeit Comics zu zeichnen. Da er dies zunächst als kreativen Ausgleich zu seiner Erwerbsarbeit und ohne Verdiensterwartungen macht, stellt er seine Comics online kostenfrei zum Lesen bereit. Dies beschert ihm eine überraschend große Leserschaft, was ihn dazu motiviert, das Freizeitprojekt weiter zu verfolgen. Die Insolvenz des Unternehmens, bei dem er zu diesem Zeitpunkt fest angestellt ist, veranlasst ihn dazu, es mit einer Solo-Selbständigkeit zu probieren.

Fallbeispiel M09 bemerkt in seiner abhängigen Beschäftigung zunehmend, dass ihn die dabei im Vordergrund stehenden technischen Aspekte nicht erfüllen. Er möchte sich stattdessen mehr auf Autorentätigkeiten fokussieren. Durch die mittlerweile gesammelte Arbeitserfahrung in der Branche ist ihm dabei jedoch bewusst, dass Autorentätigkeiten im Computerspielbereich in der Regel nicht an festangestellte Mitarbeiter vergeben werden. Er glaubt jedoch, dass die Kontakte, die er in der Festanstellung knüpfen konnte, ein guter Ausgangspunkt für eine Selbständigkeit als Computerspiele-Autor sein können. In seinem Kalkül kann er Aufträge für Textarbeiten bei der Computerspielentwicklung einerseits über die bestehenden Kontakte einwerben. Andererseits – weil es sich zum Beispiel um die Ausgestaltung von Hintergrunderzählungen, das Erstellen von Dialogen im Spiel etc. handelt – sind diese Aufträge aber auch von Unterwegs oder von Zuhause aus zu erledigen, weil die physische Anwesenheit vor Ort nicht zwingend notwendig ist. Hierdurch ist es ihm möglich an mehreren Projekten zugleich mitzuwirken, so dass ihm auch die begrenzten Autorentätigkeiten ein Auskommen zu sichern vermögen.

Bezogen auf den Einstieg in eine Solo-Selbständigkeit zeigt sich: Die Beschäftigungsverhältnisse im Computerspielbereich erweisen sich als nicht dauerhaft stabil und auch nicht immer als kreativ erfüllend. Digitale Kommunikationstechnologien, das Internet und dortige Plattformen eröffnen jedoch Möglichkeiten, eine kreative Tätigkeit auch außerhalb von abhängiger Beschäftigung fortzuführen. Bei M08 ist dies zunächst die Publikation des eigenen Comicprojekts über seine Homepage. Zunächst als nicht-kommerzielles Hobby-Projekt begonnen, bieten die digitalen Technologien Möglichkeiten zur Einkommensgenerierung: Diese sind zum Beispiel Werbeeinnahmen über selbst betriebene Internet-

² Zur Geschichte der Computerspielbranche in Deutschland vgl. Castendyk und Müller-Lietzkow (2017, S.15ff.).

seiten, Möglichkeiten für Crowdfunding (über Plattformen wie Kickstarter oder Patreon), ein Merchandising-Onlineshop, Online-Dozententätigkeit (Zeichenkurse), Zusammenarbeit mit Verlagen (für Buchpublikationen und darüber hinaus, zum Beispiel Brettspiele).

Bei M09 spielen die digitalen Möglichkeiten vor allem dahingehend eine Rolle, als dass sie die Mitarbeit in verschiedenen Projekten ohne permanente Anwesenheit vor Ort ermöglichen. Darüber hinaus nimmt M09 im Zeitverlauf zunehmend Aufträge aus anderen Branchen an: So arbeitet er nun zusätzlich, je nach Anfrage, zeitweise als Schriftsteller, Drehbuchautor für das Fernsehen, Übersetzer oder auch Journalist.

Verbleib in der Selbständigkeit – Fluch und Segen eigenverantwortlicher Erwerbsarbeit

Dass die Solo-Selbständigen ihren Lebensunterhalt nun also mit Tätigkeiten verdienen können, die ihren persönlichen Vorlieben entsprechen, wird durch digitale Möglichkeitsfenster massiv erleichtert. Die Konzentration auf eine Tätigkeit, also das Comiczeichnen und Online-Veröffentlichen oder das Verfassen von Texten für Computerspiele, ist dafür allein aber jeweils nicht ausreichend. Erst durch Portfolio-Strategien, in denen verschiedene Optionen des Geldverdienens zu einem ausreichenden Gesamteinkommen miteinander verwoben werden, kann ausreichend Einkommen erzielt werden. Für die Solo-Selbständigen selbst ist dies einerseits ein Glücksfall, weil sie so weiter an den kreativen Themen arbeiten können, die ihnen selbst besonders wichtig sind. Andererseits sind die Portfolio-Strategien jedoch dafür auch notwendig, weil keine andere Beschäftigungsform ihnen dies überhaupt ermöglichen könnte.

