ECONSTOR
Make Your Publications Visible.

A Service of

ZBW Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft
Leibniz Information Centre for Economics

Ferdinand, Jonas; Fitterer, Sarah; Greb, Maximilian

Research Report

Ist es Spiel oder Arbeit? In der Videospielindustrie werden Kinder zu Mitentwickler:innen - ohne klare Regelungen

WZBrief Arbeit, No. 25

Provided in Cooperation with:
WZB Berlin Social Science Center

Suggested Citation: Ferdinand, Jonas; Fitterer, Sarah; Greb, Maximilian (2024) : Ist es Spiel oder Arbeit? In der Videospielindustrie werden Kinder zu Mitentwickler:innen - ohne klare Regelungen, WZBrief Arbeit, No. 25, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB), Berlin, https://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-2405061536085.328111810608

This Version is available at:
https://hdl.handle.net/10419/289598

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.

You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.

If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.

WWW.ECONSTOR.EU

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

WZB
Wissenschaftszentrum Berlin
für Sozialforschung

WZBrief Arbeit

25 | März 2024

Ist es Spiel oder Arbeit?
In der Videospielindustrie werden Kinder zu Mitentwickler:innen – ohne klare Regelungen

Jonas Ferdinand, Sarah Fitterer, Maximilian Greb

Die Verknüpfung von Spiel und Arbeit, Playbour genannt, ist für das Geschäftsmodell von großen Computerspiel-Plattformen zentral.

Für die oft minderjährigen Nutzer:innen kann diese Verknüpfung von Spiel und Arbeit Probleme und Risiken aufwerfen.

Es bedarf neuer Regulierungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, die diese neuartigen Formen der Arbeit aufgreifen.

Ist es Spiel oder Arbeit?
In der Videospielindustrie werden Kinder zu Mitentwickler:innen – ohne klare Regelungen

Jonas Ferdinand, Sarah Fitterer, Maximilian Greb

In der weltweiten digitalen Spielindustrie tauchen schon seit den frühen 1990er Jahren neuartige Arbeitsformen jenseits der klassischen Lohnarbeit auf. Aber erst die rasante Verbreitung von Online-Plattformen hat in den vergangenen Jahren eine umfassende Debatte über veränderte Arbeitsformen angestoßen, die seither in Politik, Medien und Forschung thematisiert werden. Wir beschäftigen uns in diesem WZBrief mit dem Begriff „Playbour" – eine in den frühen 2000er Jahren erstmals thematisierte hybride Form von Spiel und Arbeit. Sie wurde insbesondere bei Fans von beliebten Videospielen beobachtet und entwickelte sich zu einem wichtigen Bestandteil der Spielkultur. Mit Playbour wird dabei die eigenständige Modifikation von Spielen durch deren Spieler aus arbeitstheoretischer Sicht analysiert. Die Hobbyspieler:innen werden im Fachjargon Modder:innen – von Mod, der Kurzform für Modifikationen – genannt. Modding, das Bauen dieser Modifikationen, ist ein Beispiel für Playbour. Es gilt als spielerische und unterhaltsame Erweiterung des Spielerlebnisses, muss aber – und diese These von Julian Kücklich greifen wir auf – als Mischform aus produktiver Freizeit und unentgeltlicher Arbeit verstanden werden, die potenziell Kapital für andere produziert. In unserem Beitrag wollen wir zeigen, dass sich durch Playbour in Hinblick auf die oft junge Zielgruppe von Videospielen Risiken ergeben, die bisher kaum beachtet wurden. Das lässt sich am Beispiel der Verflechtung von Freizeit und Wertschöpfung von Roblox, einer Online-Plattform für Videospiele, zeigen.

