



Fachbereich 9 - Medienstudiengänge

Department 9 - Media Courses

Kommentar zur Lehrveranstaltung im SoSe 2026

Description of seminars

Veranstalter*in: Prof. Dr. Christian Schwarzenegger

Lecturer:

Titel (dt.):

Spiel & Welt. Gaming als Labor der digitalen Gesellschaft

Titel (engl.):

Game and the World. Gaming as Lab of the Digital Society

Beschreibung:

Description:

Computer- und Konsolenspiele sowie Mobile Games sind heute generationenübergreifend festes Inventar tiefgreifend mediatisierter Lebenswelten. Für viele – insbesondere in der Gen Z – sind Gaming und seine Peripherien längst zentrale soziale Räume: Bis zu 60 Prozent verstehen sie als ihren „main social space“. Spiele fungieren damit als (Infra)strukturen des Alltags.

In, durch und um Spiele herum entstehen eigenständige Öffentlichkeiten, Ökonomien und Konfliktarenen. Hier werden Identitäten und Zugehörigkeiten verhandelt, affektive und kreative Gemeinschaften gebildet und Konflikte eskaliert. Gaming ist Motor plattformkapitalistischer Dynamiken ebenso wie Raum für kreative und affektive Vergemeinschaftung. Gaming ist Motor plattformkapitalistischer Dynamiken – von Streaming-Arbeit und Playbour bis zu datengetriebenen Live-Service-Ökonomien – und zugleich Raum politischer Artikulation und von Kulturkämpfen, ironischer Distanzierung und mitunter radikaler Mobilisierung. (z.B. ↑ → ↓ ↓ ↓?)

Gaming kann nicht alles erklären, was im Digitalen geschieht. Aber vieles, was die digitale Gesellschaft kennzeichnet – Affektöffentlichkeiten, Plattformmacht, Ökonomisierung, Identitätspolitiken, Polarisierung und die Aushandlung von Wissensordnungen – lässt sich hier in verdichteter Form beobachten.

Das Seminar untersucht, wie in „Spiel & Welt“ soziale Räume, politische Konflikte und epistemische Ordnungen hervorgebracht, geformt und in Frage gestellt werden.

Literatur:

Literature: