

Philipp Bojahr

Arbeitsumgebung

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/784>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bojahr, Philipp: Arbeitsumgebung. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 21–24. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/784>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8205>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

ARBEITSUMGEBUNG

VON PHILIPP BOJAHR

Die Arbeitsumgebung der Computerspielstudios in ihrer Frühzeit ist heute fest mit dem Bild der Garagen-Firma verbunden, auch wenn diese Vorstellung inzwischen teilweise mythisch verklärt ist.¹ Unbestritten ist dagegen, dass sich das vorherrschende Bild inzwischen grundlegend geändert hat. Denn wenngleich das häusliche Arbeitszimmer weiterhin als Entstehungsnische für Indie-Entwickler dienen kann, residieren die großen Studios hinter den minimalistischen Fassaden riesiger Bürobauten. Ziel dieses Artikels ist es, einen Blick hinter diese Fassaden zu werfen und mit einem Blick in die Gebäude den Einfluss des Arbeitsumfeldes auf den Prozess der Spielproduktion in Entwicklerstudios aufzuzeigen. Als Beispiele dafür dienen die Studios von Bethesda in Rockville, Maryland und Epic Games in Cary, North Carolina.²

Betrachtet man vergleichend die Schreibtische der Mitarbeiter, so ist allen das Vorhandensein eines Computers gemein – eine Aussage, die in Anbetracht der vollständig computerisierten Arbeitswelt gehalten erscheinen mag, jedoch für einen ›anthropologischen Beobachter‹ eine bedeutsame Qualität darstellt. Denn dieser von Bruno Latour und Steve Woolgar erdachte, möglichst unvoreingenommene Beobachter konnte etwa in *Laboratory Life* ein biologisches Labor anhand der Gegenstände an den Arbeitsplätzen klar in zwei Sektionen aufteilen: einen Bereich mit Apparaten und einen mit Büchern, Schreibmaschinen und Papieren.³ Eine solch offensichtliche Segmentierung ist dem Beobachter im Falle des Entwicklerstudios nur erschwert möglich, da der Computer jeden Arbeitsplatz strukturell angleicht sowie im Fall des Spielentwicklers auch einen Zusammenfall von primärem Produktionsapparat und sonstigen Arbeitsgegenständen darstellt.⁴ Statt einer Unterscheidung der räumlichen Bereiche anhand ihrer Gerätschaften, bietet sich nun eine Unterscheidung anhand ihres Ausrichtungsgrades auf den allgegenwärtigen Computer an. Die Büroraumgestaltung befindet sich dabei in einem Wechselspiel zwischen Abschottung, welche die Möglichkeit zur konzentrierten Arbeit am Bildschirmarbeitsplatz und Intimität bietet, sowie räumlicher und sozialer Offenheit, die face-to-face Beziehungen erlaubt.⁵

1 Vgl. Austin: »Startups«.

2 Als Material dienen dabei Videos von Studioführungen.

3 Vgl. Latour/Woolgar: *Laboratory Life*, S. 45f.

4 Damit ist gemeint, dass die speziellen Werkzeuge zur Herstellung des Spiels aus Software bestehen (Entwicklertools) und ebenso die allgemeinen Bürotätigkeiten mit dem Computer erledigt werden (etwa mit Mail- und Textverarbeitungsprogrammen).

5 Vgl. Segelken: »Marktplatz Büro«, S. 45f.

Todd Howard, Game Director bei Bethesda, beschreibt dieses Spektrum der Arbeitsplatzgestaltung in seinem Studio wie folgt: »It's a good ol' working space in that everybody has their own private space they can use, and lots of it, but it's also very, very open.«⁶ Die Offenheit zeigt sich dabei, im Kontrast zu den partiell abgeschirmten Cubicles der Großraumbüros, sowohl in der räumlichen Großzügigkeit des überdachten Innenhofes als auch in der Miteinbeziehung der Mitarbeiterbedürfnisse durch eine ›Erlebnisarchitektur‹, die durch soziale Bereiche das Büro zum Lebensraum ausweitet.⁷ Den Angestellten von Bethesda steht in dieser Hinsicht, neben Kantine und Lounge, etwa auch ein Fitnessstudio zur Verfügung, während Epic Games darüber hinaus in der Lobby eine Kletterwand bereithält.