Bereits 2006 gegründet, erlebte die Plattform ihren Boom erst während der Corona-Pandemie. Die Zahl aktiver Nutzer:innen von Roblox verdreifachte sich nach Angaben des Unternehmens im Zeitraum von Ende 2019 bis heute. Als eine Mischung aus sozialem Netzwerk, Videospielbibliothek und Entwicklertool wird die Online-Plattform weltweit täglich von rund 71,5 Millionen Nutzer:innen verwendet, die zugleich eine maßgebliche Rolle für die Produktion der Inhalte und das Geschäftsmodell des Unternehmens spielen. Einige von ihnen sind Spielende und Entwickelnde zugleich. Angesichts der äußerst jungen Zielgruppe stellen sich hierbei wichtige Fragen hinsichtlich des Schutzes von Kindern und Jugendlichen, denen wir in diesem WZBrief nachgehen wollen. Da ihre Tätigkeiten nicht mit einem klassischen Begriff der Lohnarbeit gefasst werden können, fallen sie durch bestehende regulatorische Raster. Um Roblox und ähnliche Phänomene wie Fortnite Creative oder Dreams besser zu verstehen, bedarf es eines erweiterten Arbeitsverständnisses.

Jugendliche als Nutzer:innen und Entwickler:innen

Wie funktioniert Roblox? Die überwiegend jungen Nutzer:innen von Roblox können wie bei Social-Media-Kanälen ein kostenloses Profil mitsamt individuell modifizierbarem Avatar erstellen, auf einem Marktplatz mit verschiedensten Gegenständen handeln oder in eine der über 4,4 Millionen aktiven Spielwelten, sogenannten Erfahrungen, einsteigen. Neben klassischen Spielformaten gibt es Bildungsangebote (z. B. virtuelle Klassenzimmer), es finden virtuelle Konzerte bekannter Musiker:innen statt, dazu gibt es E-Commerce-Angebote mit virtuellen Produkten von Firmen wie Gucci oder Nike bis hin zu Hochzeiten. Unternehmen aus der Realwirtschaft haben diese Plattform also längst entdeckt. Über die Rolle als Konsument:in hinaus können Nutzer:innen über das Zusatzprogramm „Roblox Studio" auch selbst Inhalte produzieren, die von der Programmierung einzelner Objekte bis hin zu ganzen Spielwelten reichen. So werden auf Roblox Inhalte angeboten, die von einer Vielzahl von Akteuren geschaffen und betrieben werden.
Zwar ermöglicht das Free-to-play-Modell einen kostenfreien Zugang zur Plattform, allerdings gibt es innerhalb dieser vielfältige Möglichkeiten, Geld auszugeben. Für das Geschäftsmodell von Roblox ist dieses spieleigene Wirtschaftssystem zentral, in dem mit einer virtuellen Währung, sogenannten „Robux", gehandelt wird. Dieses Spielgeld können die Nutzer:innen über eine Einmalzahlung oder ein Abo-Modell zu vom Unternehmen festgelegten Kursen einkaufen. So lassen sich dann etwa Ausrüstung, Kleidung und Accessoires für die Avatare, Spiel-Pässe für die Freischaltung bestimmter Bereiche oder andere Vorteile bis hin zum Zugang zu ganzen Spielen kaufen.

Das Geschäftsmodell – spielerische und monetäre Anreize

Die Inhalte auf Roblox werden in den meisten Fällen von unabhängigen Entwickler:innen erstellt und auf dem virtuellen Marktplatz angeboten. 4,2 Millionen von ihnen haben im Jahr 2022 Robux verdient. Die Gesamtzahl der Nutzer:innen, die die Entwicklertools nutzen, dürfte dabei noch deutlich höher sein. Während Roblox also die physische und digitale Infrastruktur bereitstellt, produzieren die Nutzer:innen die Inhalte überwiegend selbst. Die Monetarisierung dieser nutzergenerierten Spielinhalte bietet ökonomische Anreize sowohl innerhalb als auch außerhalb der Plattform. Während einerseits die Umsätze im spielinternen Wirtschaftssystem zirkulieren, indem die Nutzer:innen sie zum Beispiel für Werbung für eigene Entwicklungen reinvestieren, besteht ebenso die Möglichkeit, die virtuelle Währung in echte Währung umzutauschen. Allerdings birgt der Umtausch viele Hürden und ist insgesamt schwierig. Eine notwendige Voraussetzung ist die Teilnahme am Developer-Exchange-Programm, das nicht allen Nutzenden von Roblox Studio bedingungslos zugänglich ist und dem man erst ab 13 Jahren beitreten kann.

