

Der virtuelle Geist des Kapitalismus oder: warum exzessives Computerspielverhalten Arbeit ist

Bleckmann, Paula; Jukschat, Nadine; Kruse, Jan

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bleckmann, P., Jukschat, N., & Kruse, J. (2012). Der virtuelle Geist des Kapitalismus oder: warum exzessives Computerspielverhalten Arbeit ist. *Zeitschrift für Qualitative Forschung*, 13(1/2), 235-261. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-386864>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Paula Bleckmann, Nadine Jukschat, Jan Kruse

Der virtuelle Geist des Kapitalismus oder: warum exzessives Computerspielverhalten Arbeit ist

The virtual spirit of capitalism: Excessive video gaming seen as work

Zusammenfassung:

Im qualitativen Teilmodul einer vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur geförderten Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) wurden bisher über 30 biografisch-narrative Leitfadenterviews mit Computerspielern¹ durchgeführt, die nach dem Screeninginstrument CSAS-II und Selbsteinschätzung aktuell computerspielabhängig sind bzw. früher einmal waren. Die rekonstruktive Analyse der ersten Interviews konnte überraschenderweise in einigen Interviews das konsistente Muster einer Arbeitsmetaphorik herausarbeiten. Dieser Beitrag expliziert auf empirischer Ebene dieses semantische Referenzsystem. Die Interpretation erfolgt in einem ersten Schritt auf der Ebene des Interviewmaterials, welches auch selbstreflexive Aussagen zur Computerspielabhängigkeit enthält, die von den Betroffenen entweder als Arbeitsqualifikation (Normalisierung) oder Krankheit (Pathologisierung) betrachtet wird. In einem zweiten Schritt werden diese normalisierenden bzw. pathologisierenden selbstreflexiven Aussagen vor dem Hintergrund dreier soziologischer Ansätze betrachtet, die für die Reflexion postmoderner Arbeitsgesellschaften hilfreich sind: dem „Simulationsprinzip“ (Baudrillard), der „Disziplinarmacht“ (Foucault) und *De[m] neue[n] Geist des Kapitalismus* (Boltanski/Chiapello).

Schlagnworte: Computerspiel(-abhängigkeit), Arbeit, Kapitalismus, Pathologisierung, Normalisierung

Abstract:

In the qualitative part of a study conducted by the Criminological Research Institute of Lower Saxony (KFN) and funded by the Ministry for Science and Culture of Lower Saxony more than 30 biographical narrative interviews have been carried out to date with gamers who call themselves addicted and score addicted according to the present and retrospective versions of screening instrument CSAS-II. Reconstructive analyses of the first interviews surprisingly revealed a consistent pattern of occupational semantics (work-related vocabulary and imagery) throughout some interviews. Initially, the article expatiates this semantic reference system on the empirical basis of the transcripts. The following interpretation in a first step stays on the level of the interviews, which contain self-reflective statements regarding video game dependency which the affected persons either regard as qualification for a job (normalization) or as disease (pathologisation). In a second step these normalizing or pathologising self-reflections are discussed in the light of sociological theories which are helpful for the understanding of work in post-modern societies: Baudrillard's „principle of simulation“, Foucault's „disciplinary power“ and Boltanski/Chiapello's „new spirit of capitalism“.

Keywords: Video game (dependency), work, capitalism, pathologisation, normalization

1. Einleitung

„World of Warcraft (WoW) ist ein Computerspiel, das (1) als Trainingsinstrument wichtige Fähigkeiten wie Team- und Leistungsorientierung vermittelt, (2) prognostische Qualitäten für zukünftige Topmanager hat, (3) durch die eingenommenen Rollen Hilfestellung bei der Eignungsdiagnostik leistet und (4) durchaus Spaß macht.“

Diesen Eintrag liefert Christian Scholz in seinem Blog auf FAZ.de und verweist auf den bekennenden WoW-Spieler Steffen Gillett, der seit Anfang 2009 als Chief Information Officer bei Starbucks tätig ist. WoW, so argumentiert Scholz mit Bezug auf Gillett, ist „dazu prädestiniert, in der aktuellen Arbeitswelt zu überleben“ (Scholz 2009). Ganz falsch, sagt das andere gesellschaftliche Lager. Spiele wie WoW zerstören Existenzen und damit erfolgreiche Berufsbiographien, indem sie süchtig machen: „World of Warcraft. Süchtig nach Monstern“ (Denkler 2009), „World of Warcraft. Wenn das Online-Spiel zur Sucht wird“ (Bild.de 2008) oder "Spielen, spielen, spielen ... Wenn der Computer süchtig macht" (ARD 2008). Diese Schlagzeilen stehen stellvertretend für einen Diskurs, in dem Video- und Computerspielen pathologisiert wird, im Statement von Professor Christian Scholz kommt dagegen dessen Normalisierung und sogar eine programmatische Positivdarstellung zum Ausdruck.

Ähnlich gespalten wie die öffentliche Debatte ist auch die der wissenschaftlichen Gemeinschaft. Hier stehen die den Spielen tendenziell positiv gesinnten game studies (vertreten u.a. durch Sozial-, Kultur- und Medienwissenschaftler) Forschern insbesondere aus Medizin und Psychologie gegenüber, die Spiele vor allem kritisch hinsichtlich ihres Gewaltpotenzials und der Suchtgefahr betrachten. Prominente Vertreter dieser Forschungstradition setzen eher auf standardisierte Verfahren, hierzu zählen Gentile und Kollegen, Mark Griffiths, die Forschungsgruppe um Thalemann, Grüsser und Wölfling, aber auch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (vgl. Gentile et al. 2011; Griffiths/Hunt 1998; Rehbein/Kleimann/Mößle 2010; Thalemann/Wölfling/Grüsser 2007). Die game studies dagegen nutzen vorzugsweise ethnographische Methoden, um verschiedene in-game Verhaltensweisen zu untersuchen: Der WoW-Reader ist ein ebenso prominentes Beispiel für diese Forschungsrichtung (Corneliussen/Rettberg 2008) wie die Arbeit von T. L. Taylor über Everquest (Taylor 2009) oder das *International Journal of Computer Game Research* (www.gamestudies.com). Rob Cover argumentiert in *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth* explizit gegen die Pathologisierung von Computerspielverhalten als Sucht (Cover 2006). Studien, die das komplexe Wechselverhältnis von obsessiver, suchtartiger Spielpraxis und Alltag differenziert betrachten, fehlen allerdings. Zudem mangelt es an Arbeiten, die in den Blick nehmen, welche subjektiven Deutungen, die sich als ein „metaphorisches Konzeptsystem“ äußern (vgl. Lakoff/Johnson 2003; Kruse/Biesel/Schmieder 2012), die Spieler selbst in Bezug auf ihre, von Teilen der Gesellschaft als pathologisch oder programmatisch betrachteten Verhaltensweisen entwickeln, wie sie also selbst ihr „süchtiges“ Verhalten deuten.

Eine vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur geförderte Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) zur Erforschung von Internet- und Computerspielabhängigkeit setzt an diesen

Forschungslücken an. In dem seit Sommer 2010 laufenden Projekt arbeiten Psychologen und Sozialwissenschaftler zusammen, die sich dem Thema aus verschiedenen Blickwinkeln sowohl mit quantitativen als auch qualitativen Methoden nähern. In einem Teilmodul der Studie werden u.a. biographisch-narrative Interviews bzw. offene Leitfadeninterviews (vgl. Helfferich 2005; Kruse 2011) mit Computerspielern durchgeführt, die nach dem Screeninginstrument CSAS-II² und Selbsteinschätzung computerspielabhängig³ sind bzw. früher waren. Ziel dieses Teilmoduls ist es, abweichend vom engen thematischen Fokus dieses Beitrags, in der Gesamtschau des biographischen Kontextes zu rekonstruieren, welche Bedeutung dem suchtartigen Computerspielen zukommt, welche Mechanismen und Prozesse zur Entstehung und Aufrechterhaltung dieses Verhaltens beitragen und wie eine signifikante Veränderung des Spielverhaltens möglich wird (vgl. Bleckmann/Eckert/Jukschat 2012). Dagegen verfolgen wir in diesem Aufsatz keine individual-biographische Perspektive, sondern eine gesellschaftstheoretische: Wir analysieren und diskutieren, ob und inwiefern im biographischen Kontext Computerspielsucht als gesellschaftliche Subjektivierungspraxis verstanden werden kann.⁴

Die rekonstruktive Analyse (grundlegend Helfferich/Kruse 2007; Kruse 2011; Kruse/Biesel/Schmieder 2011; Kruse/Schmieder 2012) der ersten Interviews offenbarte einen überraschenden Tatbestand, der über die originären Forschungsfragen des Projekts hinausführte: Einige der Interviews sind von einer Arbeitsmetaphorik durchzogen; Interviewpartner thematisieren das Computerspielen wie Erwerbsarbeit. Sie sprechen von „Arbeit in Schichten“, „Urlaubsvertretung“, „Teams“ oder „Vor- und Nachbereitung“. Nach einer kurzen Einführung in die KFN-Studie wollen wir dieses semantische Netz darstellen und exemplarisch zeigen, wie es aus dem Material entwickelt wurde. Dabei werden wir untersuchen, auf welchen bewussten wie impliziten Ebenen die Interviewpartner semantische bzw. metaphorische Konzeptsysteme mit Bezügen zur Arbeitswelt nutzen, und ob sie dies im Kontext einer Normalisierung bzw. programmatischen Positivdarstellung oder einer Pathologisierung ihres Spielverhaltens tun. Am Ende des Beitrags werden wir die Befunde in einem größeren theoretischen Rahmen verorten. Dabei müssen wir uns auch offen der Frage stellen, inwieweit diejenigen Strukturen der Arbeitswelt, auf welche die Interviewpartner mit ihrer Arbeitssemantik Bezug nehmen (und die in der Öffentlichkeit als „normal“ wahrgenommen werden), nicht ebenfalls als pathologisch gedeutet werden müssten (vgl. Kruse 2004b).

2. Methodik

Bei der Erforschung eines Phänomens wie der Computerspielabhängigkeit, das gerade durch einen Rückzug der Personen aus alltäglichen gesellschaftlichen Bezügen gekennzeichnet ist, stellt sich die Frage nach Strategien zur Rekrutierung von Interviewpartnern in besonderem Maße. Entsprechend breit wurde für die Studie geworben. Eine Aufwandentschädigung von 25 Euro diente dazu, die Teilnahmemotivation zu erhöhen. Um ein zu starkes Framing auf das Thema Abhängigkeit zu vermeiden und auch Spieler zu erreichen, die sich selbst nicht als abhängig einschätzen, warben wir mit dem Slogan *Computerspielen in*

Deutschland – zwischen aktiver Freizeitgestaltung und Abhängigkeit. Flyer und Plakate wurden im deutschen Hilfesystem, an Berufsschulen in Niedersachsen und Universitäten sowie über die Interviewpartner, mit denen bereits Interviews geführt wurden, verteilt. Wichtig waren auch Werbemaßnahmen innerhalb der Szene, d.h. in allgemeinen und spielbezogenen Internetforen, aber auch auf relevanten Veranstaltungen (z.B. beim WoW-Nachtverkauf). Presse- und Rundfunkberichte über unsere Studie komplettierten die Rekrutierungsstrategien. Interessenten wurden auf eine Website mit einem kurzen Onlinefragebogen verwiesen. Insgesamt konnten so rund 1.100 potenzielle Interviewpartner gewonnen werden, etwa 300 von ihnen nach CSAS-II aktuell oder ehemals abhängig.

Die Auswahl der Interviewpartner aus dieser Grundgesamtheit orientierte sich am Theoretical Sampling (vgl. Strauss 1998; Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008) und folgte dem Prinzip minimaler/maximaler Kontrastierung (vgl. auch Kleining 1982; Merkens 2003). Bisher wurden rund 40 Interviews mit Spielern verschiedener Genres im Alter zwischen 16 und 44 Jahren geführt, etwa 30 nach CSAS-II und Selbsteinschätzung aktuell bzw. ehemals computerspielabhängig. Die Interviews dauerten zwischen einer und fast vier Stunden und fanden in der Regel bei den Interviewpartnern zu Hause statt. Die Auswertung der Daten lehnt sich an die Grounded Theory Methodology an (vgl. Strauss 1998), folgt beim offenen Kodieren dem integrativen Basisverfahren (vgl. Helfferich/Kruse 2007; Kruse 2011; Kruse/Biesel/Schmieder, 2011; Kruse/Schmieder 2012) und orientiert sich an der dokumentarischen Interpretation von Karl Mannheim (vgl. Mannheim 1964; Kruse/Schmieder 2012). Im Verlauf der ersten Interpretationen stießen wir auf die für uns überraschende Arbeitsmetaphorik. Wir verfolgten diese Spur und zogen für deren Rekonstruktion verstärkt die Metaphernanalyse (vgl. Kruse/Biesel/Schmieder 2011) heran. Hierbei lehnen wir uns an Lakoff und Johnson (2003) an und nehmen an, dass subjektive Deutungen metaphorisch konzipiert sind und sich in metaphorischen Konzeptsystemen verdichten können. Metaphern verstehen wir somit in Anlehnung an Lakoff und Johnson als etwas, das

„unser Alltagsleben durchdringt und zwar nicht nur unsere Sprache, sondern auch unser Denken und Handeln. Unser alltägliches Konzeptsystem, nach dem wir sowohl denken als auch handeln, ist im Kern und grundsätzlich metaphorisch. [...] Unsere Konzepte strukturieren das, was wir wahrnehmen, wie wir uns in der Welt bewegen und wie wir uns auf andere Menschen beziehen. Folglich spielt unser Konzeptsystem bei der Definition unserer Alltagsrealitäten eine zentrale Rolle. Wenn, wie wir annehmen, unser Konzeptsystem zum größten Teil metaphorisch angelegt ist, dann ist unsere Art zu denken, unser Erleben und unser Alltagshandeln weitgehend eine Sache der Metapher.“ (Lakoff/Johnson 2003, S. 11)

Für diesen Artikel wurden drei Fälle ausgewählt, anhand derer wir unsere Erkenntnisse exemplarisch darstellen wollen. Wir haben uns für drei – als Einzelfälle durchaus kontrastierende – WoW-Spieler entschieden, um die Lesbarkeit des Artikels zu erhöhen.⁵ Ähnliche Metaphern und Konzepte finden wir jedoch auch in Interviews mit Spielern ganz anderer Spiele, auch jenseits von Onlinerollenspielen. Dass auch Nick Yee (2006) in *The Labor of Fun. How video games blur the boundaries of Work and Play* auf die Thematisierung des Computerspiels als Arbeit hinweist, stützt die Erkenntnis, dass es sich hier um ein zentrales Muster handelt. Wir verfolgen auf der Basis unserer Fallanalysen keinen Anspruch auf Generalisierung im Sinne einer quantitativ-induktiven

Schlussfolgerung (vgl. Kruse 2011, S. 39–48), sondern versuchen in Anlehnung an Karl Mannheim (vgl. Kruse/Schmieder 2012) ein homologes Muster zu rekonstruieren:

„Gemäß Karl Mannheim beinhaltet die Dokumentarische Methode die Suche nach ‚einem identischen, homologen Muster, das einer weit gestreuten Fülle total unterschiedlicher Sinnverwirklichungen zugrunde liegt‘. Dies bedeutet die Behandlung einer Erscheinung als ‚das Dokument‘, als ‚Hinweis auf‘, als etwas, das anstelle und im Namen des vorausgesetzten, zugrunde liegenden Musters steht.“ (Garfinkel 1973, S. 199)

Dieses homologe Muster theoretisieren wir in unserer abschließenden Interpretation aus der Perspektive der gesellschaftstheoretischen Ansätze von Baudrillard, Foucault und Boltanski/Chiapello, deren – bei allen Differenzen im Detail! – Gemeinsamkeit u.E. darin besteht, spezifische Prozesse, Strukturen und Institutionen des Gesellschaftlichen im Zusammenhang mit Subjektivierungsformen und -weisen zu betrachten (vgl. Bröckling/Krasmann/Lemke 2000).

3. Computerspielen als Arbeit – Arbeit als Computerspiel: ausgewählte empirische Ergebnisse

An den Anfang stellen wir einen mit Textbelegen aus Interviews durchsetzten Überblick über unterschiedliche Bereiche, in denen Arbeitssemantik/metaphorik die Erzählungen durchziehen. Von der zeitlichen Strukturierung der Arbeit über die Belohnungssysteme und die sozialen Organisationsformen schreiten wir zu Arbeitsdruck, Leistungsnachweisen und Qualifikationswegen fort. Wir lehnen uns dabei in einigen Punkten an das Konzept von Marie Jahoda an, die fünf zentrale Erfahrungskategorien von Arbeit herausarbeitet:

„1. die Auferlegung einer festen Zeitstruktur, 2. die Ausweitung der Bandbreite sozialer Erfahrungen in Bereiche hinein, die weniger stark emotional besetzt sind als das Familienleben, 3. die Teilnahme an kollektiven Zielsetzungen oder Anstrengungen, 4. die Zuweisung von Status und Identität durch die Erwerbstätigkeit und 5. die verlangte regelmäßige Tätigkeit.“ (1983, S. 99)

Diese Erfahrungskategorien sind nach Jahoda als sozial strukturierende Schlüsselkategorien in modernen Gesellschaften zentral für Arbeit, worauf im Abschnitt 5 nochmals eingegangen wird.

Neben dem (sozialen) Konzept der Arbeit ist für die Analyse zudem das Konzept des Spiels von zentraler Bedeutung. Johann Huizinga beschreibt in seiner Kulturgeschichte des Spielens den „homo ludens“, den spielenden Menschen und charakterisiert das Spiel zuvorderst als freie Aktivität: „Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln“ (1938, S. 16). Als zweites Merkmal von „Spiel“ beschreibt er dessen „als-ob-Charakter“, den er illustriert durch das Beispiel eines vierjährigen Jungen, der „auf dem vordersten einer Reihe von Stühlen sitzt und ‚Eisenbahn‘ spielt“, also durch eine imaginierte Parallelwelt in den Vorstellungen des Spielenden. Eine Abgrenzung zwischen dem phantasievollen kindlichen Rollenspiel (make believe) und den stärker auf Konkurrenz und

Leistung abzielenden erwachsenen Spielformen nimmt bereits Huizinga vor, nicht aber die Abgrenzung zwischen dem ursprünglichen Kinderspiel und dem technisch vorgegebenen Besetzen von Phantasieräumen durch bewegte externe Bilder in den Medien, obgleich sich diese Unterscheidung aus den von Huizinga vorgeschlagenen Charakteristika durchaus ableiten ließe (diesen expliziten Gegensatz beschreibt erst viel später der Kinderpsychiater Heinz Herzka [2010] unter der Überschrift *Präformierung des Imaginären*, wenn er von der zunehmenden Gefährdung des ursprünglichen und heilsamen Kinderspiels durch technisch vorgeformte Spielinhalte und vorgegebene Bilder berichtet).⁶

3.1 Die arbeitszeitliche Organisationsstruktur

In prägnanter Form zeigt sich eine Arbeitssemantik auf verschiedenen Ebenen, wenn (der ehemals computerspielabhängige) Joshua, 28 Jahre, über seinen Tagesablauf während der Spielphase berichtet:

„Meistens ging’s bei uns um acht Uhr los, mit’m Raid. /Mhm./ Ab halb acht war einladen. Das war- also ich musste /Mhm./ immer schon halb acht drin sein .. und dann konnten sich die Leute bei mir einladen, in de- in .. diese Gruppe ein- /Mhm./ fügen und dann ging’s um acht Uhr dann los. Dann wurde halt äh gespielt. Wir haben das so damals aufgeteilt, dass wir gesagt haben, es gibt zwei Schichten. Von 20 bis 22 Uhr. Und von 22 bis 24 Uhr.“⁷

Deutlich wird, wie stringent die Spielphasen strukturiert sind, ähnlich der Arbeitsorganisation in einem Betrieb. Als Leiter und Koordinator ist Joshua regelmäßig bereits vor halb acht, vor den anderen Mitgliedern „drin“, also online. Dabei fällt auf, dass er, ähnlich wie dies z.B. für einen Arbeiter im Betrieb zu erwarten wäre, diese Strukturierung nicht als eine beliebige oder gewählte schildert, sondern durch die Passivkonstruktionen („müssen“ statt „wollen“) sowie die Verwendung des Indefinitpronomens den Schluss nahelegt, dass er sich nicht als Akteur, sondern als einer übergeordneten Struktur Unterworfener empfindet. Dies mag auf den ersten Blick erstaunen, und zwar umso mehr, als sich die Bezeichnung „Spiel“ üblicherweise auf freiwillige und selbstgewählte Aktivitäten bezieht, ist aber bereits wegen der o.a. grundlegenden Unterschiede zwischen „computer game“ (gaming) und „original play“ (playing) weniger überraschend. Auf der Ebene der Wortwahl wird durch den Begriff „Schichten“ jedenfalls unmittelbar eine Parallele zur Tagesstrukturierung in der Arbeitswelt sichtbar. Diese von außen vorgegebene Strukturierung, die Jahodas erster zentraler Erfahrungskategorie von Arbeit entspricht, wird auch sichtbar, wenn Simone (29 Jahre) sagt:

„Ne WoW-Woche hat irgendwo immer Mittwochs begonnen, weil Mittwochs gabs ne neue Weekly...“

Es gibt einen externen Zeitgeber: Von Herstellerseite werden jede Woche neue Spielaufgaben bereitgestellt, die erledigt werden müssen. Dies sind die Weeklies, „Schlachtzüge“, die die Spieler mit ihren Charakteren online in der Gruppe bewältigen können. Für die Arbeitswelt ist die klare zeitliche Strukturierung von Aufgaben charakteristisch. Dazu beschreibt Simone eine Parallele in der WoW-Welt. Der Ausdruck „WoW-Woche“ legt nahe, dass ihr Alltag durch das Spiel in ähnlicher Weise strukturiert wird. Während aber in der Arbeitswelt

eine Woche in der Regel am Montag startet, ist es in der WoW-Welt der Mittwoch, an dem die neue Arbeit ansteht.

Selbst das Jahr wird bei einigen Spielern nach den zu erwartenden Aufgaben in der Onlinewelt ausgerichtet. Dies berichtet Ben (29), wenn er die intensiven Spielphasen beschreibt, in denen phasenweise bis zu 18 Stunden pro Tag in WoW verbracht werden.⁸ Um dies mit einer Berufstätigkeit zu vereinbaren, sind größere Organisationsleistungen nötig:

„Danach [nach WoW] wird eigentlich alles ausgerichtet. Jahresurlaube .. Familienurlaube .. alles.“

Als wie zwingend diese Strukturen von den befragten Spielern erlebt werden, zeigt sich auch an den Regelungen, die für den Fall der Abwesenheit getroffen werden. In der Arbeitswelt gibt es Regelungen für Abwesenheiten zur Erholung (Urlaubs-/Vertretungsregelungen) oder wegen Krankheit. Dass man bei Gruppenaktivitäten die anderen informiert, würde man bei einem Hobby oder Spiel allenfalls noch erwarten. Dass man Ausflüchte ersinnt, dass man sich verpflichtet fühlt, triftige Gründe für Abwesenheit anzugeben, dass man vorhersehbare Abwesenheiten planen und Vertretung organisieren muss, erstaunt dagegen. Joshua berichtet aber von einem Fall, in dem die Co-Leiterin seiner Gilde, Christiane, sich bei ihm meldet, um sich über die Gründe seiner Abwesenheit zu erkundigen:

„Ehm dann hat Christiane, die andere Raid-Leiterin eben auf einmal mich angerufen und da hab ich gesagt, äh ja mh ich konnte nicht hier, hab halt Ausreden erfunden. /Mhm./ Ehm ich ha- bin momentan zu Hause, ich bin krank bei meinen Eltern. /Mhm./ Ich kann kann momentan nicht spielen. Und sie hat dann alles weiter mit dem zusammen übernommen und /Mhm./ das organisiert.“

Wenn Joshua im nachfolgenden Zitat beschreibt, dass er während seiner Gildeleiterphase, für ihn vorhersehbar, einige Tage nicht am Spiel teilnehmen wird, verwendet er den eindeutig der Arbeitssemantik zugehörigen Begriff „Urlaub“. Dabei ist hier nicht ein „Urlaub zum Spielen“ (Ben), sondern eine Abwesenheit von WoW, also ein „Urlaub vom Spiel“ gemeint. Wenn er sagt, das „muss jemand anderes übernehmen“, verweist er implizit auf das Konzept der „Vertretung“:

„ich bin [...] auch mit meiner Schwester noch nach England geflogen. Das hab ich auch noch irgendwie organisiert bekommen, so. Dann in der Zeit bin ich dann ja nicht im Spiel gewesen. Hab da gesagt, ich bin jetzt im Urlaub, geht nicht. Muss jemand anderes übernehmen oder so.“

Dass Abwesenheiten vom Spiel als Ausnahmen geplant und Vertretungen organisiert werden müssen, verweist darauf, dass Präsenz und Teilnahme die Regel darstellen. Deutlich wird hier die Parallele zur fünften zentralen Erfahrungskategorie von Arbeit nach Jahoda: die verlangte regelmäßige Tätigkeit.

3.2 WoW – oder: Anerkennung und Status durch Arbeit

Nach dem erwähnten Englandurlaub stellt Joshua fest, dass die Vertretung ihn nicht voll ersetzen konnte. Ein Gildemitglied sagt ihm:

„ehm ja jetzt, w=wo du wieder da bist, jetzt muss es klappen. /Ja./ Und das war natürlich dann auch wieder so ne Anerkennung, die man da bekommen hat. Und wo man auch, sag ich mal, das dann selber wusste, ja wenn man das nicht macht, dann kriegen die das nicht hin.“

Durch die mehrtätige Abwesenheit aus dem Spiel, in der die Gruppe ohne ihn die nächsten Spielziele nicht erreichen kann, wird Joshuas Status als Gildenleiter besonders hervorgehoben. Es ist nach Auffassung der Mitspieler keine willkürlich gewählte Rollenverteilung, sondern Joshua werden Fähigkeiten attestiert, die seine Vertretung nicht hatte. Diese Anerkennung seines besonderen fähigkeitsbasierten Status¹ ist für Joshua bedeutsam. Er fühlt sich unverzichtbar, denn ohne ihn wäre der Leistungsstand nicht haltbar. Damit ergibt sich in zweierlei Hinsicht ein enger Bezug zu den Erfahrungskriterien von Arbeit nach Jahoda – und zwar zur Teilnahme an kollektiven Zielsetzungen und zur Zuweisung von Status durch die Tätigkeit. Die Anerkennung durch andere Gildenmitglieder und der damit verbundene Status bilden im Erleben der Spieler einen zentralen Teil dessen, was sie im Spiel hält.

3.3 WoW – oder: der Mühe Lohn

Diese Form der Anerkennung kann gleichzeitig als die soziale Ebene eines komplexen, durch eine Kombination vorgegebener und flexibler Anteile charakterisierten Belohnungssystems in WoW beschrieben werden (vgl. auch Plöger-Werner 2012). Durch das Programm vorgegebene Belohnungen können entweder per programmiertem Zufallsprinzip selten oder häufig vergeben werden oder aber als garantierte Belohnungen beim Durchführen eines bestimmten Spielvorgangs. Flexible Anteile sind das von jeder Gilde im Detail anders gewichtbare Belohnungssystem durch DKP, das häufig aus einer spielzeitabhängigen Komponente (ähnlich einem Stundenlohn) und einer leistungsabhängigen Komponente (ähnlich einer Bonuszahlung) besteht, indem eine Reihe von erwünschten Verhaltensweisen bei den Gildenmitgliedern (z.B. Pünktlichkeit und Regelmäßigkeit der Spielteilnahme) oder auch Beiträge zu gemeinsamen „Erfolgen“ (wie das Töten eines virtuellen Gegners) belohnt werden. In Bens Gilde gibt es sowohl einen Stundenlohn als auch Bonuszahlungen. Er beschreibt das Vergabesystem für die Spielwährung DPK in seiner Gilde folgendermaßen:

„Wir haben DKP-Punkte bekommen. /Hmhm./ Ne, /Hmhm./ also pro Stunde Anwesenheit hat man irgendwie fünf Punkte bekommen. /Hmhm./ Für jeden Boss noch mal ne bestimmte Anzahl von Punkten (atmet ein). Und die konnte man dann halt für Items einsetzen.“

3.4 WoW – oder: die kommunikative Ordnung des Sozialen

Um verschiedene Arbeitsweisen bei der Erschließung von Bedeutungszusammenhängen nachzuvollziehen, stellen Sie sich als Leser dieses Artikels einmal vor, Sie könnten sich frei machen von dem Wissen über den Gesprächskontext, aus dem die Textstellen stammen. In einer Straßenbahn würden Sie zufällig Fetzen eines Gesprächs hören:

„Also, wir haben vorher auch so in der .. Leitungsgruppe besprochen, so okay, was machen wir heute?“ (Ben)

„Und dann war meistens immer für mich ja immer noch dann Nachbesprechung. Nachgucken, was haben wir heute geschafft, was haben wir gemacht? /Mhm./ Dann mit den anderen besprechen, wie sieht das aus? Wann machen wir- oder, wie geh- wie ist das weitere Vorgehen? Wer ist heute hier so gut be- gewesen, /Mhm./ wer schlecht?“ (Joshua)

Um welchen Lebensbereich könnte sich dieses Gespräch drehen? An verschiedenen Stellen hat sich im Projektzusammenhang eine solche texthermeneutische Arbeitsweise bewährt. Wir fragten also nach sozialen Situationen, in welchen die betrachteten Aussagen Sinn machen könnten⁹: Es könnte sich um ein Gespräch über die Arbeitsorganisation im Team im Rahmen einer Berufstätigkeit handeln, die vor bzw. nach dem Abschluss bestimmter Arbeitsphasen stattfinden (Debriefing). Andererseits könnte das Gespräch auch im Rahmen eines Leistungssportkontextes Sinn machen, es ginge also um den Austausch zwischen Trainer/Mannschaft vor bzw. nach dem Spiel. Diese beiden Kontexte haben gemeinsame Charakteristika: Es geht um den sozialen Austausch, der nicht um seiner selbst willen geschieht, sondern instrumentalisiert wird zur Erhöhung von Erfolgchancen und Leistungsfähigkeit in Abgrenzung zu anderen Akteuren.

3.5 WoW – oder: Ethos der Arbeit

Für die Behauptung einer Position oder gar Spitzenposition wird von den WoW-Spielern z.T. eine enorme Leistungsbereitschaft gefordert, die Leistungsdruck erzeugen kann. So wird in einer Gilde, die Ben beschreibt, phasenweise bis zu dreizehn Stunden täglich intensiv gespielt, teilweise werden Nächte durchgemacht, wenn das Projekt (World First Bosskill) kurz vor dem Abschluss steht. Eine ähnliche Schilderung könnte, wenn man gedankenexperimentell „Bosse legen“ durch „Patentanträge stellen“ ersetzt, in den Arbeitskontext mit Projektarbeit passen, z.B. die Stressphase im Ingenieurbüro kurz vor Abgabe eines eiligen Patentantrags, in der alle Mitarbeiter Überstunden machen müssen.

„Und dann geht's 12 Stunden, 13 Stunden. .. Und wenn man knapp davor ist, nen Boss zu legen, der noch nicht gelegt worden ist, dann macht man halt auch durch. Ok, in der Zeit, wo Bosse zu legen sind, machen wir das so. Danach, wenn wir das alles gelegt haben .. dann haben wir halt noch zwei Tage die Woche, ne, dann können wir das alles locker machen, so easy.“

In dieser Weise wird die Strukturierung der Tätigkeit an die inhaltlichen Erfordernisse der Tätigkeit angepasst. Nicht immer geht es (in der Arbeit wie bei WoW) um große Ziele, es gibt zwischendurch Phasen ermüdender Routinetätigkeiten, für die deutlich weniger Konzentrationsleistung erforderlich ist: Auch daran wird die Arbeitsweise angepasst. Als Beispiel kann man im realen Berufsleben etwa an das Wechseln zwischen arbeitsamen Tagesschichten und Nachtwachen denken, die „abgesessen“ werden. In ähnlicher Weise gibt es für WoW-Spieler bei den langweiligen Routinespielphasen des „Farmens“, die für die Vorbereitung/Ausrüstung der Spielfigur für die aufregenderen Raidphasen nötig sind, verschiedene Möglichkeiten, sich von der Langeweile dieses zur Pflicht gewordenen Spiels abzulenken:

„Also, zu WoW hab ich so den Zeiten wo ich gefarnt hab /Hmhm./ oder so, hab ich halt Hörspiele gehört /Hmhm./ nebenbei. /Hmhm./ (1) Um mir irgendwie halt die Langeweile des Farmens zu vertreiben [...] Ich weiß, dass meine Kumpels, die dann halt zwei Monitore haben, haben nebenbei Serien geguckt oder so.“ (Ben)

3.6 WoW – oder: die Pflicht zum Erfolg

Das in der WoW geltende Leistungsprinzip ist in verschiedenen Zitaten bereits angeklungen. In folgender Sequenz beschreibt Simone seine Wirkmächtigkeit am Beispiel der Suche nach einer Spielgemeinschaft für einen gemeinsamen Raid, für den Fall, dass der Spieler nicht auf Mitglieder einer eigenen Gilde zurückgreifen kann („random“):

„Weil das ist das Problem, ehm .. wenn du ehm in ner Gilde bist, geht das ruckzuck. [...] .. wenn du ne gute Gilde hast, dann hast du ausgeglichene .. Verhältnisse mit Tanks, Heiler und DDs. Das heißt, da finden sich schnell mal so ne zehner Truppe und kannst Weekly gehen. /Mhm./ Wenn du aber halt ehm keine Gilde hast und random suchst, /Mhm./ .. dann dauert's länger. Aber wenn du zum Beispiel wie jesagt, so nen richtigen Status hast schon, dann wissen sie, dass du gut bist und nehmen dich mit. /Mhm./ Grade als DD ist es schwierig gewesen, ehm .. Gruppen zu finden, weil oft werden ja nur Tanks und Heiler gesucht. /Mhm./ Und ehm .. aber wenn sie zum Beispiel wussten, ey die macht ordentlich Schaden, dann haben sie lieber nen anderen weggelassen und /Mhm./ dich dann mitgenommen. /Mhm./ Also so ist das. Du du hast immer dafür gesorgt, dass du immer gut wirst und auffällst. /Mhm./ Und dich ja (nuschelt) in ner anderen Welt, damit du .. random mitgenommen wirst. /Ja./“

Simone beschreibt den „random“-Zustand als anstrengend, weil (ähnlich wie bei wechselnden Arbeitsverhältnissen/Zeitarbeit) ständig neue „Bewerbungsphasen“ entstehen, in denen immer wieder aufs Neue Qualifikation unter Nachweis gestellt werden muss. Für bestimmte Positionen ist die Konkurrenz besonders hoch, da es viele Bewerber gibt. Das Leistungsprinzip wird hier ganz deutlich. Nicht Sympathie entscheidet, sondern „Status“. Wer z.B. als „DD“ (damage dealer/Schadenausteiler), „ordentlich Schaden macht“, wird bevorzugt. Diese Leistungslogik ist einerseits klar, rational, kalkulierbar: Der Bessere gewinnt und hat Erfolg. Andererseits reicht es aber nicht, gut zu sein, sondern es geht darum, aus der Masse durch eigene Leistung herauszustechen (wie Simone sagt: „aufzufallen“). Nur wer auch für seine Stärke bekannt ist und von anderen als stark wahrgenommen wird, hat Erfolg. Es zählt nicht mehr nur die Leistung, sondern die Performance (vgl. Bartmann 2012). Der Spieler scheint, ähnlich wie der moderne Arbeitskraftunternehmer, den Prinzipien der erweiterten Selbstkontrolle, vor allem aber der verstärkten Selbst-Ökonomisierung sowie der wachsenden Selbstrationalisierung unterworfen (vgl. Voß/Egbringhoff 2004).

3.7 WoW: Optimieren Sie sich und erhöhen Sie Ihre Karrierechancen!

Wie in der Arbeitswelt erscheint auch in WoW die eigene Qualifikation als erfolgsrelevant. Ben beschreibt, wie er sich durch spezifische Weiterbildungs- und Qualifizierungsmaßnahmen von anderen Spielern abhebt:

„Und das ist zum Beispiel ne Grundlage, die hab ich mir ziemlich schnell angeeignet, die haben /Hmhm./ ganz viele Spieler nicht. Die haben sich dann später mich immer gefragt, wieso machst du so viel Schaden. Hab ich gesagt, ja Leute (gepresst) .. guckt euch doch mal an, wie ihr rumlauft. /Hmhm./ Ne. Ihr könnt gerne 1000 Beweglichkeit haben, wenn ihr keine Trefferchance habt, dann ist es äh /Hmhm./ ne. Habt ihr zwar viel Bumms, aber ihr trifft nicht.“

An Formulierungen wie „ja Leute [...] guckt euch doch mal an, wie ihr rumlauft“ wird deutlich, dass er die Verantwortung für die Fortbildung/Ausgestaltung der eigenen Fähigkeiten bei den Spielern selbst sieht.

