

Inhalt

1	Einleitung	11
2	Methodik	15
2.1	Lebensgeschichten	16
2.2	Von der Erzählung zum Code	18
2.3	Beobachten	20
2.4	Kreisendes Arbeiten	22
2.5	Diesseits und jenseits des Bildschirms	24
2.6	Sättigung	25
3	Gaming als Begriff und Praxis	29
3.1	Echte Spiele	30
3.2	Echte Gamer	33
3.2.1	Immer die anderen	34
3.2.2	Spielende Frauen und die Zugehörigkeit	35
3.2.3	Ausgrenzungen	39
3.3	Die Ontologie des Spielens	44
3.3.1	Inkorporierung	47
3.3.2	Ebenen der Wahrnehmung	48
3.4	Der Rahmen des Spiels	53
3.4.1	Gewählte Ernsthaftigkeit	58
4	Abseits der Norm	63
4.1	Devianz und Stigma	64
4.2	Der Habitus und der Zusammenhalt der Gruppe	68
4.2.1	Der schützende Scheindiskurs	72

4.3	Die gefühlte Norm	81
4.3.1	Geschmack und Macht	82
5	Gegen-Orte	93
5.1	Spiele als Orte	93
5.2	Andere Orte	96
5.2.1	Zugriff von überall	97
5.2.2	Andere Regeln	99
5.2.3	Andere Sprache	103
5.3	Theorien der Gegenorte	106
5.3.1	Third places	107
5.3.2	Nicht-Orte	109
5.3.3	Spiel als Heterotopie	112
6	Durch den Spiegel	119
6.1	Spielen im Dazwischen	120
6.2	Schwindende Freiräume	124
6.2.1	Enträumlichung	130
6.3	Männerwelten	133
6.3.1	Männlichkeit und Krise	136
6.3.2	Selbstermächtigung im Angesicht der Krise	145
6.3.3	Wütende Männer und die Politik	154
6.4	Zum freien Willen erzogen	160
6.4.1	Eskapismus	162
6.4.2	Dem Leben entrinnen	164
6.4.3	Libertärer Paternalismus	166
6.5	Momente der Machtlosigkeit	169
7	Weckruf und Opium	171
7.1	Machtverschiebungen	174
7.1.1	Heterotopie als Produkt und Boot-Camp	176
7.1.2	Online-Diskurse	179
7.2	Aufbegehren	181
7.2.1	Verfremdung	182
7.2.2	Karneval	185

8	Abschließende Gedanken	189
	Literaturverzeichnis	193