Häufig verbleiben die Robux im plattforminternen Wirtschaftssystem und werden dort reinvestiert, um die vielfältigen Möglichkeiten zur Werbung für eigene Entwicklungen zu finanzieren. Darüber hinaus bleibt die Plattform stets an allen getätigten Transaktionen mit einem Anteil von 30 Prozent beteiligt und schöpft über diese „Steuer" bereits vor dem Umtausch von Robux in Euro oder Dollar einen erheblichen Teil der Umsätze ab. So lagen die Einnahmen der Roblox Corporation für das Jahr 2023 durch den Verkauf von Robux bei 3,52 Milliarden Dollar und waren damit um ein Vielfaches höher als die Auszahlungen an Entwickler:innen. Denn von den 4,2 Millionen Entwickler:innen mit spielinternen Einnahmen haben 2022 lediglich rund 8.800 diese auch tatsächlich in echte Währung umgetauscht.

Zu den Autor:innen

Jonas Ferdinand ist Stipendiat im Promotionskolleg „Gute Arbeit in einer transformativen Welt". In seiner Forschung befasst er sich aktuell insbesondere mit Arbeitsformen und –bedingungen in der Videospielindustrie sowie der zunehmend bedeutenden Rolle von digitalen Plattformen. Dabei spielt die Verflechtung von Freizeit und Wertschöpfung eine wichtige Rolle, für die Roblox ein beachtenswertes Beispiel darstellt.

Sarah Fitterer ist Bachelorabsolventin der Design Academy Eindhoven und recherchiert im Rahmen ihrer künstlerischen Praxis unter anderem zu KI und digitalen Identitäten. Neben Texten arbeitet sie mit Film, experimentellen Theater- und Multimedia-Installationen. Ihre Arbeiten werden international gezeigt, zum Beispiel beim Beijing International Short Film Festival, V2 Rotterdam oder der Jan van Eyck Akademie.

Maximilian Greb studiert Philosophie sowie Kunst- und Bildgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin und arbeitet in der Forschungsgruppe Globalisierung, Arbeit und Produktion am WZB. Seine Forschung konzentriert sich insbesondere auf Fragen der politischen Ökonomie sowie ihrer technologischen und kulturellen Transformation.

Playbour – spielerisches Arbeiten wirft neue Risiken auf

Das Konzept Playbour liefert den geeigneten Rahmen, um den Wertschöpfungsprozess von Plattformen wie Roblox analytisch und theoretisch zu fassen. Wie eingangs angeführt, wird damit eine hybride Form von Spiel und Arbeit, insbesondere in der digitalen Spielindustrie beschrieben. Die eigenständigen Modifikationen von Spielen machen laut Forscher Julian Kücklich einen wichtigen Bestandteil der Spielkultur aus, indem Aspekte eines Videospiels verändert oder neue Inhalte hinzugefügt werden. Die Motivation der Modder:innen reicht dabei vom Selbstausdruck bis hin zu potenziellen Jobperspektiven.

Die Besonderheit dieser Arbeit liegt laut der wissenschaftlichen Vorarbeit von Tiziana Terranova gerade darin, dass sie gleichzeitig freiwillig und unentgeltlich verrichtet wird und sowohl unter Bedingungen des Genusses als auch der möglichen Ausbeutung stattfindet. Modding und ähnliche Formen der Gratisarbeit sind weder mit Kategorien wie Lohnarbeit, Freiberuflichkeit oder Freiwilligkeit noch mit Kategorien wie Freizeit, Spiel oder Kunst zu begreifen. Playbour weist zwar Merkmale all dieser Beschäftigungsformen auf, muss aber unserer Ansicht nach als neue und eigene Form der Betätigung verstanden werden.

Ohne Millionen an jungen und in ihrer Freizeit aktiven Entwickler:innen, die eine Vielzahl von Kleidungsstücken, Animationen, Haustieren und nicht zuletzt ganzen Spielwelten entwerfen, wäre Roblox ein fast leeres Universum. In der Regel liegen dabei keine vertraglichen Lohnarbeitsverhältnisse vor. Während also in klassischen Entwicklerstudios Entwickler:innen gegen Bezahlung an der Herstellung der Produkte arbeiten, wird dieser Prozess bei Roblox in eine spielerische Praxis ausgelagert. Indem das Unternehmen die Hoheit über die gesamte Infrastruktur beibehält, werden die Erzeugnisse in das Gesamtprodukt Roblox absorbiert und somit qua Design von dem Unternehmen angeeignet.

