

## Fellows



### **Mathias Fuchs**

IFK\_Senior Fellow

Zeitraum des Fellowships:

01. März 2022 bis 30. Juni 2022

## **Mathias Fuchs**

### **PROJEKTTITEL**

Playful Work. Playbour

### **PROJEKTBESCHREIBUNG**

Die Arbeitsumgebungen, die uns zur Verfügung gestellt werden, oder diejenigen, die wir uns selbst schaffen, haben sich während der vergangenen Jahrzehnte dramatisch verändert. Nicht zuletzt unter dem Einfluss der Covid-19-Pandemie beginnen sich die Grenzen zwischen Arbeitsplätzen und Freizeitsphären aufzulösen. Die einstmals klar ausdifferenzierten Bereiche der Arbeit und des Spiels verbinden sich in einem Gemenge, das Julian Kücklich (2005) treffend als »playbour« bezeichnet hat. Wir beobachten Mischformen aus Spiel und Arbeit, die verschiedene Autoren als Arbeitsspiele, »work/play interferences« (Fizek/Dippel 2018) oder als »ludictatorship« (Escribano 2012) untersuchen. Das Projekt analysiert Formen der »Anderen Arbeit« (IFK-Forschungsschwerpunkt) vis-à-vis der sich manifestierenden Formen »anderer Spiele« (Games with a Purpose, Serious Games, Games for Good). Das Projekt wird kritisch hinterfragen, wie Leichtigkeit und verspielte Arbeitsformen in unterschiedlichen Umgebungen befördert, behauptet oder instrumentalisiert werden. Dabei richten wir den Blick auf:

1. Google-Offices, Facebook-Großraumbüros
2. Team-Arbeitsräume kleinerer Start-up-Unternehmen
3. Das Design und die Abwesenheit von professioneller Gestaltung im Homeoffice
4. Virtuelle Arbeitsräume bei Zoom, Skype u. a.

Die Untersuchung stützt sich auf die Befragung nach Ideologie in der Versprechung spielerischer Arbeit und auf eine revidierte Betrachtung von Spiel in postindustriellen Gesellschaften.

## CV

CV Mathias Fuchs ist Künstler, Musiker und Medienwissenschaftler. Er studierte Computerwissenschaften in Erlangen und Wien sowie elektroakustische Musik in Wien und Stockholm. 2010 promovierte er mit einer Arbeit zu »Sinn und Sound« an der Humboldt-Universität zu Berlin. Seit 2012 arbeitet er an der Leuphana-Universität im Centre for Digital Cultures. 2020 habilitierte er mit der *Venia Legendi* für Kultur- und Medienwissenschaften.

## Publikationen

*Phantasmal Spaces. Archetypical Venues in Computer Games* (Monografie), New York 2020; Hg. gem. mit Sonia Fizek, Paolo Ruffino und Niklas Schrape, *Rethinking Gamification*; darin Autorenbeitrag »Predigital Precursors of Gamification«, S. 119–140, Lüneburg, 2014; »Gamification as 21st Century ›deology‹«, in: Jennifer Dewinter und Carly A. Kocurek (Hg.), *Gamification and Labour Politics. Journal of Gaming and Virtual Worlds* 6.2, S. 143–157, London 2014; »Weltentzug und Weltzerfall (World-withdrawal and world-decay): Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decay of worlds in the times of computer games«, in: Malcolm MacLean, Wendy Russell und Emmily Ryall (Hg.), *Philosophical Perspectives on Play*, London 2015; Hg. gem. mit Ernst Strouhal, *Passagen des Spiels II. Das Spiel und seine Grenzen*; darin Autorenbeitrag »Fair Enough! Über Spielverderber und Falschspieler«, S. 173–188, Wien, New York, 2010.