

## Fachbereich 9 - Medienstudiengänge

Department 9 - Media Courses

### Kommentar zur Lehrveranstaltung im SoSe 2022

Description of seminars

**Veranstalter\*in:** Susanne Becker, M.A.

*Lecturer:*

**Titel (dt.):** Geschichte und Politik in digitalen Spielen

**Titel (engl.):** History and Politics in Digital Games

#### **Beschreibung:**

*Description:*

Politische Aussagen in digitalen Spielen werden von vielen Entwickler\*innen, aber auch Anhänger\*innen der Gaming-Subkultur als Problem angesehen, wenn nicht sogar gänzlich abgelehnt: „Keep your politics out of my games“ lautet die Aufforderung dieser. Dabei wird „Politik“ als etwas verstanden, was den Spaß am Spiel verdirbt.

Ziel der Veranstaltung ist, mithilfe von diskursanalytischen und kulturemiotischen Ansätzen zu ergründen, wie Machtbeziehungen in digitalen Spielen kommuniziert werden. Dabei sollen dominante Diskurse ermittelt werden, die sich auf „historische“ Argumente bzw. auf historische Vorbilder stützen. Oftmals sind diese politischen Aussagen nicht offensichtlich zu erkennen, weil sie als stereotyp bzw. „natürlich“ wahrgenommen werden. Auf dieser theoretischen Grundlage sollen Studierende im Seminar Fallbeispiele untersuchen und diskutieren.

Die Veranstaltungssprache ist Deutsch.

Political statements in digital games are seen as a problem by many developers, but also by members of the gaming subculture, if not rejected entirely: "Keep your politics out of my games" is the request. "Politics" is understood as something that spoils the fun of the game.

The aim of this class is to use discourse-analytical and cultural-semiotic approaches to explore how power relations are communicated in digital games. The aim is to identify dominant discourses that are based on "historical" arguments or on historical paragons. Such political statements are often not obvious because they are perceived as stereotypical or "natural". On this theoretical basis, students will examine and discuss case studies in this seminar.

This class will be held in German.

#### **Literatur:**

*Literature:*

Zur Einführung (Auswahl) / Introductory readings (selection):

Barthes, Roland: Mythen des Alltags, Frankfurt a. M. 1964.

Bevc, Tobias; Zapf, Holger (Hgg.): Wie wir spielen was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz 2009.

Lorber, Martin; Zimmermann, Felix (Hgg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Studies of Digital Media Culture 12), Bielefeld 2020.

Pfister, Eugen: Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag

aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Junge, Thorsten; Schumacher, Claudia (Hgg.): Digitale Spiele im Diskurs, Hagen 2018.

Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias: Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student\*innen, Forscher\*innen und Geschichtsinteressierte, Glückstadt 2020.

Eine vollständige Literaturliste wird in der ersten Sminarsitzung bekanntgegeben.

A full bibliography will be provided in the first session.