

Publikationstitel: Standardisierte (Kreativ-)Arbeit. Arbeit in Grafik- und Webdesign und YouTube

Autor: Lukas Underwood

Quellenangabe: Underwood, Lukas. 2025. *Standardisierte (Kreativ-)Arbeit: Grafik- und Webdesign und YouTube als Erwerbsarbeit*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Zusammenfassung:

Folgt man den Diagnosen verschiedener Soziolog:innen, dann ist kreativ zu sein keine Anforderung mehr an nur einige wenige Arbeitnehmer:innen, sondern bildet das zentrale Dispositiv der modernen kapitalistischen Gesellschaft. Kreativ zu arbeiten setzt den gängigen Annahmen nach voraus, erstens kontinuierlich Neues hervorzubringen und zweitens einer nicht standardisierten Tätigkeit nachzugehen und nicht standardisierte Produkte hervorzubringen. Prädestiniert für solche Tätigkeiten scheinen Solo-Selbstständige aus der Kultur- und Kreativwirtschaft zu sein.

Die vorliegende Arbeit geht der Frage nach, welche Rolle Kreativität für die Arbeit von ebendiesen spielt. Hierzu wird das Verhältnis von Kreativität und Standardisierung einer genaueren Betrachtung unterzogen, wobei der Fokus auf der Ebene des Arbeitsprozesses, des Produkts sowie der Handlung liegt. Empirische Grundlage bilden 18 qualitative Interviews mit Solo-Selbstständigen aus den Bereichen Grafik- und Webdesign sowie YouTube.

Die Analyse rückt die Perspektive der Befragten in den Mittelpunkt und arbeitet zunächst die jeweiligen Besonderheiten der Arbeit in den beiden genannten Bereichen heraus. Die Ergebnisse der empirischen Analyse werden zur Reflexion über die drei genannten Ebenen genutzt und das Verhältnis von Standardisierung und Kreativität als dialektisch bestimmt. Diese Dialektik zeigt sich gegenstandsbezogen und ist zutiefst verwurzelt in den spezifischen Bedingungen, unter denen die Arbeit ausgeführt wird.

Kurzgliederungen:

1. Einleitung	2
2. Solo-Selbstständige in der digitalisierten Kultur- und Kreativwirtschaft	15
3. Die Bedeutung von Kreativität für den Arbeitsprozess	41
4. Methodisches Vorgehen	85
5. Branche I: Grafik- und Webdesign	93
6. Branche II: YouTube	161
7. Die Dialektik von Standardisierung und Kreativität	243
8. Fazit und Ausblick	285
Literatur	297