Auch auf Social-Media-Plattformen wie Facebook oder YouTube werden nutzergenerierte Inhalte in Text-, Bild- oder Videoform produziert, allerdings spielen diese im Ertragsmodell der Plattformen nur eine sekundäre Rolle. Primär basiert dort die Wertschöpfung auf der Verarbeitung von Nutzerdaten, die dann als Grundlage für Werbeumsätze dienen. Im Gegensatz dazu basiert im Fall Roblox das Ertragsmodell primär auf der Monetarisierung von nutzergenerierten Inhalten selbst, da sie das zentrale Element in der Wertschöpfung des kommerziellen Produkts ausmachen.

Playbour offenbart eine Regulierungslücke

Diese Mitarbeit ohne klare Regeln und ohne klare Bezahlung kann unserer Ansicht nach durchaus als Ausbeutung bezeichnet werden. Sie gewinnt im Hinblick auf das Alter der Nutzer:innen zusätzliche Brisanz. Weltweit sind rund 60 Prozent der Spieler:innen unter 17 Jahren und 45 Prozent unter 13 Jahren alt. Zwar fehlen spezifische Zahlen für Deutschland, doch die Landesanstalt für Medien geht davon aus, dass Roblox von einem Viertel der 8- bis 17-Jährigen im Land gespielt wird. Nicht zuletzt deshalb haben Forschung und Medien bereits mehrfach auf Risiken für Kinder und Jugendliche verwiesen. So gibt es mittlerweile Ratgeber für Eltern mit Empfehlungen zum sicheren Umgang mit Roblox. Während zumeist das Suchtpotenzial, Datenschutz, die ungehinderte Verbreitung sexueller und rechtsradikaler Inhalte bis hin zu Fällen von Grooming und sexuellem Missbrauch thematisiert werden, findet das Thema der Arbeit minderjähriger Entwickler:innen auf der Plattform bisher nur bei vereinzelten Investigativrecherchen Beachtung.
Weil die Playbour von Kindern und Jugendlichen nicht eindeutig in die bestehenden

Der WZBrief Arbeit erscheint mehrmals im Jahr in unregelmäßigen Abständen. Er bietet knappe Analysen von WZB-Forscherinnen und Forschern.

Der WZBrief Arbeit wird elektronisch versandt. Abonnieren unter: www.wzb.eu/de/presse/presseverteiler

Kategorien von Arbeit eingeordnet werden kann, stellt sich die Frage, ob von Kinderarbeit gesprochen werden kann. Einerseits weist die Spielwährung als virtuelles Tauschmittel und Anreizsystem Ähnlichkeiten mit einem Arbeitslohn auf. Andererseits wird sie nicht in das Muster klassischer Lohnarbeit eingebettet. Fasst man Playbour als neue Form von Arbeit auf, werden Regulierungslücken sichtbar und neue Arbeitspraktiken analytisch besser fassbar. Besondere Aufmerksamkeit bedarf der untersuchte Fall im Hinblick auf die zugrunde liegenden Geschäftsinteressen des Unternehmens, die möglicherweise dem Schutz der minderjährigen Nutzer:innen zuwiderlaufen.

In Deutschland fällt dieser Themenkomplex unserer Ansicht nach ins Aufgabenfeld des Jugend- und Kinderarbeitsschutzes und liegt somit vorerst bei den lokalen Jugendämtern. Während laut Kinderarbeitsschutzverordnung und Jugendarbeitsschutzgesetz die Beschäftigung von Kindern unter 13 Jahren vollständig untersagt wird, gelten für Kinder über 13 Jahren und Jugendliche zwischen 15 und 17 Jahren eingeschränkte Beschäftigungsmöglichkeiten. Darunter fallen verschärfte Auflagen zur Länge der Arbeitszeit, zu Ruhe- und Pausenzeiten und spezifischen Wochentagen. Auch Besichtigungsrechte und Berichtspflichten der Aufsichtsbehörden sowie Ausnahmefälle und weitreichende Beschäftigungsverbote werden dort aufgeführt. Wie gezeigt, liegt das übergeordnete Problem allerdings gerade darin, dass Playbour durch das geltende Arbeitsrecht nicht erfasst wird. Nicht zuletzt deshalb scheinen Gewerkschaften Playbour noch nicht als Aufgabe entdeckt zu haben.