Die Förderung der persönlichen, ›analogen‹ Kommunikation dient dabei nicht nur der Erholung, sondern stellt in einem vermeintlich überwiegend digital arbeitenden Entwicklerstudio auch einen integralen Teil des Produktionsprozesses dar. So beinhaltet die Büroumgebung bei Bethesda als Orte für produktive Gruppenkommunikation nicht nur Konferenzräume, sondern – wie Todd Howard ausführt – auch Whiteboards:

This [the whiteboard] is one of the places where we'll do a lot of our design. We'll, you know, literally stand around here and figure out a problem. We like to stand and do it; keeps the meetings short, keeps us productive. [...] We can, you know, prototype a feature, get it in the game really fast, change it up on the whiteboard, because ultimately documentation doesn't matter, it's what's in the game that matters.⁸

Der dort stattfindende Kommunikationsprozess lässt sich mit dem von Keith M. Murphy geprägten Begriff ›collaborative imagining‹ beschreiben, unter dem eine soziale Aktivität verstanden wird, bei der gedankliche Gegenstände physisch materialisiert und im Raum einer Face-to-Face-Interaktion manipuliert und diskutiert werden.⁹ Die Büroumgebung bietet dazu das Whiteboard als Ort der Materialisierung und ermöglicht damit einen schnellen und zielorientierten Abstimmungsprozess, der nicht, wie ein Konferenzsaal, einen abgeschlossenen Raum bildet, sondern – an der Wand des Großraumbüros situiert – möglichst dicht an die digitalen Arbeitsplätze und -prozesse angebunden ist.

Nicht immer ist eine möglichst unmittelbare Einbindung in den digitalen Produktionsprozess jedoch erwünscht. Überträgt man das Wechselspiel zwischen Abgeschirmtheit und Offenheit explizit auf den kreativen Bereich, so lässt sich

6 »Bethesda Game Studios tour with Todd Howard«, 02:13-02:21, <http://www.youtube.com/watch?v=L5zVawg-J-w&feature=related>, 15.09.2011.

7 Vgl. Knirsch: Büroräume, Bürohäuser, S. 11, S. 39ff.

8 »Bethesda Game Studios tour with Todd Howard«, 01:38-02:05, <http://www.youtube.com/watch?v=L5zVawg-J-w&feature=related>, 15.09.2011.

9 Vgl. Murphy: »Collaborative Imagining«.

dieses in ein Pendeln des Arbeitsplatzes zwischen Außen- und Innenbewegung, Hinaustreten und Rückzug übersetzen.¹⁰ So hat Epic Games in seinem Art-Department, abseits der Bildschirmarbeitsplätze, einen neu eingerichteten Raum allein den bildenden Künsten gewidmet. Zur Funktion dieses Ateliers für die Mitarbeiter, in dem diese der Malerei und Bildhauerei nachgehen können, erläutert Art Director Chris Perna:

It gets you relaxed and it gets them off the computer, where they inside their heads basically making stuff all the time; and it gets that out of their head and into the clay or into the paint or into the sketching. It really de-stresses them, you know, they can relax and just kind of create stuff, that they can touch and hold and show everybody else.¹¹

In diesem Beispiel für ›Erlebnisarchitektur‹ wird in einem Raum die Funktion des Rückzugsorts, der zur Erholung und Entspannung genutzt werden kann, mit der einer Ideenwerkstatt, welche die materiellen Bestandteile für den Prozess des ›collaborative imagining‹ liefert, kombiniert. Darüber hinaus dient eine weiß gestrichene Wand des Raumes selbst als Darstellungsfläche:

The white wall is a place for an artist to leave a piece of himself behind. I'm hoping that they come in here and they can sketch on the walls and graffiti it up and just go nuts with it and it will always be there [...].¹²

Gleich dem Whiteboard fungiert die Wand als materieller Bestandteil eines Kommunikationsprozesses, jedoch sind die Einschreibungen in den Arbeitsraum hier nicht unmittelbar auf ein bestimmtes Projektziel ausgerichtet. Stattdessen fungieren sie als dauernde Inspirationsquelle und sind damit mittelbar in den Produktionsprozess eingebunden. Einschreibungen in die Arbeitsumgebung sind dabei nicht nur auf einen solch dedizierten Ort beschränkt, sondern im gesamten Gebäude anzutreffen: Gerahmte Concept Arts, überlebensgroße Modelle sowie subtil versteckte reale Easter-Eggs¹³ (s. Abb. 1) prägen die sozialen Bereiche, während viele Schreibtische ganze Hofstaaten von kleinen Figuren beheimaten.

In Anbetracht der gesamten Überlegungen lässt sich der Aktant Arbeitsumgebung im Prozess der Spieleproduktion vornehmlich als architektonisches und

10 Peter Assmann beschreibt auf diese Art und Weise den Arbeitsplatz des traditionellen Künstlers, das Atelier. Vgl. Assmann: »Der Arbeitsplatz des Künstlers«, S. 159.

