

Titel: Gaming und Politik. Wie Computerspiele unserer Vorstellung von (Arbeits-) Welt und Gesellschaft prägen – und wie sie politisch genutzt werden können.(mit Exkursion ins Binarium Dortmund)

Seminar-Nr.: 322663248 GAM

Termin: 31.07. – 05.08.2022

Veranstalter: DGB Bildungswerk e.V., Politische Erwachsenenbildung

Veranstaltungsort: DGB Tagungszentrum Hattingen, Am Homberg 44-50, 45529 Hattingen

Seminarleitung: Björn Wunderwaldt, Jennifer Hicks (Medienpädagogische Gamedesignerin)

Die genannte Seminarleitung führt 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
Seminarleitung durchgehend
Anreise bis 18.00 Uhr (Abendessen)
Begrüßung der Teilnehmenden
Vorstellung der Teilnehmenden und ihrer Erwartungen an das Seminar
Vorstellung des Seminarprogramms

Montag

Zur Geschichte der Videospiele: Exkursion ins „Binarium“ in Dortmund
08.30 – 09.15 Uhr Busfahrt nach Dortmund mit inhaltlicher Einführung
09.15 – 12.00 Uhr Rundgang durch die Ausstellung mit Recherche-AGs: erste Videospiele: 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
12.30 – 14.45 Uhr Mittagspause
14.45 - 16.15 Uhr **Auswertung der Exkursion**
16.30 - 18.15 Uhr **Computerspiele, ein Nischenphänomen im Jugendalter?**

- Wie gehen Jugendliche 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?

ab 18.15 Uhr Abendessen

Dienstag

08.45 – 10.15 Uhr **Mal eben mit zocken Geldverdienen?**
10.30 - 12.30 Uhr

- Wieviel verdienen professionelle Gamer_innen?
- Warum wollen auf einmal alle Youtuber_innen oder Streamer_innen werden?
- Wie funktionieren die Plattformen YouTube und Twitch und wie erstelle ich mein eigenes Gamingvideo?

12.30 – 14.45 Uhr
 14.45 - 16.15 Uhr
 16.30 - 18.15 Uhr

Mittagspause

Nazis bekämpfen, Klimawandel aufhalten, Fluchtursachen verstehen

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

ab 18.15 Uhr

Abendessen

Mittwoch

08.45 – 10.15 Uhr
 10.30 - 12.30 Uhr

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
- Skandale in der Gamingindustrie

12.30 – 14.45 Uhr
 14.45 - 16.15 Uhr
 16.30 - 18.15 Uhr

Mittagspause

Wie entsteht eigentlich ein neues Game?

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

ab 18.15 Uhr

Abendessen

Donnerstag

08.45 – 10.15 Uhr
 10.30 - 12.30 Uhr

Gesellschaftliche Themen im Gaming-Kontext

- Pädagogischer Nutzen von Games
- Wie die extreme Rechte Gaming nutzen will, und was die Community dagegen tut
- Rollenbilder in Videospielen: Starke Vorbildfiguren oder doch nur nette Nebencharaktere
- Gaming und Gesundheit, was macht Gaming mit uns?

12.30 – 14.45 Uhr
 14.45 - 16.15 Uhr
 16.30 - 18.15 Uhr

Mittagspause

Entwicklerstudio am Homberg

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

ab 18.15 Uhr

Abendessen

Freitag

08.45 – 10.15 Uhr
 10.30 - 12.30 Uhr

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?

12.30 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)