Gibt es für das Berufsleben Bewerbungstrainings, Coachings sowie eine Vielzahl von Ratgebern – wie *Die Marke ICH. So entwickeln Sie Ihre persönliche Erfolgsstrategie* (Seidl/Beutelmeyer 2006; ähnlich Berndt 2009) –, die helfen sollen, sich für den Arbeitsmarkt fit zu machen und das Beste aus sich herauszuholen, existieren für das Spiel ausgefeilte technische Hilfsmittel, um die eigene Performance zu verbessern bzw. zu optimieren:

„Dafür gibt's [...] mittlerweile Exceltabellen, wo /Hmhm./ man seine Ausrüstung einträgt, mit allen Werten, allem drum und dran. Seine Skillung /Hmhm./ und der /Hmhm./ rechnet ein dann aus, was die besten Ausrüstungsgegenstände sind. /Hmhm./ Und was die beste Reihenfolge ist seine verschiedenen Schüsse anzubringen und so weiter, damit halt den möglichst höchsten Schaden macht. /Hmhm. Hmhm./ Das ist halt mittlerweile (1) ne Wissenschaft. [...] also dieses Ganze, man nennt das Theorycraft. [...] /Hmhm./ Ne, die Theorie /Ja./ von /Genau./ World of Warcraft. /Hmhm./ Das hat so Mitte 2005, /Hmhm./ Ende 2005 richtig angefangen, /Hmhm./ dass die Leute angefangen haben sich damit auseinanderzusetzen. /Hmhm. Hmhm./ Und mittlerweile ist es im Spiel Usus. /Hmhm./ Also, jeder macht's.“

Bens Beschreibung der „Theorycraft“ ist Ausdruck einer Professionalisierung und Verwissenschaftlichung der Spielabläufe. Sie erinnert darüber hinaus an die „wissenschaftliche Betriebsführung“, ähnlich der Zeit- und Arbeitsstudien von Taylor, bei denen es darum ging, Arbeitsabläufe möglichst effizient zu gestalten (vgl. Ulich 1998). Im Unterschied zum Taylorismus liegt die Optimierung hier nicht mehr in der Verantwortung von Managern (vgl. Kocyba 2000). Die Spieler haben diese Prinzipien internalisiert, sie brauchen keinen externen Manager, der ihnen sagt, was sie zu tun haben, sondern der Leistungsdruck sorgt dafür, dass sie ihre Performance selbst kontrollieren, dass Theorycraft „im Spiel Usus“ ist. Wer diesen Prinzipien folgt, Verantwortung für sich selbst und andere übernimmt, hat gute Chancen auf eine Führungsposition in WoW. So wie Joshua, der die Gelegenheit nutzt, als der alte Leiter seiner Gilde seinen Posten aufgibt:

„er macht das nicht mehr. /Mhm./ Und da hab ich gesagt, ja dann mach ich das, ne? /Mhm./ U=und sofort alles übernommen, gemacht /Mhm./ und dann halt immer den Raid geleitet.“

3.8 WoW – oder: die virtuelle Work-life-balance

Die Kehrseite der beschriebenen Karriere- und Erfolgchancen ist der Druck, der damit beim Spieler einhergeht, ähnlich wie beim aufstiegsorientierten Arbeitnehmer/Freiberufler. Simone beschreibt diese Dimension der Leistungsorientierung anschaulich, wenn sie eine Situation schildert, in der es zu einer Verzögerung im Spielverlauf kam, die durch ihr Verhalten nicht beeinflussbar war:

„das heißt mittwochs. [...] konntest du ja vormittags immer nicht ran, /Mhm./ weil sie da die Server /Ja./ immer nebenbei gemacht haben. War immer total der Stress. Mensch, nun geht doch endlich mal an. Hier, ich will jetzt endlich, ich muss. /Mhm./ Ey so was Bescheuertes, ja? Ich meine, .. du hast den ganzen Tag Zeit gehabt, aber du hast um .. halb zehn, wenn das Ding immer noch nicht oben war, /Mhm./ schon Panik jeschoben, ich schaff hier nischt, ich muss, ich muss, ich muss.“

Simones Reaktion auf die technischen Verzögerungen überrascht angesichts des Spielkontextes. Hier würde man eher den Abbruch der Tätigkeit erwarten (nach dem Motto: Ist ja nur ein Spiel, das kann ich auch ein anderes Mal spielen). Stattdessen findet sich aber bei Simone die Beschreibung einer enormen Getriebenheit. Den Server, auf dem sie mit ihrer Gilde spielt, spricht sie in ihrer Not wie einen Gesprächspartner in der zweiten Person an („Mensch, nun geh doch endlich mal an“). Der nur schwer erträgliche Leistungsstresszustand wird in Formulierungen wie „Panik“ und „ich muss, ich muss, ich muss“ deutlich. Eine solche Reaktion würde man wohl eher im Arbeitskontext erwarten, z.B. bei einem Manager mit defektem iPhone, oder aber bei einem Süchtigen, der unter Suchtdruck vor dem hinausgezögerten Konsum leidet. Erst im Rückblick kann sich Simone von dieser Haltung distanzieren: „Ey, so was Bescheuertes, ja?“ Die Außenperspektive ermöglicht es ihr, die Dringlichkeit der WoW-Aufgaben zu relativieren und damit auch ihren Stellenwert im Vergleich zu anderen Dingen im Leben neu zu verorten.

Angesichts der enormen zeitlichen Anforderungen und des Leistungs- und Konzentrationsaufwandes, der von den Spielern letztlich eine Ausrichtung ihres Lebens nach den Anforderungen dieses Spiel verlangt, stellt sich die aus der Arbeitswelt bekannte Frage nach der Work-Life-Balance. Wie wird in einer Gilde damit umgegangen, wenn einzelne Mitglieder diesen Anforderungen nicht genügen können/wollen? In einem solchen Fall kann nach einer einfachen Marktlogik vorgegangen werden – wer die geforderte Leistung erbringt, bleibt Mitglied im Team, wer sie nicht bringt, wird ausgeschlossen. Ben berichtet über eine solche Vorgehensweise aus einer professionellen Gilde, in der er selbst nicht Mitglied ist:

„Jeder an dem .. Termin nicht ausgerüstet ist, fliegt raus. /Ja./ Dafür werden andere geholt. /Hhmm./ Dann wird in die Instanzen gegangen und es wird (klatscht in die Hände) knallhart gearbeitet, bis die ersten Bosse liegen.“

Wie sich diese rigide Gildenpolitik für die beteiligten Spieler anfühlen kann, lässt sich anhand von Simones Schilderung nachempfinden:

„Ich bin einmal mit der Raidgilde von meinem damaligen Freund mit. /Mhm./ Ey, .. der hat ja so uns so voll jepflaumt, weil wir den eenen Boss nicht jelle- gelegt haben, auf hardmode. [...] Ah ich sag, nie wieder. Also nee. Den Stress brauch ich mir nicht antun, ick hab schon- ich mach mir selber schon genug Stress, da brauch ich den nicht auch noch haben, der mir da vollmault.“

Der enorme Leistungsdruck kann bei Misserfolg für Spannungen im Team sorgen. Simone empört die Art der Kritik, die bei Misslingen der Mission geübt wird („der hat ja so uns so voll jepflaumt“). Diese Form der Spielkultur lehnt sie ab, obwohl sie selbst durchaus leistungsorientiert spielt. Auch Ben scheint sich dieser Spannung zwischen Leistungsorientierung und Verbissenheit/Ausbeutung durchaus bewusst. Seine Gilde hat sich daher für eine andere Spielphilosophie entschieden:

„Aber wir hatten halt immer den Anspruch, zwar leistungsorientiert zu spielen, aber trotzdem menschlich, ne. /Hmhm./ Wir wollten halt immer noch Spaß haben und lachen und äh .. es nicht einfach pur durchziehen.“

In der Betonung der Menschlichkeit und Freude, die trotz aller Leistungsorientierung erhalten bleiben sollen, klingen Parallelen zu Zielen moderner Arbeitnehmerführung an, in denen die Bedeutung des Arbeits-/Betriebsklimas für den Unternehmenserfolg betont werden (vgl. Bröckling 2000).

3.9 WoW und CSR (Corporate Social Responsibility)

Noch einen Schritt weiter geht Joshua als Gildenleiter. Er setzt nicht nur auf ein gutes Klima im Team, sondern übernimmt soziale Verantwortung für seine Mitspieler, so z. B. für einen Mitspieler, der nach der Geburt von Zwillingen kaum noch Zeit zum Spielen findet und daher sein Leistungsniveau nicht halten kann:

„da hat einer jetzt Zwillinge bekommen in der F- in der Gilde, der hat jetzt keine Zeit mehr zu spielen. Und der möchte aber trotzdem gerne mitkommen. Und dann hab ich halt immer alles, was ich an Klamotten so zusammensammeln konnte in dem Spiel, hab ich ihm gegeben. Dass er trotz- obwohl er nicht mehr die Zeit hatte, immer noch mitgehen konnte mal. Ja? Und der hats- also der hat sich so- das das war dann immer so so ne wahnsinnige Freude, die man dann mitbekommen hat von den anderen, wenn man die dann mitnehmen konnte und dabei hatte.“

Damit der Vater der Zwillinge weiterhin an Schlachtzügen teilnehmen kann, wird er von Joshua mit „Klamotten“ (Items), ausgestattet, deren Besitz für eine erfolgreiche Teilnahme die Voraussetzung ist. Anders als in der Gilde, die Ben oben beschrieben hat, wird der schwache Mitspieler von Joshua nicht fallengelassen, sondern bekommt eine Art Elterngeld, so dass seine Pflichten als Vater mit dem Spielen vereinbar sind. Dieses Verhalten wirkt wiederum positiv auf die Atmosphäre in der Gilde zurück.

Überhaupt legt Joshua als Gildenleiter sehr viel Wert auf soziale Aspekte, z.B. wenn er das Prinzip der Gerechtigkeit betont:

„wir haben sehr viel eingeteilt, sehr viel geguckt. Wie kriegen wir das re- äh gerecht hin? Teilweise auch wie viel Frauen sind dabei? Wie viel Männer sind dabei? /(lachend) Ja.) Das ist halt alles versucht gleichmäßig zu machen. Ja? Um halt auch den den Leuten sag ich mal, was zu bieten.“

Ein weiteres Beispiel für solch prosoziales Verhalten ist die Rücksichtnahme auf ältere Mitspieler:

„Weil ich war in einer Gilde, die hieß OPA. Old players association. Und da waren viele ältere drin. Auch vor allen Dingen Familienmitglieder, Vätern mit Kindern, aber auch Mütter, äh teilweise auch alleinerziehende Mütter. Und ehm da war es dann sehr schwer, die alle untereinander zu bekommen. Wir hatten auch ei= einen dabei, der war al- schon äh 70, 75. /Oh aha./ Hat gespielt und [...] der wollte natürlich auch gerne dran teilhaben an solchen Raid-Geschichten, aber er war halt nie so leistungsfähig sag ich mal, wie andere. Und das war dann immer schwierig, das halt abzuschätzen und dann zu gucken, wo können wir- [...] hingehen? Was können wir machen? Ohne dass die Leute zu fru- frustriert sind.“ (Joshua)

Wie in den Schilderungen deutlich wird, gehörte es zur Philosophie von Joshuaas Gilde, Menschen mit eingeschränkten zeitlichen Ressourcen oder im Spiel sonst eher benachteiligten Gruppen Partizipationschancen zu eröffnen. Diese Haltung wird offensiv nach außen vertreten, wie schon der Gildename „OPA“ verrät. Dass sich die Gilde über diese Verhaltensweise profiliert, wird deutlich:

„Ich weiß noch ganz genau unserer .. über 70-Jähriger, /Ja./ [...] /Ja./ Der war der erste Priester von uns, der sein Set .. T2 komplett hatte [...] Und das war- dann haben wir das auch als große Gildenmeldung bei uns gegeben und auch an den Server weitergeben. /Mhm./ Und boah, was? Nen 70-Jähriger spielt hier und so?“

Der Erfolg des alten Spielers wird über eine „große Gildenmeldung“ der Spielöffentlichkeit mitgeteilt, wodurch die Gilde positive Aufmerksamkeit bekommt. In der Wirtschaft und im Marketing wird dieses Verhalten unter dem Begriff der Corporate Social Responsibility (vgl. Baker 2004) diskutiert. Das Engagement für mitarbeiterorientierte und familienfreundliche Arbeitsbedingungen und der Einsatz für gesellschaftliche Werte sind zentrale Aktionsfelder. So definiert der *World Business Council for Sustainable Development* Corporate social responsibility beispielsweise als „the commitment of business to contribute to sustainable economic development, working with employees, their families, the local community and society at large to improve their quality of life“ (in Bassen/Jastram/Meyer 2005, S. 232). Firmen versuchen durch verantwortliches unternehmerisches Handeln ihr Image bei Kunden, Mitarbeitern, Marktpartnern, Medien, NGOs oder Politikern zu verbessern. Dazu gehört auch – getreu dem alten PR Slogan „Tue Gutes und rede darüber“ – die eigene Philosophie nach außen zu kommunizieren (vgl. Mavridis 2010).

4. Ergebnisse und theoretische Reflexion

Im Folgenden werden wir die im Material aufgefundenen Parallelen zusammenfassen und auf verschiedenen Ebenen deuten. Zunächst geschieht diese Deutung auf Ebene des Interviewmaterials, in einem zweiten Schritt werden wir diese selbstreflexiven Aussagen theoretisch reflektieren, indem wir sie in einen Zusammenhang mit soziologischen Überlegungen stellen.