So wohnt M09 in einem als ländlich zu bezeichnendem Umfeld. Über digitale Kanäle kann er seine verschiedenen Autoren-Projekte bedienen. Würde er das nicht tun, müsste er den Kreativbereich nach eigener Einschätzung wohl verlassen.

„Ich wohne jetzt also sehr ländlich, hier gibt’s für Leute wie mich eigentlich keine Berufe. Also, wenn ich hier in der Region einen Beruf haben wollte, müsste ich wirklich Bauer oder von mir aus Industrie- oder Kaufmann werden oder sonstwas“ (Interview M09: Abs. 18).

M08 zeigt sich sogar überrascht davon, dass er so arbeiten und leben kann, wie er es im Rahmen seiner Solo-Selbständigkeit tut. Es bereitet ihm Spaß und er ist glücklich, dass seine Solo-Selbständigkeit auf diese Weise funktioniert. Sein Erwerbsmodell ist jedoch mit Unsicherheiten verbunden, weil er immer wieder neu entscheiden muss, welche Einkommensquelle er als nächstes ausprobiert.

„Das ist für mich ein großes Experiment“ (Interview M08: Abs. 7).

„[...] jetzt ist auf jeden Fall für mich eine Phase, wo am meisten Unsicherheit drin ist [...]. Weil ich quasi auch täglich entscheiden muss, in welche Richtung ich jetzt steuere“ (Interview M08: Abs. 51).

Das Kombinieren verschiedener Einkommensquellen ermöglicht somit einerseits überhaupt eine ausreichende Verdiensthöhe, andererseits können derartige Strategien Unsicherheiten jedoch nur teilweise abmildern. Insbesondere verlangen sie ständig neu zu treffende Entscheidungen bezüglich der zukünftigen Arbeitsschwerpunkte. Durch das selbstbestimmte Arbeiten können sich bietende Erwerbsgelegenheiten recht einfach ergriffen werden – aber diese Gelegenheiten müssen auch bedient werden, weil die zukünftigen Einkommensmöglichkeiten oftmals nicht verlässlich kalkulierbar sind.

Gewissermaßen können die sich vor diesem Hintergrund etablierenden Portfoliostrategien als digitale Bastelexistenzen³ bezeichnet werden: Erwerbsgelegenheiten werden durch die Erschließung neuer Geschäftsfelder sowie neuer Formen der Arbeitsorganisation realisiert. Beides beruht auf der Entwicklung digitaler Technologien. Das ständige Kombinieren verschiedener und immer wieder neuer Einkommensquellen und Arbeitskontexte bringt dabei notwendigerweise Unsicherheiten mit sich. Dies wird jedoch von den digitalen Existenzbastlern nicht unbedingt als negativ wahrgenommen. Allerdings erschwert die Permanenz dieser Unsicherheiten die langfristige strategische Planung und Weiterentwicklung derartiger Einkommensstrategien. Die Solo-Selbständigkeit wird somit aus vielen Veratzstücken gebastelt und weniger planvoll konstruiert (vgl. Hitzler, Honer 1994, S.310; Hitzler, S.160).

Fazit

Was kann nach der Betrachtung der geschilderten Beispiele für digitale Solo-Selbständigkeiten nun in Bezug auf das Verhältnis von Arbeit und Freizeit, von professioneller Erwerbstätigkeit und von amateurhaft betriebenen Liebhabertätigkeiten gefolgert werden?

Zunächst einmal wird anhand der Beispiele deutlich, dass sich mit der (Weiter)Entwicklung digitaler Arbeit die Frage nach deren Wirkung auf diese Verhältnisse bei solo-selbständigen Kreativen nochmals neu stellt: Denn der Einsatz digitaler Technologien erleichtert und erweitert nicht nur Kommunikation, Kollaboration und Reichweite, sondern auch den Zugriff auf die ganze Person. Waren Solo-Selbständige zuvor bereits mit größeren Schwierigkeiten konfrontiert, Arbeit und Leben miteinander in Einklang zu bringen und war es für sie bereits zuvor kompliziert, hier eine klare Trennung vorzunehmen, so verschärft sich diese Situation durch digitale Technologien nochmals.

Während dies oftmals als Bedrohung (in Form von Automatisierung) daherkommt, scheinen solo-selbständige Kreative hiervon aber in anderem Maße betroffen zu sein, denn gerade kreativen Tätigkeiten wird ein geringes Automatisierungsrisiko zugesprochen. So wird in den kreativen und nicht-routinemäßigen Tätigkeiten eine besondere „Chance“ (Bertschek et al. 2018, S.47) im Zuge der Digitalisierung von Arbeit gesehen. Denn die durch digitale Technologien entstehenden Organisationsformen von Arbeit, die neuen Produkte und Geschäftsmodelle, erweitern die Erwerbs- und Einkommensoptionen für Kreative.

