Universität St.Gallen

# Veranstaltungs- und Prüfungsmerkblatt Herbstsemester 2023

# 1,738: Soziologie: Soziologie des Spiels

# ECTS-Credits: 2

## Überblick Prüfung/en

(Verbindliche Vorgaben siehe unten)
dezentral - Schriftliche Arbeit, Digital, Einzelarbeit Individualnote (100%)
Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

## Zugeordnete Veranstaltung/en

Stundenplan -- Sprache -- Dozent
1,738,1.00 Soziologie: Soziologie des Spiels -- Deutsch -- Conrad Michael Allman

## Veranstaltungs-Informationen

### Veranstaltungs-Vorbedingungen

Keine Vorbedingungen.

### Lern-Ziele

Nach dem Kurs:

1. kennen Sie die wichtigsten Grundkonzepte von Spiel (play) und Spielen (games) sowie im Bereich Gamification;
2. kennen Sie die im Kurs behandelten ökonomischen Aspekte des Spiels;
3. können Sie diese Grundkonzepte und Aspekte kritisch reflektieren, insbesondere in Bezug auf ihre gesellschaftliche Bedeutung und Wirkung;
4. sind Sie in der Lage, Aspekte Ihrer eigenen Lebenswelt mit diesen Konzepten zu analysieren und besser zu verstehen.

### Veranstaltungs-Inhalt

Spiele sind, nicht zuletzt infolge des enormen kommerziellen Erfolgs von Computer- und Konsolenspielen, zu einem neuen Massenmedium herangewachsen. Spiele sind schillernde, ambivalente, mitunter gar paradoxe, Phänomene: Einerseits können sie soziale Grenzen und Unterschiede mühelos überwinden und Menschen verschiedenster Identitäten in einer – allerdings oft nur temporären – Spielgemeinschaft zusammenbringen. Andererseits werden sie gerade zur Erzeugung sozialer Distinktion eingesetzt: Spiele wurden und werden immer wieder mit bestimmten Ethnien, Geschlechtern, Altern, Klassen, mit Öffentlichkeit oder Privatheit, asoziiert. Man entsinne sich nur der Spiele sozialer Eliten, wie etwa Golf, Polo oder das mittelalterliche Ritterturnier.

Parallel dieser Entwicklung haben sich die *Game Studies* als eine neue Querschnittsdisziplin ausgebildet, deren erklärtes Ziel die Erforschung von Spiel und Spielen in interdisziplinärer Perspektive darstellt. Das beinhaltet selbstverständlich auch soziologische Ansätze und Methoden, die nicht zuletzt auch dadurch auf den Plan gerufen werden, dass gerade der Problemkreis von Gewaltdarstellungen in Spielen und deren möglichen sozialen Negativfolgen immer wieder neue öffentliche Debatten motivieren. Die soziologische Relevanz stellt sich indes auch in einem größeren Zusammenhang her, da beliebte Spiele immer auch typische Eigenschaften der Gesellschaft oder sozialen Gruppe reflektieren, in denen diese sich eingebettet finden. Die Erforschung von Spielen als kulturelle Artefakte kann daher ein Licht auf sonst implizite soziale Strukturen werfen. Spiele sind daher keine hermetisch dichte Anderswelten; vielmehr unterhalten Spielwelten komplexe Beziehungen zu ihren Umwelten.

Das hier nur angedeutete, weite Problemspektrum möchte das Seminar zum Anlass nehmen, um gemeinsam klassisch gewordene Theoriepositionen zum Spiel und seiner gesellschaftlichen Bedeutung zu erarbeiten. In einem ersten Teil werden wir uns dabei eng am Spielphänomen selbst orientieren, weshalb zunächst vor allem Spieltheoretiker wie Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits und Brian Sutton-Smith zu Wort kommen werden. In einem zweiten Teil werden wir unseren

Universität St.Gallen

Deutungshorizont spielerischer Phänomene erweitern, um die dynamischen Relationen zwischen Spielen und ihrer Gesellschaft zu analysieren. Neben Distinktionsphänomenen soll dabei besonders die von Johan Huizinga aufgeworfene Frage stehen, inwiefern Wettbewerb ein unverzichtbares Element von Spielerfahrung sei, und welche Konsequenz das für die gesellschaftliche Relevanz von Kooperation und Reziprozität habe. Diesem Komplex werden wir uns u.a. durch Lektüre von Adam Smith zuwenden, ohne jedoch vor einer kritischen Auseinandersetzung mit mathematischer Spieltheorie und dem inhärenten *Rational-Choice*-Modell zurückzuschrecken. Ein weiteres Thema betrafe ferner die kritische Diskussion mit Ansätzen der Instrumentalisierung von Spiel, wie sie etwa im Konzept der Gamification vorliegen, um pädagogische, soziale und ethische, aber auch kommerzielle, Ziele zu erreichen.

Als Querschnittsthema werden im Kurs Themen behandelt, die im 2. und 3. Studienjahr in verschiedenen Fokusbereichen weiter vertieft werden können. Zu diesen gehören vor allem Gesellschaft, Kultur, Medien, Technologien und Geschichte.

