

## Lehrveranstaltung: Games und Gesellschaft

Allgemeine Informationen	
<b>Veranstaltungsname</b>	Games und Gesellschaft Games and society
<b>Veranstaltungskürzel</b>	TBA
<b>Lehrperson(en)</b>	Dr. Strobel, Benjamin (benjamin.strobel@haw-kiel.de)
<b>Angebotsfrequenz</b>	Regelmäßig
<b>Angebotsturnus</b>	In der Regel jedes Semester
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch

Kompetenzen / Lernergebnisse
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>
Das Private ist politisch – das gilt auch für Computerspiele, die über bloße Unterhaltung im Kämmerlein vor dem Bildschirm längst hinausgewachsen sind. Ihre Bedeutung erstreckt sich heute über wirtschaftliche, politische und kulturelle Dimensionen. Öffentliche Diskurse 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 gesellschaftlichen 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	
<b>Lehrinhalte</b>	<p>Lehrinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesellschaftliche Dimension und Bedeutung des Mediums Computerspiel</li> <li>• Medienwirkungszusammenhänge von Games auf gesellschaftlicher und individueller Ebene</li> <li>• Medieninhaltliche Bedeutung von Games für die Gesellschaft anhand konkreter Beispiele</li> <li>• Zusammenhänge von Produktionsbedingungen und Rezeption von Computerspielen</li> <li>• Öffentliche Diskurse um Games anhand aktueller Beispiele</li> <li>• Demokratische und politische Prozesse in und um Games</li> <li>• Instrumentalisierung von Games durch politische und wirtschaftliche Akteure</li> <li>• Kulturtechniken des Computerspiels</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brandenburg, A., Schlegel, L. &amp; Zimmermann, F. (Hrsg.). (2025). Handbuch Gaming &amp; Rechtsextremismus. Bundeszentrale für politische Bildung</li> <li>• Görgen, A. &amp; Unterhuber, T. (Hrsg.). (2023). Politiken des (digitalen) Spiels: transdisziplinäre Perspektiven (Vol. 4). transcript Verlag.</li> <li>• Pfister, E. &amp; Görgen, A. (2026). Horror – Game – Politics. Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen. <a href="https://hgp.hypotheses.org/">https://hgp.hypotheses.org/</a></li> <li>• Schreier, J. (2021). Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry. Grand Central Publishing.</li> <li>• Zimmermann, O., &amp; Falk, F. (Hrsg.). (2025). Handbuch Gameskultur 2.0: Über die Kulturwelten von Games. Deutscher Kulturrat eV.</li> </ul>

<b>Lehrform der Lehrveranstaltung</b>	
<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>
Übung	2

<b>Prüfungen</b>	
<b>Unbenotete Lehrveranstaltung</b>	Nein