

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Untersuchungsgestand und Methode</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Flexible Arbeit in der Netzwerkgesellschaft</b>	<b>5</b>
2.1	Funktionsverlust der Organisationsformen	6
2.2	Anforderungen an die Arbeitsorganisation	6
2.3	Virtuelle Teams in der Wirtschaft	7
2.4	Gaming als Benchmark gelingender Online-Kooperation	9
<b>3</b>	<b>Counter Strike als Spielsystem</b>	<b>11</b>
3.1	Vom Einzelspieler zum Team	12
3.2	Das Spielprinzip	14
3.3	„Hyperrealität“ oder das Problem des Realen	15
3.4	Motivation zum Spiel	16
3.4.1	Psychologische Motivation	17
3.4.2	Soziale Motivation	17
3.4.3	Teilhabe an Sinn	18
3.4.4	Alternative Normen	19
3.4.5	Modell für die Motivation	20
<b>4</b>	<b>Counter Strike als gelingende Zusammenarbeit</b>	<b>23</b>
4.1	Kommunikation und Differenzierung	24
4.2	Kapitalisierung	26
4.3	Hybrider Möglichkeitsraum zwischen Gemeinschaft und Gesellschaft	27
4.3.1	Flexible Organisationen	27
4.3.2	Posttraditionale Gemeinschaften	28
4.4	Zwischenfazit: Schule des Wettbewerbs	30

---

<b>5</b>	<b>Bedingungen des Gelingens</b> . . . . .	33
5.1	Heraustreten aus der Alltagsrealität. . . . .	33
5.2	Freiwilligkeit . . . . .	34
5.3	Regeln für Verlässlichkeit und Flexibilität . . . . .	35
5.4	Bedingte Limitationen: Was nicht gelingt. . . . .	37
5.5	Fazit . . . . .	38
<b>6</b>	<b>Übertrag in die Arbeitswelt</b> . . . . .	41
6.1	Mandatory fun . . . . .	42
6.2	Shifting Baselines . . . . .	44
	<b>Literatur</b> . . . . .	51

Team Play

Was Counter Strike-Spielern bei virtueller Teamarbeit  
gelingt und was nicht

Mackrodt, B.

2017, XI, 55 S. 3 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-16339-6