Forschungsbedarf und Handlungsempfehlungen

Vor diesem Hintergrund bedarf es dringend neuer Regulierungen und praktischer Kontrollmöglichkeiten, um bisherige Grauzonen zu beseitigen, mögliche Ausbeutung zu unterbinden und so die besondere Schutzbedürftigkeit von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten. In einem ersten Schritt wäre die bestehende Differenzierung von Arbeit und Spiel zu revidieren, um neue Phänomene wie Playbour mit bereits bestehenden Regulierungen zu erfassen. Einen möglichen Anknüpfungspunkt bietet die Debatte um Kinder-Influencer:innen. Die Arbeit der jungen Influencer:innen hat das Deutsche Kinderhilfswerk als Tätigkeitsprozesse definiert, in denen Geld fließt oder ein wirtschaftlicher Zweck verfolgt wird. Allerdings stehen detaillierte Regulierungsvorschläge aus. Auch allgemeinere Regulierungsbestrebungen auf europäischer Ebene zur Plattformarbeit weisen in diesem Zusammenhang noch Leerstellen auf. Das Thema Kinderarbeit steht bisher nicht auf der Agenda.

Das Unternehmen Roblox gibt sich als Möglichkeitsraum für gemeinschaftliche und spielerische Praxis aus und verdeckt so ein Geschäftsmodell, dessen möglicherweise ausbeuterische Praktiken auf Kinder und Jugendliche abzielen. Hierbei ließe sich auch an die breiten Debatten zur Suchtproblematik und Aufmerksamkeitsökonomie sozialer Medien anknüpfen. Damit sollen der Plattform mögliche positive Aspekte nicht vollständig abgesprochen werden. Da die Zielgruppen vor allem Kinder und Jugendliche sind, gilt es, regulatorisch einzugreifen und weitere Entwicklungen kritisch zu begleiten.

Literatur

de Baey-Ernsten, Max/Denstädt, Doreen/Hajok, Daniel: „Roblox – riskantes Metaversum schon für Kinder?“ In: Jugend Medien Schutz-Report, 2022, Jg. 45, H. 1, S. 2-4. Doi.org/10.5771/0170-5067-2022-1-2.

Kücklich, Julian: „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry“. In: The Fibreculture Journal, 2005, Jg. 5, H. 1, S. 1-5. Online: https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/ (zuletzt abgerufen 24.02.2023).

Landesanstalt für Medien NRW (Hg.): Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Düsseldorf: LfM 2022. Online: https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/NeueWebsite_0120/Themen/Cybergrooming/Cybergrooming_Welle2_2022.pdf (zuletzt abgerufen 10.08.2023).

Roblox Corporation: „Roblox Reports Fourth Quarter and Full Year 2023 Financial Results“. In: Roblox Corporation 2023 Proxy Statement and 2022 Annual Report, 2023. Online: https://ir.roblox.com/financials/annual-reports/default.aspx (zuletzt abgerufen 17.02.2024).

Roblox Corporation: Roblox Reports Fourth Quarter and Full Year 2023 Financial Results, 2024. Online: https://ir.roblox.com/news/news-details/2024/Roblox-Reports-Fourth-Quarter-and-Full-Year-2023-Financial-Results/default.aspx (zuletzt abgerufen 17.02.2024).

Terranova, Tiziana: „Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy“. In: Social Text, 2000, Jg. 18, H. 2, S. 33-58.

Impressum

Wissenschaftszentrum Berlin
für Sozialforschung

WZB Berlin Social Science Center

Herausgeberin
Prof. Jutta Allmendinger Ph.D.

Redaktion
Dr. Gritje Hartmann
Kerstin Schneider

Produktion:
Lisa Heinig
Reichpietschufer 50
10785 Berlin

Telefon +49 (30) 25491-0
Telefax +49 (30) 25491-684

wzb@wzb.eu
www.wzb.eu