4.1 Die Arbeitsmetaphorik

Die Darstellung des empirischen Materials legt erstaunliche Parallelen zwischen dem Computerspiel WoW und der Arbeitswelt offen (vgl. Yee 2006). In den Thematisierungen der Computerspieler drängen sie sich oft förmlich auf, z.B. wenn sich die Computerspieler direkt einer Arbeitssemantik bedienen, um ihr Spielverhalten zu beschreiben. Darüber hinaus werden strukturelle Ähnlichkeiten deutlich. So finden sich etwa Parallelen zu den fünf zentralen Erfahrungskategorien von Arbeit, wie sie Jahoda beschreibt: Wie Erwerbsarbeit scheint auch in WoW eine feste Zeitstruktur vorzugeben und Kontakte über das Familienleben hinaus sowie Erfahrungen von Kollektivität/Kooperation zu er-

möglichen. Es verlangt verbindliche Teilnahme, stiftet Identität und verleiht dem Spieler Status und Anerkennung (vgl. Jahoda 1983, S. 99). Darüber hinaus ist insbesondere die Nähe zu den Prinzipien der modernen Arbeitswelt augenscheinlich. So erleben sich die Computerspieler getrieben von einer „Pflicht zum Erfolg“ (Neckel 2008) und einer Leistungslogik, wie sie die Arbeitswelt kennt. Ganz ähnlich wie der moderne „Arbeitskraftunternehmer“ fühlen auch sie sich den Prinzipien der erweiterten Selbstkontrolle, der verstärkten Selbstökonomisierung sowie der wachsenden Selbstrationalisierung unterworfen (vgl. Voß/Egbringhoff 2004). Hat Scholz also recht, wenn er sagt, dass das Spielen von Computerspielen (wie WoW) ideal auf die Arbeitswelt vorbereitet?

4.2 Selbstbezügliche Aussagen

Schaut man sich genauer an, wie die Befragten über ihr Spielverhalten reflektieren und wie sie es deuten, fällt bei Joshua und Simone auf, dass die Verweise auf die Arbeitswelt implizit bleiben. Beide nutzen für die Beschreibung ihrer Spielerfahrungen zwar Begriffe bzw. metaphorische Konzepte aus dem semantischen Feld Arbeit, das scheint ihnen jedoch nicht bewusst. Sowohl Joshua als auch Simone deuten ihr Spielverhalten nicht als Training für zukünftige Führungspositionen, sondern sie begreifen es vielmehr als verspielte Lebenszeit. So drückt sich in Joshuas Worten deutlich das Gefühl aus, das „eigentlich[e]“ Leben verpasst zu haben, wenn er an seine WoW-Zeit zurückdenkt:

„Also dieses- was was man Eindrücken und sowas verloren hat, die in der wirklichen Welt verpassiert sind, dieses ehm .. dass man wirklich kaum was mitbekommen hat von dem was.. um einen herum eigentlich passiert ist.“

Auch in Simones Worten kommt das Bedauern zum Ausdruck, die „wirkliche Welt“, sei einfach so vorbeigegangen, ohne dass sie wahrgenommen wurde oder daran partizipiert wurde:

„Das ist es- /Mhm./ ..s- das ist das Gefährliche, du vergisst wirklich alles, selbst .. das, was dir sonst immer am Wichtigsten war, /Mhm./ .. und .. aber das war dir zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst, im Nachhinein is- wird mir das erstmal bewusst, ey, wie wie sch=schlimm das eigentlich war. /Mhm./ Das .. ist schon Wahnsinn. Wie schnell man doch .. (atmet schwer aus) .. ja den Verlust, also .. den Realitätsverlust .. hat. /Mhm./ Ist ganz, ganz schlimm.“

Während der Spielzeit blieb dieser Verlust unbemerkt. Erst retrospektiv wird dieses Spielverhalten als Problem („das Gefährliche“, „schlimm“) markiert und damit pathologisiert.¹⁰ Interessant ist die Tatsache, dass Joshua und Simone ihr Spielverhalten pathologisieren, wenn sie reflektieren, sich jedoch der Sprache der Arbeitswelt bedienen, wenn sie sich an ihre WoW-Zeit zurückerinnern und sie aus dem Erleben heraus beschreiben. Nicht alle ehemals computerspielabhängigen Spieler pathologisieren ihr Spielverhalten auf diese Art. Bei Ben zeigt sich ein anderes Muster: Wenn er reflektiert, finden sich starke Normalisierungstendenzen. Wenig überrascht dann, dass er die Verbindungen zwischen Spiel und Arbeit herausstellt und auch wissenschaftliche Diskurse aufgreift:

„Da ist es dann halt immer der Knackpunkt, was sieht die Gesellschaft als positiv und was sieht sie als negativ. /Hmhm./ (1) Wobei ich auch der Meinung bin, dass es wahrscheinlich irgendwann diesen Knackpunkt geben wird, dass die das, was man in diesen Spielen

leistet .. halt wirklich .. gesellschaftlich anerkannt wird. Dass man halt wirklich in die Bewerbung schreibt, hier schaut .. ne, ich hab das gespielt, ich hab das und das im Spiel erreicht, hier ist der Ausdruck. (1) Und dass die .. die einen einstellen, dann halt schon wissen, so, hey (aner kennend) (1) der kann auch mal 100 Stunden die Woche durchziehen. So. /Hmhm./ Ne. /Hmhm./ Ich habe jetzt neulich nen Zeitungsartikel gelesen, FAZ. Da ging's halt darum .. um diese Stanford .. studie. (1) Und da haben sie ein Vorstandsmitglied von Starbucks Deutschland. /Hmhm./ Der halt auch äh (1) ja (1) Gildeleiter einer der erfolgreichsten Gilden Deutschlands ist.“

Ben stellt die herrschenden gesellschaftlichen Normvorstellungen der Computerspielsucht in Frage und normalisiert damit sein Spielverhalten. In dieser Perspektive sind nicht die Spiele und deren Nutzer das Problem, sondern die Gesellschaft, die sie stigmatisiert und deren Wert nicht anerkennt. Indem er vorhersagt, dass auch die Gesellschaft irgendwann das, was die Spieler „leisten“ anerkennt, macht er implizit seine Haltung deutlich, dass es in den Spielen etwas gebe, was auch für die Gesellschaft, genauer: für die Berufswelt nützlich sei. Damit hebt Ben auf den Leistungsaspekt ab, der aus seiner Sicht sowohl die Spiel- als auch die Berufswelt bestimmt. Das Spiel und die darin erreichten und sichtbaren Leistungen werden zur Visitenkarte. Ben unterstellt so, dass der Erwerb von berufsrelevanten Kompetenzen im Spiel bzw. deren Transfer von der Spiel- in die Berufswelt stattfindet.¹¹

5. Reflexion der Reflexion

Wie im vorausgegangenen Abschnitt deutlich wurde, nehmen die Befragten selbst reflexiven Bezug zu der impliziten Arbeitsmetaphorik – entweder in direkter positiver oder in indirekter negativer, d.h. abgrenzender Weise. In den Thematisierungen der Befragten zeigen sich in Bezug auf die inhärente Arbeitsmetaphorik sowohl normalisierende als auch pathologisierende Sinnbezüge. Diese können unterschiedlich interpretiert werden: So kann die Normalisierung als eine Legitimationspraxis fungieren¹² und die Pathologisierung als Abgrenzung. Gemeinsamer Bezugspunkt bleibt aber die Arbeitsmetaphorik. Das Interessante ist dann, dass *Computerspiel(sucht)* keine Arbeit *ist*. Sie wird nur in einer (identifizierenden oder distanzierenden) Bezugnahme des „so als ob“ konstruiert. Im Folgenden soll eine Antwort versucht werden durch den Rekurs auf drei soziologische Ansätze, die für die Reflexion postmoderner – wobei „postmodern“ eher eine soziale Strukturkategorie bezeichnet und keinen epochalen Begriff darstellt – Arbeitsgesellschaften hilfreich sind: Baudrillrads Simulationsprinzip, Foucaults Disziplinarmacht sowie Boltanski und Chiapellos *Neuer Geist des Kapitalismus*. Bemerkenswert ist, dass diese in ihrer Erklärungskraft bis in das Feld der Computerspielsucht hinreichend scheinen, vorausgesetzt das Spielen wird (subjektiv) als Arbeit gedeutet.

5.1 Das Computerspiel als Arbeitssimulator

Die Idee der *Simulation*, des Prinzips des „so als ob“ als strukturierende Kraft des Sozialen ist nicht neu, insbesondere in Hinblick auf das Feld gesellschaftlicher Arbeit (hierzu und im Folgenden ausführlicher Kruse 2004a/b). So kann konstatiert werden, dass je geringer die ökonomische Bedeutung von Arbeit in unserer Gesellschaft ist, desto fester die Arbeit uns in sozialstruktureller Hinsicht in der Hand hat: Es ist erstaunlich, dass die gesamte semantische Struktur unserer Gesellschaft auf das Prinzip Arbeit ausgerichtet ist, dass sich Arbeit als ein gesellschaftliches Prinzip retotalisiert (vgl. Bröckling 2000). Die aktuelle Bedeutung, ja der anhaltende „Hype auf die Arbeit“, manifestiert sich somit weniger in einem ökonomischen als vielmehr in einem symbolischen Sinn. Arbeit strukturiert als symbolische Leitkategorie die soziale Struktur unserer Gesellschaft. Arbeit wird zu einem zentralen Simulationsprinzip der postmodernen Gesellschaft. Nach Baudrillard (1982) herrschen in postmodernen Gesellschaften zahlreiche „Tun-wir-einfach-so-als-ob“-Prinzipien: Die sozialstrukturelle Basis postmoderner Gesellschaften stellen *Fiktionen* dar. Er veranschaulicht dies an einfachen Beispielen, nämlich an den Simulationen von Arbeit, Produktion, Geld und an der Finanzwirtschaft. Nach dem weltweiten Börsenboom der 1990er-Jahre, der zu Beginn des 21. Jahrhunderts dann wie eine Seifenblase geplatzt ist, sollte deutlich geworden sein, was Baudrillard vor über 30 Jahren gemeint hat: Die Bedeutung der Realwirtschaft spielt keine Rolle mehr, die reale Wirtschaft wird simuliert, in Börsenwerten, die sich nur noch auf sich selbst beziehen. Nach dem gleichen Modell wird nun mit dem Prinzip Arbeit verfahren: Der Referenzwert von Arbeit – die ökonomische Notwendigkeit und die Bearbeitung realer Materialitäten – wurde durch den „homo faber“ selbst abgeschafft. Arbeit regiert fortan in symbolisch-repräsentationaler Hinsicht: Nur diese Abschaffung des Referenzwertes von Arbeit (und in Folge dessen eine reine Symbolisierung) kann die ungebrochene und totalisierende Bedeutung von Arbeit in unserer Gesellschaft überhaupt ermöglichen: In der Fiktion wird alles real, wird das Totale präsent und die Präsenz total: Willkommen in der virtual reality of labour, im Reich der rein symbolischen Signifikation der Arbeit. In diesem Zusammenhang scheint die Bedeutung der digitalen Revolution augenscheinlich: So kann der Computer als Inbegriff einer Simulationsmaschine begriffen werden, der sowohl Folge ist als auch zum Motor der Simulationsprozesse wird, insbesondere innerhalb des Feldes gesellschaftlicher Arbeit.¹³ Mit dem Simulationsprinzip Baudrillards allein kann jedoch die Dominanz des symbolischen Prinzips Arbeit nicht erklärt werden. Die Menschen müssen schließlich dazu gebracht werden, sich in den „Arbeitssimulator“ zu begeben und darin zu verbleiben. An dieser Stelle kann die Bedeutsamkeit des *Computerspiels* herangezogen werden, innerhalb dessen – es ist ja nur ein virtuelles Spiel – gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen werden: Die Anwender üben sich z.T. schon als Kinder und Jugendliche (und damit lange vor dem Eintritt ins Erwerbsleben) in der simulativen Realität, der Beherrschung der Fiktion, und kommen über die Logik des Spiels auf den Geschmack nach mehr: Sie beginnen sich zu fesseln und werden gefesselt – und alles ganz fiktiv. Das Computerspiel entfaltet seine Bindungswirkung und die Spieler verstricken sich in einer Matrix simulierter Arbeit, die sie frei macht von den Gängelungen des Realen – das Computerspiel als postmodernes Arbeitslager. In diesem Zusammenhang wird – sozusagen dialektisch gewendet – die Auflösung noch einer weiteren Signifikation deutlich: die des Spiels – und zwar in zweifacher Hinsicht. Denn erstens kann von einer

Simulation des Spiels (playing) im Computerspiel (gaming) gesprochen werden, denn dem Computerspiel fehlen essenzielle Aspekte des (eentlichen) Spiels, die sodann im Computerspiel simulativ hypostasiert werden. Und zweitens ist vor dem Hintergrund der Theorie der Simulakren von Baudrillard (Entkopplung von Signifikat/Signifikant) die Definition von Spiel als „als-ob-Handlung“ virulent im Vergleich zum bisherigen Konzept von Arbeit: Durch die Auflösung der Signifikation von Spiel im Sinne des bisherigen „als ob“ (Huiziga 1938) wird es möglich, in dialektischer Weise „Arbeit als Spiel“ und „Spiel als Arbeit“ zu simulieren und funktional bzw. instrumentalisierend aufeinander zu beziehen – mit dem Effekt der Disziplinierung der Subjekte. Das Spiel wird somit zu einer „als-ob als-ob“-Figur.