11 »Epic Games Studio Tour – Part 1«, 02:55-03:16, http://www.youtube.com/watch?v=eMapq51u_Yw, 15.09.2011.

12 Ebd., 02:00-02:12.

13 Beispielsweise sind, in Anspielung auf das GEARS OF WAR-Franchise (Epic, 2006-2011), im Gebäude von Epic Games zahlreiche kleine Zahnräder an unscheinbaren Stellen in den Boden und die Wände eingelassen (s. Abb. 1).

PHILIPP BOJAHR

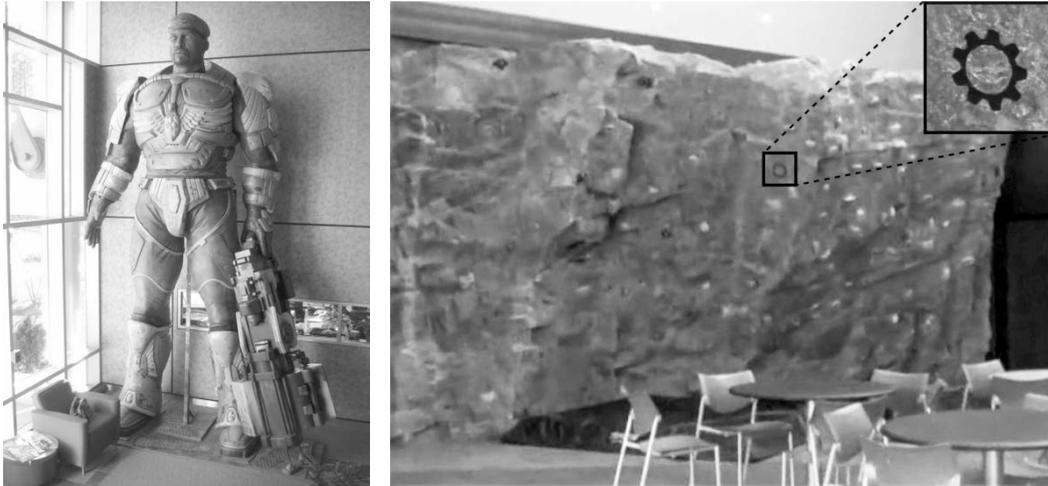


Abb. 1: Epic Games: GEARS OF WAR-Modell im Foyer und Kletterwand mit GEARS OF WAR-Zahnrad (Detailvergrößerung o.r.).

gestalterisches Steuerungselement der Kommunikation beschreiben, wobei sich seine Funktion durch das bereits ausformulierte Wechselspiel genauer differenzieren lässt: Auf der Seite der Abschottung reguliert die Bürogestaltung den Grad der möglichen Konzentration sowohl auf Arbeit mit digitalen Medien (und damit auch die technische Kommunikation per Mail oder Telefon) als auch auf analoge Arbeiten (etwa das Malen). Auf der Seite der Offenheit reguliert die Arbeitsumgebung die Möglichkeiten der Face-to-Face-Kommunikation (sei es ein kollaboratives Meeting vor einem Whiteboard oder ein informelles Gespräch in der Kantine) sowie auch die – oft inspirierende und selbstreferenzielle – Kommunikation durch Gegenstände (etwa durch Concept Arts oder sonstige Einbettungen von Elementen eines Spiels in die Bürolandschaft).

LITERATURVERZEICHNIS

- Assmann, Peter: »Der Arbeitsplatz des Künstlers«, in: Lachmayer, Herbert/Louis, Eleonora (Hrsg.): *Work & Culture. Büro. Inszenierung von Arbeit, Ausstellungskatalog*, Klagenfurt 1998, S. 157-160.
- Segelken, Sabine: »Marktplatz Büro. Kommunikation im Unternehmen planen«, in: *Office Management*, Jg. 45, Nr. 5, 1997, S. 44-46.
- Knirsch, Jürgen: *Büroräume, Bürohäuser. Gelingt der Wandel zum Lebensraum Büro?*, Leinfelden-Echterdingen 2002.
- Grossman, Austin: »Startups«, in: ders. (Hrsg.): *Postmortems from Game Developer*, San Francisco, CA 2003.
- Latour, Bruno/Woolgar, Steve: *Laboratory Life. The Social Construction of Scientific Facts*, Beverly Hills, CA 1979.
- Murphy, Keith M.: »Collaborative Imagining: The Interactive Use of Gestures, Talk, and Graphic Representation in Architectural Practice«, in: *Semotica*, Jg. 37, Nr. 156, 2005, S. 113-145.