Die Erwerbsrealitäten solo-selbständiger Kreativer werden dabei durch digitale Optionen verstärkt: Einerseits wird der Einstieg in eine derartige Selbständigkeit nochmals erleichtert. Die Hürden dafür sind denkbar gering – zugespitzt genügt es dafür, einen Computer mit Internetanschluss zu besitzen. Andererseits ist aber der Ausstieg aus einer solchen Selbständigkeit und der Wechsel in andere Bereiche von Erwerbsarbeit gleichsam umso schwerer zu realisieren. Die in der Selbständigkeit geknüpften Kontakte und gemachten Arbeitserfahrungen haben ihren Wert nämlich nur in dieser Konstellation, während in anderen Branchen nach wie vor Zertifikate und Berufsabschlüsse von herausragender Bedeutung sind. Gleichzeitig ist es gerade für Solo-Selbständige schwer, sich selbst weiterzuqualifizieren. Als Ausweg bleibt der Rückzug in Nischenbereiche der Kreativbranche (und angrenzender Geschäftsfelder), die in Konsequenz aber wiederum zu einer weiteren Stabilisierung digitaler Bastelexistenzen führen.

³ Damit lehnt sich der Begriff der digitalen Bastelexistenz an den der „Bastelexistenz“ nach Hitzler und Honer (1994) an.

Die Frage ist nun, ob diese Entwicklungen von den Beschäftigten selbst als problematisch wahrgenommen werden: Folgt man den Überlegungen von Hitzler und Honer zur Lebensgestaltung und -wahrnehmung in durch Individualisierung geprägten Gesellschaften, dann bedeutet Individualisierung zunächst eine unsichere Lebenssituation. Damit ist jedoch keineswegs gesagt, dass diese Unsicherheit individuell als Bedrohung und Problem wahrgenommen wird (vgl. Hitzler, Honer 1994, S.307). Dies scheinen auch die hier präsentierten Beispiele zu bestätigen. Das Problem für diese Personen ist nicht die mit der Selbständigkeit verbundene Unsicherheit, sondern es sind die trotz der erweiterten Erwerbsoptionen vorhandenen Restriktionen, die bestimmte Handlungsmuster erzwingen. Wenn also nach einer Digitalisierungsdividende für solo-selbständige Kreative gefragt wird, dann ist festzuhalten: Es gibt sie und sie besteht insbesondere in der Erweiterung der Handlungsoptionen. Die vergrößerte Vielfalt an Entscheidungsmöglichkeiten führt gleichsam aber nicht zu einem Abbau von Unsicherheiten und auch nicht zur Aufhebung von Handlungsanforderungen, mit denen sich die Solo-Selbständigen konfrontiert sehen.

Literatur

- Beckmann, Fabian. 2019. *Minijobs in Deutschland. Die subjektive Wahrnehmung von Erwerbsarbeit in geringfügigen Beschäftigungsverhältnissen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bertschek, Irene, Jörg Ohnemus, Daniel Erdsiek, Simone Kimpeler, Christian Rammer und Markus Klein. 2018. *Monitoringbericht der Kultur- und Kreativwirtschaft 2017. Langfassung*. Berlin: ZEW.
- Betzelt, Sigrid, und Karin Gottschall. 2007. Flexible Bindungen – prekäre Balancen. Ein neues Erwerbsmuster bei hochqualifizierten Alleindienstleistern. In *Flexicurity. Die Suche nach Sicherheit in der Flexibilität*. 2. Aufl., Hrsg. Martin Kronauer und Gudrun Linne, 275–294. Berlin: edition sigma.
- Brenke, Karl. 2015. *Selbständige Beschäftigung geht zurück*. DIW-Wochenbericht 36.2015.
- Brenke, Karl, und Martin Beznoska. 2016. *Solo-Selbständige in Deutschland – Strukturen und Erwerbsverläufe. Forschungsbericht 465*. Kurzexpertise für das BMAS. Berlin: DIW ECON.
- Bührmann, Andrea D., Uwe Fachinger und Eva M. Welskop-Deffaa. 2018a. Einleitung. In *Hybride Erwerbsformen*, Hrsg. Andrea D. Bührmann, Uwe Fachinger und Eva M. Welskop-Deffaa, 1–12. Wiesbaden: Springer VS.
- Bührmann, Andrea D., Uwe Fachinger und Eva M. Welskop-Deffaa, Hrsg. 2018b. *Hybride Erwerbsformen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Castendyk, Oliver, und Jörg Müller-Lietzkow. 2017. *Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen*. Leipzig: VISTAS.
- Conen, Wiebke, Joop Schippers und Karin Schulze Buschoff. 2016. *Solo-Selbständigkeit – Zwischen Freiheit und Unsicherheit. Ein deutsch-niederländischer Vergleich*. Working Paper 206. Düsseldorf.
- Eichhorst, Werner, und Carolin Linckh. 2017. *Solo-Selbständigkeit in der Plattformökonomie*. WISO direkt 28/2017. Bonn.
- Fachinger, Uwe. 2014. Selbständige als Grenzgänger des Arbeitsmarktes. Fragen der sozialen Sicherung. In *Die Vielfalt der Selbständigkeit. Sozialwissenschaftliche Beiträge zu einer Erwerbsform im Wandel*, Hrsg. Claudia Gather, Heinz Zipprian, Ingrid Biermann, Lena Schürmann und Susan Ulbricht, 111–134. Baden-Baden: Nomos.
- Grimm, Natalie, Andreas Hirseland und Berthold Vogel. 2013. Die Ausweitung der Zwischenzone. Erwerbsarbeit im Zeichen der neuen Arbeitsmarktpolitik. *Soziale Welt* 64:249–268.
- Hanemann, Laura. 2016. *Zwischen Zeitsouveränität und Zeitpanik. Zum Lebensrhythmus der Solo-Selbständigen*. Konstanz, München: UVK.