5.2 Das Computerspiel als moderne Disziplinarmacht

Durch diese Betrachtungen wird es nachvollziehbar, dass die Theorie der Simulation von Baudrillard fruchtbar mit den theoretischen Ausführungen eines weiteren französischen Sozialphilosophen verknüpft werden können: mit der Theorie der Disziplinarmacht von Foucault (ausführlich Kruse 2004a/b). Foucaults Ansatz ist der, dass das (post-)moderne „Subjekt“ nicht als autonomes Wesen betrachtet werden darf, sondern stets als ein bereits durch gesellschaftliche Machtprozesse *geformtes Subjekt*, das aber in diese Machtprozesse von vornherein selbst aktiv handelnd involviert ist. „Macht“ ist also nichts, das von *oben* nach *unten* ausgeführt wird (vgl. Foucault 1994); die Macht kommt von unten und ist nicht *negativ*, sondern *produktiv*: Sie „*macht*“ etwas, formt die Menschen zu Subjekten und bringt die Menschen dazu, sich selbst zu spezifischen Subjekten zu formen, insbesondere in Hinblick darauf, *dass sie für die Gesellschaft verwertbar sind* (vgl. Rieger 2002): *Subjektivierung ist Humankapitalisierung*. Foucault interessierte sich gerade für diese produktiven Macht-Praktiken, die er auch Disziplinierungspraktiken oder -technologien nennt, mit denen Menschen zu Subjekten „ge-macht“ werden und sich gleichzeitig selbst zu Subjekten machen/disziplinieren. Hierbei analysiert Foucault historisch unterschiedliche Disziplinarsysteme bzw. -mächte. Die historisch früheren Formen zeichnen sich dadurch aus, dass Menschen vor allem körperbezogen fremddiszipliniert wurden. Dabei drückte sich die Machtausübung über eine *Einschreibung in den Körper* des Menschen aus, wie z.B. bei der Folter, es wurde also sozusagen ihre *Hardware* zugerichtet. Das Funktionsprinzip der Disziplinarmacht in modernen Gesellschaften besteht hingegen darin, dass die Individuen nicht mehr direkt körperbezogen, also „hardwaremäßig“ fremddiszipliniert werden, sondern dass sie dazu gebracht werden, sich mittels (unterschiedlicher) Selbstpraktiken selbst zu disziplinieren. Dies wird möglich durch gesellschaftliche Diskurse, in denen sich z.B. der Bereich der Selbstdisziplinierung zur Arbeit als *Einschreibung in die Köpfe* („in den Kopf kriegen“, „in die Köpfe bringen“, vgl. Kruse 2004b) beschreiben lässt. Das wäre eine Disziplinierung durch „Software-Programme“ über die „vernünftige Lebensführung“, also darüber, was normal und was pathologisch ist. Es werden diskursiv Dispositive der Selbstsorge generiert (also Anleitungen bzw. Software-Programme für jene Selbstdisziplinierung virulent), die in Hinsicht auf die Internalisierung der Selbststrationalisierung, des Selbstmanagements, der Selbstsorge etc. dienlich sind. Die jedes Individuum durchdringenden Softwares (Diskurse) der modernen Disziplinarmacht impli-

zieren stets einen projektiven Begriff von Identität, d.h. niemand entspricht einer gegenwärtig geforderten Identität, jedoch in Zukunft, wenn Selbstpraktiken erfolgreich angewendet werden. Somit können diese projektiven Identitäten auch als „anthropologische Optimierungsstrategien“ (Bröckling 2000) verstanden werden. Genau in dieser Hinsicht werden die Subjekte an die „Ketten ihrer selbst“ gelegt, da sie sich selbst in diese Kette legen: Subjektivierung und Identität werden zu einer Sackgasse insofern, als das Subjekt nicht mehr (wie im humanistischen Paradigma) der Ausgangs-, sondern der Endpunkt „softwaregesteuerter Formatierungsprozesse“ ist.

5.3 Das Computerspiel: projektbasierte Polis im neuen Geist des Kapitalismus

Ein Beispiel für diese softwaregesteuerten Formatierungsprozesse ist nun das Prinzip Arbeit gerade in ihrer simulativen Form: Arbeit hatte in Gesellschaften stets strukturierenden, gar disziplinierenden Charakter, allerdings in klassisch herrschaftstechnologischer Hinsicht als Fremddisziplinierung (vgl. Kruse 2002). Das Besondere der modernen Disziplinarmacht ist nun, dass das Prinzip Arbeit als totalisierte Fiktion in die Subjekte programmiert und *das* Mittel der Selbstdisziplinierung geworden ist. Das identitäre Ziel dieser disziplinierenden Simulation ist offensichtlich: nämlich ein Subjekt, das den Anforderungen neoliberal-globalisierter kapitalistischer Gesellschaften gewachsen ist und das sich um sich selbst kümmert, damit nicht für es gesorgt werden muss (wie in „vor“-postmodernen Sozialstaaten). Selbst- ist billiger als Fürsorge. So sollen sich zum Beispiel Menschen über ihre Arbeit an sich selbst zum „Arbeitskraftunternehmer“ (vgl. Voß/Pongratz 2002) oder „unternehmerischen Selbst“ (vgl. Bröckling 2007) subjektivieren, d.h. disziplinieren, was eine andere identitäre Basis im Vergleich zum herkömmlichen Arbeiter der klassischen Industriegesellschaft darstellt. In diesem Zusammenhang liefern die Analysen von Boltanski/Chiapello (2006) zum neuen *Geist des Kapitalismus* eine fruchtbare Komplettierung, denn die semantischen Codierungen von Arbeit in den Thematisierungen der Computerspieler stehen in einem augenscheinlichen Zusammenhang. Boltanski und Chiapello (2006) haben in ihrer historischen Studie die sich in Entwicklungsschleifen vollziehende Herausbildung des neuen Kapitalismus beschrieben. Sie fassen die Entwicklungsdynamik wie folgt zusammen:

„Der Kapitalismus bindet Akteure an sich, die sich dessen bewusst werden, dass sie bisher unterdrückt worden waren. Er bietet ihnen eine Emanzipation auf einem bestimmten Gebiet, hinter der sich allerdings neue Unterdrückungsformen verbergen. Insofern lässt sich sagen, dass der Kapitalismus durch neue Kontrollmodalitäten die zugestandene Autonomie ‚zurückgewinnt‘. Allerdings werden diese neuen Unterdrückungsformen nach und nach sichtbar und geraten so in die Kritik. Deshalb muss der Kapitalismus seine Funktionsmechanismen verändern, um eine neue Emanzipation in Aussicht zu stellen, die unter dem Einfluss der Kritik neu definiert wurde. Die ‚Emanzipation‘, die sich daraus ergibt, birgt jedoch ihrerseits neue Unterdrückungsstrukturen in sich, die im Rahmen des Kapitalismus eine neuerliche Kontrolle über die Akkumulationsprozesse ermöglichen.“ (Boltanski/Chiapello 2006, S. 456f.)

Diese Entwicklungsfigur gleicht einer Hydra, jedoch an ihrer Oberfläche nicht im zynischen Sinne, denn sie verspricht Freiheit und Fortschritt:

„Im Vergleich zu Gesellschaften, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts als ‚traditionell‘ definiert wurden, geht vom Kapitalismus eine befreiende Wirkung aus. Er wirkt darauf hin, dass das Versprechen von Autonomie und Selbstverwirklichung, die in der Aufklärung als grundlegende ethische Forderungen erkannt worden waren, erfüllt werden. Er stellt in zwei Aspekten, die gleichermaßen eine Folge des Marktprimats sind, einen Freiheitsgewinn dar: Im Kapitalismus kann man sowohl seinen gesellschaftlichen Stand (Beruf, Wohnort, Lebensform, Bekanntschaften usw.) als auch die Güter und Dienstleistungen wählen, die man besitzen bzw. konsumieren möchte.“ (ebd., S. 457)

Diese befreiende Wirkung wird vor allem durch eine gesellschaftliche Logik der „projektbasierten Polis“ versprochen: Das soziale Leben gleicht einer Wanderbaustelle auf der Autobahn, man zieht von Projekt zu Projekt, als freies, flexibles und ungebundenes Subjekt – das leider nicht merkt, wohin die Autobahn führt: nämlich in das lebenslange Lernen, das sich selbst zu disziplinieren und auszubeuten bedeutet. Das Computerspiel nach der Logik von WoW nimmt hier (wie ein Flugsimulator) eine zentrale Trainingsfunktion ein und bietet den Akteuren alles, was sie brauchen, um sich für die projektbasierte Polis fit und damit von ihr abhängig zu machen – denn alles andere werden sie (vermutlich danach, immerhin handelt es sich um junge Menschen) verlernt haben.

6. Fazit

Das Computerspielen (und die Computerspielabhängigkeit) sowie deren diskursive Konstruktion kann als ein „pars pro toto“ für gesellschaftliche Verhältnisse betrachtet werden. Hier wird wie durch ein Brennglas die Logik, nach der zentrale Felder der Gegenwartsgesellschaft funktionieren, sichtbar. Immer da, wo simuliert wird, wo also keine Lebensnotwendigkeiten den Hintergrund für die Deutung des Geschehens bilden, wird dies besonders deutlich: also auch im Computerspiel, im Virtuellen. Wenn wir eingangs auf den zunächst überraschenden Zusammenhang hingewiesen haben, dass auch Computerspielabhängigkeit als Arbeit verstanden und dadurch normalisiert werden kann, ergibt sich aus diesen Überlegungen nun die Folgerung, dass auch umgekehrt die Berufstätigen in der digitalen Gesellschaft als pathologisch, ja als computerspielabhängig beschrieben werden könnten: Arbeit als Computerspielabhängigkeit (vgl. auch Flaßpöhler 2011). So berichtete das Ärzteblatt unter dem Titel *Besser Psychopath als Aktienhändler* (ÄrzteZeitung 2011) über die Ergebnisse einer Studie, in der sich gerade bei den erfolgreichsten Teilnehmenden dieser Arbeitswelt besorgniserregende „pathogene“ Persönlichkeitseigenschaften zeigen. Und auf einem Treffen von Computerspielentwicklern und -vermarktern, dem „Social Gaming/Virtual Goods Summit“ (2011 in Deutschland) wird unverhohlen erläutert, dass „auf einer Meta-Ebene [...] die Vermarktung von virtuellen Gütern für die Entwickler selbst ein Spiel [ist]. Sie müssten Spaß daran haben, andere Leute abzuzocken“ (Pfeiffer 2012, S. 154). Auch in unserem Projekt zeigte sich diese Dimension: Am Ende des Interviews mit den Angehörigen „eines ehemaligen Computerspielabhängigen“ fragte die Interviewerin nach der Vermittlung weiterer Interviewpartner und bekam eine überraschende Antwort, in der Parallelen zwischen Arbeitssucht und Computerspielabhängigkeit anklingen:

„I. Falls Sie noch jemanden kennen, der für unser Forschungsprojekt in Frage kommt. Ich hab Flyer mitgebracht [...]"

Vater: Ich hab so viele Süchtige, die kommen jeden Tag, jeden Morgen zur Arbeit. /Ja (lacht)/ (lacht) Zur Arbeit. (lacht)/(lacht)/Sowas von süchtig.“

Die Wirtschaftslogik unserer modernen Arbeitsgesellschaft folgt scheinbar zunehmend denselben Prinzipien wie das Computerspiel. Wenn Arbeit immer mehr wie ein Computerspiel wird, dann kann man selbstverständlich im Computerspiel viel für die Arbeitswelt lernen. In der deutschen Computerspielbranche wird das Postulat der Berufsqualifizierung sogar für die Altersgruppe der Kinder aufgestellt. Unter der Überschrift *Davon träumt das Arbeitsamt – Liebe Mütter ...* werden positive Wirkungen der kindlichen Computerspielnutzung behauptet: „Ihre Kinder [...] entwickeln dabei ganz selbstverständlich komplexe Lösungen, gemeinsam und auf höchstem Niveau. Die deutsche Wirtschaft sucht nach wie vor Fachkräfte mit den Fähigkeiten ihrer Kinder“ (USK 2002, S. 49). Diese Behauptung steht der Forschungslage zu den Auswirkungen des Konsums von Bildschirmmedien auf die kindliche Entwicklung entgegen, die eine Beeinträchtigung wichtiger Schritte der körperlichen, seelischen und geistigen Entwicklung nachweist und damit eine Gefährdung der Basis für eine nachfolgende Teilnahme am Berufsleben (vgl. Mößle 2012; Spitzer 2005). In jüngeren Bevölkerungsgruppen dürfte es also zu „Kollateralschäden“ kommen, die auf dem Weg der Generierung des gewünschten Subjekts hin- bzw. wahrgenommen werden. Ziel ist es (ähnlich wie beim Kompetenztraining in einem Flugsimulator) ein spezifisches Subjekt zu produzieren, das bezüglich seines Humankapitals über hohe Medienkompetenz verfügt und hinsichtlich seiner sozialen Dispositionen ein leicht und gut verwertbares Objekt im *Neue[n] Geist des Kapitalismus* darstellt. Man sollte sozial kompetent sein, aber nicht gebunden an eine Beziehung, da dies die Flexibilität in der „projektbasierten Polis“ (Boltanski/Chiapello 2006) nimmt (vgl. auch Sennett 1998); man sollte einen Standpunkt vertreten können, aber keinen haben, man sollte hinsichtlich der eigenen Produktivität stets steigerungsfähig sein, ganz im Sinne von „immer einen Level weiter“ etc. (vgl. Gross 1994; Rosa 2006).

