

## **Theoretische Arbeit**

### **control\_shift**

#### **Zur Konfluenz von Spiel und Arbeit im Informationszeitalter**

In dieser Arbeit befasse ich mich mit der Frage, inwieweit der Umbruch von einer Industrie- in eine Informationsgesellschaft, bzw. eine Kontrollgesellschaft, wie Deleuze sie in Ablösung der foucaultschen Disziplinargesellschaft nennt, die Sphären, in denen Spiel und Arbeit traditionellerweise verortet werden, zum Verschmelzen gebracht hat, und in diesem Prozess die Begriffe von Spiel und Arbeit, vor allem im digitalen Raum, einer Re-Konzeptualisierung unterworfen werden.

Die Verhältnisse dieses neuen 'Ludokapitalismus' werden nicht nur beschrieben, sondern als historisch bedingt aufgezeigt: mit Hilfe eines theoretischen Gerüsts, bestehend aus einem kulturtheoretischen Klassiker (Huizingas Homo ludens), den Grundlagentexten zu Computer und Kybernetik (Turing, Wiener, Shannon) und einer Auswahl post-strukturalistischer und -feministischer Texte (Deleuze, Haraway u.a.), wird dargestellt, wie in den neu entstandenen sozioökonomischen Netzwerken der westlichen Informationsgesellschaft die Konzepte von Spiel (als Emergenz und als Kontingenz) und immaterieller Arbeit die alten Konzepte von Hierarchie, Bürokratie und Linearität verdrängen.

An zwei praktischen Beispielen, dem Browser-Game FarmVille und dem Micropayment-Service Mechanical Turk, führe ich exemplarisch vor, wie sich alle zuvor beschriebenen Elemente im Massenmedium Internet vereinen: kybernetische Technologien und Interfaces, die die systemischen Interaktionen und Topologien ermöglichen; das Management derselben, das den Informationsfluss moduliert und den durch die Prozesse der Subjektivitäten entstehenden Mehrwert abschöpft; und nicht zuletzt die Ideologie von Spiel als romantischem Ideal alles Menschlichen, das die Triebfeder unserer ungebremsten Performanz innerhalb der Netzwerke ist.