

**Titel: Gaming und Politik.
Wie Computerspiele unsere Vorstellung von
(Arbeits-) Welt und Gesellschaft prägen
(Hattinger Mediensommer; mit Kinderprogramm)**

Seminar-Nr.: GAM 326713225
Termin: 23.08. – 28.08.2026
Veranstalter: DGB Bildungswerk e.V., Politische Erwachsenenbildung
Veranstaltungsort: DGB Tagungszentrum Hattingen, Am Homberg 44-50, 45529 Hattingen
Seminarleitung: Björn Wunderwaldt (Politscher Bildner),
Bianca Peters (Master in Kultur, Ästhetik und Medien)
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 – 12:30 Uhr

Grundlagenwissen Computerspiele

- Die Gründe, warum Menschen Computerspiele nutzen
- Fachbegriffe und Genre der Branche
- Suchtpotentiale und Abhängigkeiten von Videospiele als wissenschaftliche und populistische Kontroverse

12.30 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr

inkl. 15 Min. Pause

Die Gaming-Industrie

- Rahmenbedingungen und Expansionschancen
- Gamification in der Arbeitswelt
- Gewerkschaftliche Aktivitäten in der Branche

ab 18.00 Uhr

Abendessen

Mittwoch

08.45 – 12.30 Uhr

inkl. 15 Min. Pause

Vermarktung von Computerspielen

- Streaming-Dienste und die Chance der Zweitvermarktung von Computerspielen
- E-Sport: die Verknüpfung von sportlichen Events und Computerspielen
- Influencer im Gamingbereich

12.30 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr

inkl. 15 Min. Pause

Diskriminierungsformen in Computerspielen

- Sexismus: ein Problem für die Branche
- Geschlechterbilder und die aktuellen Diskussionen
- Computerspiele aus dem Bereich der extremen Rechten

ab 18.00 Uhr

Abendessen

Donnerstag

08.45 – 12.30 Uhr

inkl. 15 Min. Pause

Computerspiele für Jeden

- Die Debatte um den Kinder- und Jugendschutz
- Inklusive Ansätze in Computerspielen
- Senior*innen als Zielgruppe der Spieleindustrie
- Gaming in der Schule als pädagogischer Ansatz

12.30 – 14.45 Uhr

Mittagspause

14.45 – 18.00 Uhr
inkl. 15 Min. Pause

Gesellschaftspolitische Dimension von Computerspielen

- Computerspiele als Kulturgut
- Das Thema Krieg in Computerspielen als gesellschaftspolitische Kontroverse
- Können Computerspiele einen bildungspolitischen Mehrwert haben?

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

Änderungen vorbehalten