Wir möchten mit unserem Beitrag also nicht nur beschreiben, *dass* in dieser Gemengelage normalisiert und pathologisiert wird, sondern einen Schritt weiter gehen und fragen, *wie* es dazu kommt: Was ist das gemeinsame Dritte? – Eben die Stabilisierung des Systems. Eine herkömmliche bipolare Betrachtung der Computerspielsucht im Sinne von „das ist normal“ versus „das ist krank“ erkennt die Produktivität jener Logiken im Sinne einer „Doublette“, durch die eine spezifische diskursive Struktur – gleich einer „Matrix“ – gesellschaftlich generiert wird. Die diskursive Struktur der Computerspielsucht eröffnet eine Perspektive auf die simulative Disziplinierung der gesellschaftlichen Subjekte im Computerzeitalter. Das Medium Computer ist ein zentraler Agent moderner Disziplinarmacht – gerade aufgrund seiner Fähigkeit zur simulativen Praxis. Diese an Foucaults *Gouvernementalität* sich anlehrende Analyse verdeutlicht, in welchen Subjektivierungsprozessen sich Akteure der mediatisierten Gegenwartsgesellschaft verstricken/verstrickt werden. Findet hier also bereits eine Erweiterung der biopolitischen Disziplinierung des modernen Subjekts um eine computertechnologische Programmierung statt?

Sowohl Normalisierung als auch Pathologisierung sind systemstabilisierend bzw. stehen zumindest in der Gefahr, zu diesem Zweck benutzt zu werden. Es

sind zwei Seiten derselben Medaille: Auf der einen Seite muss gewährleistet werden, dass die Ausbeutungslogik, der Zwang zur Selbstentfremdung (vgl. Lohmann 1979) nicht als krank angesehen wird (Normalisierung), da diese der zentrale Antriebsmotor der modernen Arbeitsgesellschaft mit *De[m] neuen Geist des Kapitalismus* und ihrer „projektbasierten Polis“ ist. Auf der anderen Seite muss verhindert werden, dass zu viele Ausfälle aus der Arbeitsgesellschaft stattfinden. Es bedarf also einer Begrenzung der negativen Konsequenzen (Pathologisierung). Dass hier einige – bezeichnenderweise gerade die jüngeren und schwächeren Mitglieder der Gesellschaft – durchs „Rost“ fallen, scheint in der Logik der Humankapitalisierung mit ihrem Programm des „survival of the fittest“ (Bröckling 2007; Kruse 2004a/b) unerheblich.

Anmerkungen

- 1 Für eine bessere Lesbarkeit verwenden wir die männliche Schreibweise, gemeint sind Männer und Frauen.
- 2 Das Screeninginstrument wurde von Rehbein et al. entwickelt und getestet. Es basiert auf dem von Hahn und Jerusalem (2001a, 2001b) vorgeschlagenen Instrument zur Erfassung von Internetsucht (ISS-20), welches für das Phänomen der Computerspielabhängigkeit erweitert und adaptiert wurde und lehnt sich an die bestehende Abhängigkeitsklassifikation des ICD-10 an (vgl. Rehbein/Kleimann/Mößle 2010).
- 3 In diesem Artikel werden die Worte Computerspielsucht/-abhängigkeit bzw. computerspielsüchtig/-abhängig synonym verwendet. Damit ist der eingegrenzte Bereich der problematischen Nutzung von Video- und Computerspielen gemeint, in Abgrenzung zu den weiter gefassten Konstrukten der Internetabhängigkeit bzw. der Cyber Disorders (vgl. Rehbein/Kleimann/Mößle 2010). Zur sozialwissenschaftlichen Einordnung dieser abweichenden und subjektiv als problematisch erlebten Verhaltensweise (vgl. Jukschat 2013).
- 4 Wir verstehen unter Biografie eine dynamische Konstruktion der (mehr oder weniger) kohärenten Sinngebung der eigenen Lebensgeschichte. Biografie ist dabei weder rein individuelle Konstruktionsleistung noch sozial determiniert. Sie kann als soziologisches Konstrukt folglich als ein vermittelndes Bindeglied zwischen Subjekt und Gesellschaft betrachtet werden (vgl. Kohli/Günther 1984; Eßbach 2001).
- 5 Eine Legende zu den im empirischen Material verwendeten Vokabular scheint angemessen: *WoW*: Ein Onlinerollenspiel, bei dem in einer laufend ergänzten, virtuellen Fantasiewelt Spieler eine virtuelle Spielfigur (*Avatar*) steuern und mit anderen Spielern gemeinsam verschiedene Aufgaben (*Quests*) erledigen. *Raid*: Ein virtueller Feldzug, bei dem eine festgelegte Anzahl Spieler gemeinsam eine vorgegebene Abfolge virtueller Gegner besiegt, um am Ende den stärksten Gegner (*Boss*) zu besiegen, der manchmal ein besonders begehrtes Item fallen lässt (*droppt*); eine ausgewogene Kombination aus Mitspielern verschiedener Fähigkeitstypen (Fern- und Nahkämpfer, Heiler) ist dazu nötig. *Instanz*: Instanzen sind umfangreiche, teils mehrstündige Aufgaben in einem bestimmten, privaten Spielbereich der *WoW*. Sie können nur von einem Team aus einer festgelegten Anzahl von Spielern absolviert werden. *Item*: Ein virtueller Gegenstand (z.B. Schwert oder Rüstung), die als Belohnung für das Besiegen eines virtuellen *NPC* (Non-Player-Character) zur Verfügung gestellt werden, und durch deren Verwendung der Spieler Vorteile im nachfolgenden Spielverlauf erzielt. Nach einem *Raid* kann das Item nicht von allen, sondern nur von einem beteiligten Spieler besessen und genutzt werden, so dass wahlweise per Versteigerung oder Zufallsprinzip über die Vergabe entschieden wird. *Level*: Jeder *Avatar* beginnt das Spiel auf der niedrigsten Erfahrungsstufe (Level 1), und kann durch das Sammeln von Erfahrungspunkten auf das für die jeweilige Spielversion höchste Level aufsteigen (*leveln*). *Gilde*: Eine feste Spielgemeinschaft, die sich in der Regel zum raiden zu festen Zeitpunkten online trifft und miteinander über Textnachrichten und Internet-Telefonie

- kommunizieren kann. *Dragon Killing Points (DKP)*: Währung zur Verteilung von Belohnungen, die sowohl für Anwesenheitszeiten als auch für erwünschte Verhaltensweisen nach einem je nach Gilde von den Spielern bestimmten unterschiedlichen System ausgegeben wird.
- 6 „Massenmedien, Werbung und Spielzeugindustrie verbünden sich dabei. [...] [P]erfiderweise wird gerade der Drang des Jugendlichen, der dann an der Schwelle zwischen Kindheit und Erwachsenenalter sich gegen alle diese vorgegebenen Dinge auflehnt, wiederum umgeleitet, so dass er schließlich der Industrie und der Produktion wieder zugutekommt.“ (Herzka 2010, S. 170f.) Der vorherrschende Spielbegriff in der Computerspielforschung (z.B. Fritz 2004) setzt dagegen Spiel und Computerspiel auch auf dieser Ebene eher unreflektiert gleich, ohne dabei auf die besonderen Einschränkungen einzugehen, die dem „als-ob-Handeln“ durch die technisch vorgegebenen Bilder auf dem Monitor, mehr noch der Freiheit des Spiels überhaupt durch die Programmvorgaben gesetzt sind. Auf diese Engführung werden wir im Rahmen des Simulationsprinzips von Baudrillard noch genauer eingehen.
 - 7 Transkriptionsregeln: Unterstreichungen = Betonung; := Pausen kürzer als eine Sekunde; (1) = Pausen, Nummer gibt Länge in Sekunden an; /Mhm./ = kurze Äußerung des anderen Sprechers; de- = Wortabbruch.
 - 8 Dabei geht es z.B. darum, dass eine Gilde, die unter Gamern mit Prestige verbundene Auszeichnung „*World First Bosskill*“ erringen möchte. „*Einen Monat. .. Jahresurlaub, sechs Wochen. (1) Angefangen zu spielen, jeden Tag 18 Stunden. .. Immer gibt ihm, gib ihm, in die Instanzen rein mit der Gruppe (langgezogen), hochgepusht, alles machen, alles machen, nur um .. sofort die guten Items zu bekommen. [...] Und wenn man knapp davor ist, nen Boss zu legen, der noch nicht gelegt worden ist, dann macht man halt auch durch. /Hmhm./ So, die haben .. jetzt irgendwann .. nen World-First-Kill gehabt, also das erste Mal einen bestimmte Boss /Hmhm./ .. weltweit als ersten getötet.*“ (Ben)
 - 9 Die analytische Variation möglicher sozialer Situationen von Aussagen ist ein fruchtbares Verfahren innerhalb verschiedener rekonstruktiver Analysemethoden (vgl. Kruse/Biesel/Schmieder 2011: 57), nicht nur in der Objektiven Hermeneutik (vgl. Wernet 2006). Es findet sich in verschiedenen Spielarten in einer Reihe von sequenz- bzw. konversationsanalytischen Ansätzen (vgl. Kruse 2011: 161) wieder, beispielsweise aber auch in der Grounded Theory, für die sie eine Technik „zum Erhöhen der theoretischen Sensibilität darstellt“ (Strauss/Corbin 1996, 56f.; ausführlicher Kruse 2012) darstellt.
 - 10 Bei Joshua zeigt sich das eindrücklich, wenn er seine WoW-Zeit beschreibt: „*Also in Ketten .. gelegt sein. Also d=das ist dieses eigentlich. Wie ich mich da gefühlt habe, ich hab mich in einem tiefen Loch gefühlt, /Mhm./ (atmet ein) wo .. oben das Licht, der Ausgang irgendwo zu sehen war, aber wo man .. nicht wusste, wie man da hochkommen soll. Wie man da rauskommt. Also- /Mhm./ das ist dieses, wie ich mich so gefühlt habe. Das war .. dunkel, schwarz. Und ich bin- hab oben zwar Licht irgendwo gesehen, aber ich bin nicht .. hoch gekommen, ich wusste nicht wie.*“
 - 11 Explizit wird dies, wenn Ben im Interview sagt: „*Man muss halt seine Ressourcen ja beisammen halten. /Hmhm./ Muss die Leute motivieren .. an einem Strang zu haben. Die können ja auch zu einem anderen Raid gehen und werden da genommen. /Hmhm./ .. Ne, und wenn ich dem die Items zu gestehe im Raid, dann ist das ja sozusagen Kapital, was ich weggebe. Dann muss ich auch sicher sein, dass der Spieler da bleibt. Und so ist halt auch mittlerweile in der Wirtschaft ja oft. /Hmhm./ Ne. Wenn jetzt einer in Asien sitzt und .. ich sitze in Deutschland .. und ich weiß, der ist ein guter Chemiker oder so. .. Und der sagt dann so, ne, ich bin damit nicht einverstanden, ich hab hier in Asien ein neues Jobangebot. C'est la vie (1) Dann ist halt äh .. ist halt schwierig einzugreifen. Müsste man hinfliegen .. im Notfall. (1) Wenn man dann .. seine .. ja, .. Kompetenzen trainiert hat, das online zu lösen und Gesprächskompetenzen und so weiter. Das halt, ne /Hmhm./ vermitteln zu können. /Hmhm./ Kann ein großer Vorteil sein.*“
 - 12 Bereits vor mehr als 20 Jahren beschrieb Gaßner auf der Basis von Interviews mit Heimcomputernutzern eine solche Legitimationspraxis. Die Idee der Nutzbarmachung von am Computer erworbenen Fähigkeiten auf andere Lebensbereiche bezeich-

net er als modernen Mythos, der „vermutlich viel zu tun [hat, d.A.] mit der Suche nach einer unkritischen und vorteilhaften Legitimation der eigenen Entscheidung“ (Gaßner 1989, S. 110).

- 13 So bearbeiten Handwerker nicht mehr selbst Materialien, sondern bedienen via PC-Terminal Maschinen (z.B. fliegen Piloten nicht mehr selbst ihre Flugzeuge, sondern Softwareprogramme, Computersimulationen geben nach Vulkanausbrüchen den Flugraum frei oder sperren ihn etc. pp).