- Hitzler, Ronald. 2000. „Vollkasko-Individualisierung“. Zum Phänomen der Bastelexistenz unter Wohlfahrtsstaatsbedingungen. In *Ethik im Sozialstaat*, Hrsg. Manfred Prisching, 155–172. Wien: Passagen-Verlag.
- Hitzler, Ronald, und Anne Honer. 1994. Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung. In *Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Edition Suhrkamp, Hrsg. Ulrich Beck und Elisabeth Beck-Gernsheim, 307–315. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hoose, Fabian. 2016. *Spiel als Arbeit. Arbeitsorientierungen von Beschäftigten der Gamesbranche*. Wiesbaden: Springer VS.
- Huber, Birgit. 2012. *Arbeiten in der Kreativindustrie. Eine multilokale Ethnographie der Entgrenzung von Arbeits- und Lebenswelt*. Frankfurt: Campus.
- Jacobsen, Heike. 2018. Strukturwandel der Arbeit im Tertiarisierungsprozess. In *Handbuch Arbeitssoziologie. Band 1: Arbeit, Strukturen und Prozesse*, Bd. 1, 2. Aufl., Hrsg. Fritz Böhle, G. G. Voß und Günther Wachtler, 233–262. Wiesbaden: Springer VS.
- Kirchner, Stefan, und Jürgen Beyer. 2016. Die Plattformlogik als digitale Marktordnung. *Zeitschrift für Soziologie* 45:324–339.
- Leimeister, Jan Marco, David Durward und Shkodran Zogaj. 2016. *Crowd Worker in Deutschland. Eine empirische Studie zum Arbeitsumfeld auf externen Crowdsourcing-Plattformen*, Bd. 323. Düsseldorf.
- Manske, Alexandra. 2007. *Prekarisierung auf hohem Niveau. Eine Feldstudie über Alleinunternehmer in der IT-Branche*, Bd. 13. München und Mering: Rainer Hampp Verlag.
- Manske, Alexandra. 2018. Selbständige Arbeit als Grenzgang. Erwerbshybridisierungen im Kulturbereich. In *Hybride Erwerbsformen*, Hrsg. Andrea D. Bührmann, Uwe Fachinger und Eva M. Welskop-Deffaa, 213–237. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Metzger, Georg. 2018. *KfW-Gründungsmonitor 2018. Gründungstätigkeit weiter im Tief, aber Wachstum, Innovation und Digitales gewinnen an Bedeutung*. Frankfurt am Main.
- Mückenberger, Ulrich. 2010. Krise des Normalarbeitsverhältnisses – ein Umbauprogramm. *Zeitschrift für Sozialreform* 56:403–420.
- Renout, Gilles. 2016. Lebenslügen am Rande der Erwerbsgesellschaft. Diskursanalyse der (Selbst-)Darstellungen der „digitalen Bohème“ als Avantgarde der Arbeitswelt. In *Lebenslagen am Rande der Erwerbsgesellschaft*, Hrsg. Kornelia Sammet, Frank Bauer und Franz Erhard, 192–209. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Schulze Buschhoff, Karin. 2018. *Selbständigkeit und hybride Erwerbsformen. Sozialpolitische Gestaltungsoptionen*. policy brief 21. Düsseldorf: WSI.
- Trinczek, Rainer. 2011. Überlegungen zum Wandel der Arbeit. *WSI-Mitteilungen* 64:606–614.
- Valdés Cifuentes, Isabel. 2018. *Die sozialen Folgen prekärer Arbeit*. Wiesbaden: Springer VS.