

Harald Waldrich

Gaming 2.0

**Service-Games und -Plattformen
zwischen Arbeit und Spiel**

H. Waldrich: Gaming 2.0

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

[Zugl.: Diss., Universität Konstanz, 2025]

[Erstveröffentlichung online: Konstanzer Online-Publikations-System (KOPS), URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:352-2-43v6sy59378m3> / für die Printversion geringfügig bearbeitet und um ein Vorwort ergänzt]

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2026

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-215-9

Inhaltsverzeichnis

Michael Mayer

The Gaming never stops	5
Vorwort zu Harald Waldrichs <i>Gaming 2.0 – Service-Games und -Plattformen zwischen Arbeit und Spiel</i>	
Inhaltsverzeichnis	9
1 Einleitung	13
1.1 Ausgangslage	13
1.2 Frage und Problemstellung	18
1.3 Forschungsstand und Methode	22
2 Service-Games: Teil I	33
2.1 Eine Momentaufnahme gegenwärtiger Gaming-Strukturen	33
2.2 <i>Arcades</i> als früher Gaming-Service – Die Konfiguration und Entstehung von Gaming-Kultur zwischen Öffnung und Schließung als Service-Effekt	37
2.3 Die Jagd nach High Scores als ökonomisch verfertigte Spielpraktik	41
2.4 Heimkonsolen-Dispositive und die Formierung von Plattformökonomie	43
2.5 PC Master Race und Online-Gaming	49
2.6 Die Entgrenzung des Spielens – von der Levelstruktur zum virtuellen Ludokosmos	54
2.7 Service-Games: Der soziale Ludokosmos des Homo oeconomicus zwischen Spiel(en) und Arbeit(en)	63
2.8 Fallbeispiel: <i>The Division</i> – Spielpraktiken der ludo-ökonomischen Inflation	73
3 Die Arbeit des Spiels – Das Spiel der Arbeit	83
3.1 Arbeit, Spiel und Ernst – Ein traditionsreicher Diskurs	83
3.1.1 Dynamische Differenzen zwischen Arbeit und Spiel	83
3.1.2 Serious Games – Ernste Spiele und ernste Konsequenzen	89
3.1.3 Serious Gaming – Die Einspielung ‚ernster‘ Zwecke	96

3.1.4	Arbeit: Relationen, Strukturen und Prozesse – Ein Überblick	99
3.2	Arbeitsdispositive – Ökonomische Wertschöpfung als Leitfunktion und strukturelles Prinzip	104
3.2.1	Formierung, Konfiguration und Dynamisierung von Arbeitsdispositiven	104
3.2.2	Freizeit und Industrie	111
3.3	Digitalisierung als Gamechanger	117
3.3.1	Ökonomische Verhaltensmodellierung als frühe digitale Praktik	117
3.3.2	Digitale Effekte im Gaming	121
3.4	Zwischen Gamification und Workification – Plattformökonomie und ludo-ökonomische Dispositive	124
4	Gaming 2.0 – Service-Games, Plattformen und Praktiken	133
4.1	<i>YouTube</i> als Gaming-Akteur im Service-Game-Dispositiv und die Emergenz distinkter Praktiken	133
4.2	<i>Twitch</i> und Livestreaming – Gaming Influencing vom Produkt zum Live-Service	146
4.3	Plattformökonomie als Medium von Gaming 2.0	158
4.4	Plattformökonomie und Gaming 2.0	165
4.4.2	Metaplattformen – Verschaltung von Plattformen und Destabilisierung von Grenzen	178
4.4.3	Service-Games als (Meta-)Plattformen – <i>crossplay</i> und Restrukturierung	187
5	Service-Games: Teil II – <i>Fortnite</i> als Service-Game, Metaplattform und kulturelles Phänomen	197
5.1	<i>Fortnite: Battle Royale</i>	197
5.2	Einspielung: Konstitutive Strukturen in der Peripherie und ökonomische Verfasstheit	199
5.3	Gaming-Praktiken: ‚Build Fights‘ in <i>Fortnite</i> – Playbour, Labori- ous Play und Playful Work – Gaming 2.0 im beispielhaften Vollzug	209
5.4	‚Into the Metaverse‘ – <i>Fortnite</i> als kulturelles Phänomen	217
6	Fazit und Ausblick	233
	Quellenverzeichnis	245
	Literaturverzeichnis	245
	Abbildungsverzeichnis	260

Filmografie	261
Videografie	261
Websites	262
Gameografie	263
Statistiken	264