HAW Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kiel
Kiel University of Applied Sciences

Lehrveranstaltung: Games und Demokratie

Allgemeine Informationen	
Veranstaltungsname	Games und Demokratie games and democracy
Veranstaltungskürzel	5.40.04.28
Lehrperson(en)	Dr. Strobel, Benjamin (benjamin.strobel@haw-kiel.de)
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel jedes Semester
Lehrsprache	Deutsch

Kompetenzen / Lernergebnisse
Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.
Das Private ist politisch – das gilt auch für Computerspiele, die über bloße Unterhaltung im Kämmerlein vor dem Bildschirm längst hinausgerwachsen sind. Ihre Bedeutung erstreckt sich heute über wirtschaftliche, politische und kulturelle Dimensionen. Öffentliche Dirskurse verhandeln das digitale Spielen vor dem Hintergrund von gesellschaftlichen Themen wie Gewalt, Sucht, Gender, Ausbeutung, Manipulation, Extremismus, Demokratie und vielen mehr. In diesem Seminar lernen wir die breiten gesellschafftlichen Wirkungen des Computerspiels kennen, analysieren Games hinsichtlich ihrer Produktion, Rezeption und Kulturen bis hin zu Wirkmechanismen auf Ebene des Individuums. Hierbei reflektieren wir stets die Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Entwicklungen und individuellen Effekten.

Angaben zum Inhalt	
Lehrinhalte	Lehrinhalte • Gesellschaftliche Dimension und Bedeutung des Mediums Computerspiel • Medienwirkungszusammenhänge von Games auf gesellschaftlicher und individueller Ebene • Medieninhaltiche Bedeutung von Games für die Gesellschaft anhand konkreter Beispiele • Zusammenhänge von Produktionsbedingungen und Rezeption von Computerspielen • Öffentliche Diskurse um Games anhand aktueller Beispiele • Demokratische und politische Prozesse in und um Games • Instrumentalisierung von Games durch politische und wirtschaftliche Akteure • Kulturtechniken des Computerspiels
Literatur	• Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). (2025). Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Bundeszentrale für politische Bildung • Görgen, A. & Unterhuber, T. (Hrsg.). (2023). Politiken des (digitalen) Spiels: transdisziplinäre Perspektiven (Vol. 4). transcript Verlag. • Pfister, E. & Görgen, A. (2026). Horror – Game – Politics. Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen. https://hgp.hypotheses.org/ • Schreier, J. (2021). Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry. Grand Central Publishing. • Zimmermann, O., & Falk, F. (Hrsg.). (2025). Handbuch Gameskultur 2.0: Über die Kulturwelten von Games. Deutscher Kulturrat eV.

Lehrform der Lehrveranstaltung	
Lehrform	**SWS**

Übung	2

Prüfungen	
Unbenotete Lehrveranstaltung	Nein