

Vorgehen

Um ökonomische Felder zu untersuchen, bedarf es eines breit angelegten Forschungsdesigns. Das Projekt basiert daher auf einem Mixed-Method-Ansatz. Hierzu gehören u.a. Interviews mit Feldexperten und -expertinnen sowie Dokumentenanalysen, um die zu untersuchenden Subfelder der Automobilbranche und Kreativwirtschaft näher bestimmen zu können. Darüber hinaus sollen in ausgewählten Unternehmen qualitative Interviews und Gruppendiskussionen durchgeführt werden. Die Auswertung der empirischen Daten soll Aufschluss darüber geben, ob und wie sich „Regimes der Emotionen als Strategie“ in ökonomischen Feldern empirisch zeigen und welche Auswirkungen – Risiken und Chancen – hiermit verbunden sind.

Fördernde Einrichtung:

DFG – Deutsche Forschungsgemeinschaft

Laufzeit: 2020-2023

Homepage:

https://www.uni-marburg.de/de/fb03/soziologie/fachgebiete/soz_wirt/regime-der-emotionen

Forschungsteam:



Prof. Dr. Maria Funder



Dr. Nina Hossain

Kontakt:

Philipps-Universität Marburg
Ketzlerbach 11 | 35037 Marburg
Prof. Dr. Maria Funder
(funder@staff.uni-marburg.de) und
Dr. Nina Hossain
(hossain@staff.uni-marburg.de,
Tel.: 06421 / 28 3411)



Emotionsregimes als Strategie?

Eine Analyse über
Emotionen in
ökonomischen Feldern

Philipps-Universität Marburg
Institut für Soziologie
Prof. Dr. Maria Funder /
Dr. Nina Hossain

Hintergrund und Ziel des Projektes

Leidenschaft, Liebe, Freude, Wut und Angst – Gefühle können auch in der Ökonomie zu einem entscheidenden Einflussfaktor avancieren.

Das Interesse an Emotionen, Gefühlen und Affekten hat in vielen Bereichen zugenommen. In den Sozialwissenschaften spiegelt sich dies in einem „emotional turn“ wider. Dieses neu entfachte Interesse an Emotionen ist eng verwoben mit der sich schon seit einiger Zeit abzeichnenden großen Transformation von Industriegesellschaften in Richtung Spätmoderne.

Die Forschung konzentrierte sich bislang vor allem auf die Bedeutung von Emotionen in der Arbeitswelt: Was heißt es etwa für Beschäftigte, wenn sie nicht nur Fachwissen, sondern ihre „ganze Person“ – einschließlich ihrer Emotionen und Gefühle – in den Arbeitsprozess einbringen müssen? Werden Emotionen gar im Rahmen von „Emotionsarbeit“ gewinnbringend eingesetzt? Diese und weitere Fragen sind Gegenstand zahlreicher Studien, die sich auf die Subjekte konzentrieren. Weitgehend unerforscht ist hingegen, welche Relevanz Emotionen in ökonomischen Feldern haben.

Das DFG-geförderte Forschungsprojekt setzt hier an: Im Fokus der Studie steht die Frage, ob und wie es in ökonomischen Feldern zu „Regimes der Emotionen“ kommt, welche Charakteristika sie aufweisen und ob ihnen eine strategische Qualität zuzuschreiben ist. So stellt sich eine Reihe von Fragen, die beantwortet werden sollen: Tragen Emotionsregimes dazu bei, Leidenschaft und damit ein Klima für Innovationen zu erzeugen? Fördern oder verhindern sie moderne Organisationsstrukturen, Arbeits- und Geschlechterverhältnisse? Welchen Einfluss haben Emotionsregimes auf die Kooperationsbeziehungen im Feld? Können sie Wandlungsprozesse in Gang setzen, die zu neuen Formen der Zusammenarbeit, der Organisations- und Arbeitsgestaltung führen?

Dabei wird unter einem Emotionsregime ein spezifisches Set an Gefühlen verstanden, das sich in ökonomische Felder einschreibt und dort Wirkungsmacht entfaltet. Gefragt wird somit nach einem typischen emotionalen Grundsound, welcher in emotionalen Stilen, Regeln und Normen zum Ausdruck kommt und ökonomischen Feldern einen spezifischen Stempel aufdrückt.

Ob und welche feldspezifischen Regimes der Emotionen sich herausbilden können, ist nicht zuletzt auch eine empirische Frage:

Anhand der Teilfelder Kreativwirtschaft und Automobilbranche sollen die Genese, Strukturen und Folgen von Emotionsregimes aufgezeigt werden. So wird zum einen ein noch eher traditionell geprägtes Teilfeld untersucht, das allerdings seit einiger Zeit – mit Blick auf den wachsenden Bereich der E-Mobilität und des (teil-)autonomen Fahrens – in einem tiefgreifenden Transformationsprozess steckt. Zum anderen geht es um die Kreativbranche (u. a. das Subfeld Gaming), die als Vorreiter der spätmodernen Arbeitswelt gilt.