Literatur

- ARD (2008): Spielen, spielen, spielen ... Wenn der Computer süchtig macht. <http://www.ardmediathek.de/ard/servlet/content/3517136?documentId=843812> [14.02.2012].
- ÄrzteZeitung (2011): Besser Psychopath als Aktienhändler. http://www.aerztezeitung.de/panorama/auch_das_noch/article/673398/fundsache-besser-psychopath-aktienhaendler.html?sh=2&h=-1738962353 [14.02.2012].
- Baker, M. (2004): Corporate social responsibility – What does it mean? <http://www.mallenbaker.net/csr/definition.php> [14.02.2012].
- Bartmann, C. (2012): Selbstdarstellung im Büro. Die Performance-Falle. <http://www.sueddeutsche.de/karriere/selbstdarstellung-im-buero-die-performance-falle-1.1267162> [14.02.2012].
- Bassen, A./Jastram, S./Meyer, K. (2005): Corporate Social Responsibility. Eine Begriffserläuterung. In: Zeitschrift für Wirtschafts- und Unternehmensethik 6 (2), S. 231–236.
- Baudrillard, J. (1982): Der symbolische Tausch und der Tod. München.
- Berndt, J. C. (2009): Die stärkste Marke sind Sie selbst! Schärfen Sie Ihr Profil mit Human Branding. München.
- Bild.de. (2008): World of Warcraft. Wenn das Online-Spiel zur Sucht wird. <http://www.bild.de/digital/technikwelt/world-of-warcraft/wenn-online-spielen-zur-sucht-wird-6773976.bild.html> [14.02.2012].
- Bleckmann, P./Eckert, J./Jukschat, N. (2012): Futile search for a better life? Two biographical case studies on women with depression and video game dependency. In: *Advances in Dual Diagnosis*, 5 (3).
- Boltanski, L./Chiapello, E. (2006): Der neue Geist des Kapitalismus. Konstanz.
- Bröckling, U./Krasmann, S./Lemke, Th. (Hrsg.) (2000): Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Frankfurt a.M.
- Bröckling, U. (2000): Totale Mobilmachung. Menschenführung im Qualitäts- und Selbstmanagement. In: Bröckling, U./Krasmann, S./Lemke, T. (Hrsg.): Gouvernamentalität der Gegenwart: Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Frankfurt a. M., S. 131–167.
- Bröckling, U. (2007): Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a.M.
- Corneliussen, H. G./Rettberg, J. W. (2008): Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge.
- Cover, R. (2006): Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. In: *Game studies. The international journal of computer game research* 6 (1). <http://gamestudies.org/0601/articles/cover/> [01.08.2012].
- Denkler, T. (2009): World of Warcraft. Süchtig nach Monstern. <http://www.sueddeutsche.de/digital/world-of-warcraft-suechtig-nach-monstern-1.83488> [14.02.2012].
- Eßbach, W. (2001): Über soziale Konstruktionen von Biographien. In: Franceschini, Rita (Hg.) (2001): Biographie und Interkulturalität: Diskurs und Lebenspraxis. Tübingen, S. 59–68
- Flaßpöhler, S. (2011): Wir Genussarbeiter: Über Freiheit und Zwang in der Leistungsgesellschaft. München.

- Foucault, M. (1994): Das Subjekt und die Macht. Nachwort. In: Dreyfus, H.L./Rabinow, P. (Hrsg.): Michel Foucault: Jenseits von Strukturalismus und Hermeneutik. Frankfurt a.M., S. 243–250.
- Garfinkel, H. (1973): Das Alltagswissen über soziale und innerhalb sozialer Strukturen. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.): Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit. Band 2. Reinbek, S. 189–214.
- Gaßner, R. (1989): Computer und Veränderungen im Weltbild ihrer Nutzer: Eine qualitative Längsschnittanalyse bei jugendlichen und erwachsenen Computerkursteilnehmern. Frankfurt a.M.
- Gentile, D. A./Choo, H./Liau, A./Sim, T., Li, D./Fung, D./khoo, A. (2011): Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. In: Pediatrics, pp. 2010–1353. <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2011/01/17/peds.2010-1353.full.pdf+html> [01.08.2012].
- Griffiths, M. D./Hunt, N. (1998): Dependence on computer games by adolescents. In: Psychological Reports 82 (3), pp. 475–480.
- Gross, P. (1994): Die Multioptionsgesellschaft. Frankfurt a.M.
- Hahn, A./Jerusalem, M. (2001a): Internetsucht: Reliabilität und Validität in der Online-Forschung. In: Theobald, A./Dreyer, M./Starsetzki, T. (Hrsg.): Handbuch zur Online-Marktforschung. Beiträge aus Wissenschaft und Praxis. Wiesbaden, S. 1–21.
- Hahn, A./Jerusalem, M. (2001b): Internetsucht: Validierung eines Instruments und explorative Hinweise auf personale Bedingungen. In: Theobald, A./Dreyer, M./Starsetzki, T. (Hrsg.): Handbuch zur Online-Marktforschung. Beiträge aus Wissenschaft und Praxis. Wiesbaden, S. 213–233.
- Helffferich, C. (2005): Qualität qualitativer Daten – Manual zur Durchführung qualitativer Einzelinterviews. Wiesbaden.
- Helffferich, C./Kruse, J. (2007): Hermeneutisches Fremdverstehen als eine sensibilisierende Praxeologie für sozialarbeiterische Beratungskontexte. Oder: Vom „professionellen Blick“ zum „hermeneutischen Ohr“. In: Miethe, I./Fischer, W./Giebeler, C. (Hrsg.): Rekonstruktion und Intervention. Interdisziplinäre Beiträge zur rekonstruktiven Sozialarbeitsforschung. Leverkusen, S. 175–188
- Herzka, H. (2010): Über die Wirkung der Umwelt auf das spielende Kind. In: Nuesch, M. L. (Hrsg.): Spiel aus der Tiefe. Von der Fähigkeit der Kinder, sich gesund zu spielen. Schaffhausen, S. 163–171.
- Huizinga, J. (1938/2009): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.
- Jahoda, M. (1983): Wieviel Arbeit braucht der Mensch? Arbeit und Arbeitslosigkeit im 20. Jahrhundert. Weinheim.
- Jukschat, N. (2013): Video game dependency: A concept between “disease” and “label”. Plea for a socio-scientific understanding. RESET. REsearch in Social science on the InternET (im Erscheinen).
- Kleining, G. (1982): Umriss zu einer Methodologie Qualitativer Sozialforschung. In: KZfSS 34 (2), S. 224–253.
- Kocyba, H. (2000): Der Preis der Anerkennung: Von der tayloristischen Missachtung zur strategischen Instrumentalisierung der Subjektivität der Arbeitenden. In: Holtgrewe, U./Voswinkel, S./Wagner, G. (Hrsg.): Anerkennung und Arbeit. Konstanz, S. 127–140.
- Kohli, M./Robert, G. (Hg.) (1984): Biografie und soziale Wirklichkeit. Stuttgart.
- Kruse, J. (2002): Geschichte der Arbeit und Arbeit als Geschichte. Münster.
- Kruse, J. (2004a): Arbeit und Ambivalenz: Die Professionalisierung Sozialer und Informatisierter Arbeit. Bielefeld.
- Kruse, J. (2004b): Disziplinierende Simulation. Zur Retotalisierung des Arbeitsprinzips in neoliberalen Gesellschaften – eine Auseinandersetzung mit Baudrillard und Foucault. In: Zeitschrift für Arbeitsforschung, Arbeitsgestaltung und Arbeitspolitik 13 (4), S. 390–400.
- Kruse, J. (2011, Oktober): Reader „Einführung in die Qualitative Interviewforschung“. Freiburg (Online-Publikation, Bezug über www.qualitative-workshops.de)

- Kruse, J./Biesel, K./Schmieder, C. (2011): *Metaphernanalyse. Ein rekonstruktiver Ansatz*. Wiesbaden.
- Kruse, J. (2012): Strukturierung versus Offenheit: Theoretische Sensibilisierung als Ausgangsbasis des rekonstruktiven Paradigmas. In: Gredig, Daniel/Schnurr, Stefan (Hrsg.): *Forschen in der Sozialen Arbeit. Exemplarische Antworten auf typische methodische Herausforderungen*. Baltmannsweiler, S. 158-203.
- Kruse, J./Schmieder, C. (2012): In fremden Gewässern. Ein integratives Basisverfahren als sensibilisierendes Programm für rekonstruktive Analyseprozesse im Kontext fremder Sprachen. In: Kruse, J./Bethmann, S./Niermann, D./Schmieder, C. (Hrsg.): *Qualitative Interviewforschung im Kontext fremder Sprachen*. Weinheim/Wiesbaden [im Erscheinen].
- Lakoff, G./Johnson, M. (2003): *Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern*. 3. Aufl. Heidelberg.
- Lohmann, H. (1979): *Krankheit oder Entfremdung? – Psychische Probleme in der Überflusgesellschaft*. Stuttgart.
- Mannheim, K. (1964): Beiträge zur Theorie der Weltanschauungsinterpretation. In: Mannheim, K.: *Wissenssoziologie*. Berlin/Neuwied, S. 91–154.
- Mavridis, T. (2010): Tue Gutes und rede darüber ... <http://mavridis.posterous.com/10647047> [14.02.2012].
- Merkens, H. (2003): Auswahlverfahren, Sampling, Fallkonstruktion. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek, S. 286–299.
- Möble, T. (2012): dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden.
- Neckel, S. (2008): *Flucht nach vorn. Die Erfolgskultur der Marktgesellschaft*. Frankfurt a.M./New York.
- Pfeiffer, R. (2012): Hochprozentiges für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – Das Abhängigkeitspotential von Online-Rollenspielen und Browserspielen. In: Möller, C. (Hrsg.): *Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern*. Stuttgart, S. 131–156.
- Plöger-Werner, M. (2012): Wie Onlinerollenspiele süchtig machen – am Beispiel von World of Warcraft und Metin2. Marburg.
- Przyborski, A./Wohlrab-Sahr, M. (2008): *Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch*. München.
- Rehbein, F./Kleimann, M./Möble, T. (2010): Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13 (3), pp. 269–277.
- Rieger, S. (2002): Arbeit an sich. Dispositive der Selbstsorge in der Moderne. In: Bröckling, U./Horn, E. (Hrsg.): *Anthropologie der Arbeit*. Tübingen, S. 79–96.
- Rosa, H. (2006): Wettbewerb als Interaktionsmodus. Kulturelle und sozialstrukturelle Konsequenzen der Kokurrenzgesellschaft. In: *Leviathan. Zeitschrift für Sozialwissenschaft* 34 (1), S. 82–104.
- Scholz, C. (2009): Generation G: Computerspieler als Sicherheitsrisiko? <http://faz-community.faz.net/blogs/personal-blog/archive/2009/04/08/generation-g-computerspieler-als-sicherheitsrisiko.aspx> [14.02.2012].
- Seidl, C./Beutelmeyer, W. (2006): *Die Marke ICH: So entwickeln Sie Ihre persönliche Erfolgsstrategie; mit Herold-Prinzip*. Heidelberg.
- Sennett, R. (1998): *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin.
- Spitzer, M. (2005): *Vorsicht Bildschirm – Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart.
- Strauss, A. L. (1998): *Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Paderborn.
- Strauss, A. L./Corbin, J. (1996): *Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim.
- Taylor, T. L. (2009): *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Massachusetts/London.

- Thalemann, R./Wölfling, K./Grüsser, S. M. (2007): Specific Cue Reactivity on Computer Game-Related Cues in Excessive Gamers. In: *Behavioral Neuroscience* 121 (3), S. 614–618.
- Tichenor, P. J./Donohue, G. A./Olien, C. N. (1970): Mass Media Flow and Differential Growth in Knowledge. In: *The Public Opinion Quarterly* 34 (2), S. 159–170.
- Ulich, E. (1998): Der Taylorismus und die Psychotechnik. In: Ulich, E.: *Arbeitspsychologie*. Stuttgart, S. 6–35.
- USK (2002): Fair-Play-Kampagne „Ich spiele auch“, Games und Gamer 2002, zit. nach Gerstenberger, K. und Klingelstein, M. (2005): *Crashkurs Kind und Computerspiele*. Stuttgart, S. 49.
- Voß, G. G./Egbringhoff, J. (2004): Der Arbeitskraftunternehmer. Ein neuer Basistypus von Arbeitskraft stellt neue Anforderungen an die Betriebe und an die Beratung. In: *Zeitschrift Supervision* (3), S. 19–27. http://www.tu-chemnitz.de/hsw/soziologie/institut/Aufsätze_working_papers_Praesentationen_Interviews_uam_zum_download-258.html [01.08.2012].
- Voß, G. G./Pongratz, H. J. (2002): Der Arbeitskraftunternehmer. Eine neue Grundform der Ware Arbeitskraft? In: Bröckling, U./Horn, E. (Hrsg.): *Anthropologie der Arbeit*. Tübingen, S. 127–155.
- Wernet, A. (2006): *Einführung in die Interpretationstechnik der Objektiven Hermeneutik*. Wiesbaden.
- Yee, N. (2006): The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: *Games and Culture* 1 (1), pp. 68–71.