

**Titel: Gaming und Politik. Wie Computerspiele unsere Vorstellung der Welt prägen – und wie sie politisch genutzt werden können**  
**Mit Exkursion ins Binarium Dortmund**  
(Hattinger Mediensommer; mit Kinderprogramm)

Seminar-Nr.: GAM 324713226  
Termin: 11.08. – 16.08.2024  
Veranstalter: DGB Bildungswerk e.V., Politische Erwachsenenbildung  
Veranstaltungsort: DGB Tagungszentrum Hattingen, Am Homberg 44-50, 45529 Hattingen  
Seminarleitung: Björn Wunderwaldt (freiberuflicher Bildungsreferent),  
Jennifer Jason (Gamedesignerin)  
Die genannten Seminarleitenden führen das Seminar selbst durch. Die einzelnen Lerneinheiten werden von ihnen in inhaltlich-methodischer Weise gestaltet und abwechselnd, bisweilen auch gemeinsam durchgeführt. Zusätzliche, externe Referent\*innen werden im Programm an entsprechender Stelle aufgeführt.

---

### Sonntag

19.00 – 21.00 Uhr  
Seminarleitung  
durchgehend  
anwesend

Anreise bis 18.00 Uhr (Abendessen)  
Begrüßung der Teilnehmenden  
Vorstellung der Teilnehmenden und ihrer Erwartungen an das Seminar  
Vorstellung des Seminarprogramms

### Montag

08.45 – 12.30 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Computerspiele, ein Nischenphänomen im Jugendalter?**

- Wie gehen Menschen mit Videospiele um?
- Sind Jugendliche überhaupt die Hauptzielgruppe von Videospiele?
- Was zeigen uns Studien zum Spielverhalten der Gesamtgesellschaft
- Game-Theorie: Was macht Spiele überhaupt spannend?

12.30 – 14.45 Uhr  
Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Über eine eigene Kultur und den Traum der Videospielekarriere**

- Let's Play, Streaming, e-Sports – Was ist das eigentlich?
- Wie sieht das Leben von Profizocke\*r\*innen aus?
- Warum wollen auf einmal alle Youtuber\*innen oder Streamer\_innen werden? Wie funktionieren die Plattformen YouTube und Twitch?
- Das große Geld? Wie und um wieviel Geld wird eigentlich gespielt?

ab 18.00 Uhr  
Abendessen

**Dienstag**

08.45 – 09.30 Uhr  
09:30 – 12:00 Uhr

**Zur Geschichte der Videospiele (Exkursion ins Binarium Dortmund)**

Busfahrt nach Dortmund mit inhaltlicher Einführung  
Thematischer Rundgang durch die Ausstellung:

- Arcades und Automaten, zuhause spielen?
- Die ersten Spielekonsolen; Shooter, Strategie- oder Storygames;
- Entwicklungen aktueller Spielegenres; VR und was die Zukunft noch so bringt

12:00 – 12:45 Uhr

Rückfahrt mit Feedback

12.45 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Auswertung der Exkursion****Nazis bekämpfen, Klimawandel aufhalten, Fluchtursachen verstehen**

- Politische Themen in Videospiele entdecken
- Methodische Überlegungen für (eigene) politische Games

ab 18.00 Uhr

Abendessen

**Mittwoch**

08.45 – 12.30 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Die Videospiegelindustrie – Ein guter Arbeitgeber?**

- Überblick über die größten Unternehmen der Gamingindustrie?
- Publisher, Entwicklerstudios und mehr: Wer arbeitet eigentlich alles in der Gamingindustrie?
- Crunch-Time: Wenn Unmengen an Überstunden zum Alltag werden
- Sexismus in der Gamingindustrie

12.30 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Wie entsteht eigentlich ein neues Game?**

- Von der ersten Idee bis zum fertigen Spiel
- Wir legen den Grundstein für unser eigenes Spiel

ab 18.00 Uhr

Abendessen

**Donnerstag**

08.45 – 12.30 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Gesellschaftliche Themen im Gaming-Kontext**

- Pädagogischer Nutzen von Games
- Wie die extreme Rechte Gaming nutzen will, und was die Community dagegen tut
- Rollenbilder in Videospiele: Starke Vorbildfiguren oder doch nur nette Nebencharaktere
- Wie Videospiele die Welt ein bisschen Inklusiver machen können

12.30 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

**Entwickler\*innenstudio am Homberg**

- weitere Tools zur Entwicklung von Games
- Wir arbeiten weiter an unseren eigenen Spielen

ab 18.00 Uhr

Abendessen

**Freitag**

08.15 – 13.00 Uhr  
inkl. 15 Min. Pause

Präsentation der Ergebnisse und Rundgang durch die Mediensommer-Seminare

**Die nächsten Level**

- Wie gehen Gesellschaft und Politik mit Gaming um?
- Was kann Gaming gesellschaftspolitisch leisten?

13.00 Uhr

Seminarfeedback und Perspektiven  
Mittagessen und Abreise

---

Zielgruppe:

Alle politisch Interessierten

Lernziele:

Im Erwerb von Kenntnissen gemäß dem vorliegenden Themenplan und im Meinungsaustausch dazu sollen die Teilnehmenden ihre politische Urteilsfähigkeit sowie ein Problem- und Verantwortungsbewusstsein für ein demokratisches und solidarisches Miteinander entwickeln und stärken, indem sie:

- Computerspiele als Teil der deutschen Medienlandschaft reflektieren, der unsere Sicht auf die Welt mitprägt
- Streamingplattformen und Gamingindustrie als Konzerne mit eigenen Interessen und als Arbeitgeber einordnen können
- Den Nutzen von Spielen als Instrumente politischen Bildung diskutieren und einschätzen können

Methoden:

- (Kurz-)Referate und Lehrgespräche (z.T. in Verbindung mit multimedialen Präsentationen)
- (Impulsinduzierte) Plenumsdiskussionen
- Einzel-, Partner- und Kleingruppenarbeit
- Analyse von Spielen
- Nutzung von einfachen Tools zur Game-Erstellung
- Pro- und Contra-Diskussionen, Lernintervalle
- Videos, Fotomaterial
- Präsentationen auf Wandzeitungen
- Recherchen im Internet
- Exkursion (gesondert ausgewiesen)

Änderungen vorbehalten