## Veranstaltungs-Struktur und Lehr-/Lerndesign

Der Kurs findet im Wochenrhythmus statt (1 Sitzung pro Woche). Erwartet wird die Lektüre der Texte, die in den Sitzungen als Diskussionsgrundlage dienen.

Je nach Disponibilität wird ein:e externe:r Referent:in eingeladen, um in einer Sitzung über Entwicklung und Marketing von Games zu sprechen.

## Veranstaltungs-Literatur

Zur Einführung empfohlen wird Jane McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York: Penguin, 2011, besonders das Kapitel “Saving the Real World Together”, S. 296-344.

Die übrige Literaturliste wird zu Semesterbeginn auf StudyNet freigeschaltet und in der ersten Sitzung kurz vorgestellt.

## Veranstaltungs-Zusatzinformationen

--

# Prüfungs-Informationen

## Prüfungs-Teilleistung/en

## 1. Prüfungs-Teilleistung (1/1)

### Prüfungsmodalitäten

| | |
|---|---|
| Prüfungstyp | Schriftliche Arbeit |
| Verantwortung für Organisation | dezentral |
| Prüfungsform | Schriftliche Arbeit |
| Prüfungsart | Digital |
| Prüfungszeitpunkt | Vorlesungszeit |
| Prüfungsdurchführung | Asynchron |
| Prüfungsort | Off Campus |
| Benotungsform | Einzelarbeit Individualnote |
| Gewichtung | 100% |
| Dauer | -- |

### Prüfungs-Sprachen

Fragesprache: Deutsch
Antwortsprache: Deutsch

### Bemerkungen

--

### Hilfsmittel-Regelung

Universität St.Gallen

Freie Hilfsmittelregelung

Die Hilfsmittel sind durch die Studierenden grundsätzlich frei wählbar. Allfällige Einschränkungen werden im Hilfsmittelzusatz durch die zuständigen Dozierenden definiert.

Hilfsmittel-Zusatz

Schriftliche Arbeiten müssen ohne fremde Hilfe nach den bekannten Zitationsstandards verfasst werden, und es ist eine Eigenständigkeitserklärung anzubringen, welche im StudentWeb als Vorlage veröffentlicht ist. Das Dokumentieren (Zitate, Literaturverzeichnis) hat durchgängig und konsequent nach den Vorgaben des gewählten Zitationsstandards wie z.B. APA oder MLA zu erfolgen. Für juristische Arbeiten wird der juristische Standard empfohlen (vgl. beispielhaft FORSTMOSER, P., OGOREK R., SCHINDLER B., Juristisches Arbeiten: Eine Anleitung für Studierende (jeweils die neuste Auflage), oder gemäss den Empfehlungen der Law School). Die Quellenangaben für wörtlich oder sinngemäss übernommene Informationen (Zitate) sind entsprechend der Vorgaben des verwendeten Zitationsstandards in den Texten zu integrieren. Informierende und bibliografische Anmerkungen sind als Fussnoten anzubringen (Empfehlungen und Standards z.B. bei METZGER, C., Lern- und Arbeitsstrategien (jeweils die neuste Auflage)). Für alle schriftlichen Arbeiten an der Universität St. Gallen ist die Angabe von Seitenzahlen unabhängig vom gewählten Standard obligatorisch. Wo in Quellen die Seitenangabe fehlt, muss die präzise Bezeichnung anders erfolgen: Kapitel- oder Abschnittüberschrift, Abschnittsnummer, Akt, Szene, Vers, usw.

---

## Prüfungs-Inhalt

Es gelten die Regelungen gemäss folgendem rechtsverbindlichen Merkblatt:

*Merkblatt Kultur- und Sozialwissenschaften A HS23*

Hinweis: Klicken Sie auf den Link, um das Dokument abzurufen.

## Prüfungs-Literatur


Johan Huizinga, “Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturerscheinung”, in: ders., Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 9-30.

Roger Caillois, „Definition“, in: ders., Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Berlin: Matthes und Seitz, 23-31.

Roger Caillois, „Soziale Bestimmung der Spiele“, in: ders., Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Berlin: Matthes und Seitz, 62-66.

Roger Caillois, „Für eine vom Spiel ausgehende Soziologie“, in: ebd., 82-94.

Mihaly Csikszentmihalyi, “The Conditions of Flow”, in: ders, Flow: The Psychology of Optimal Experience, London : Harper, 2008, 71-93.

Bernard Suits: Spiel und Utopie. Ist die Gesellschaft der Zukunft eine postproduktive Spielgesellschaft?

Bernard Suits, “Construction of a definition”, The Grasshopper. Games, Life, and Utopia, London, Peterborough, Canada et al.: Broadview Press, 21-44.

Johan Huizinga, “Spiel und Wetteifer als kulturschaffende Funktion”, in: ders., Homo ludens (s.o.), 56-63.

Adam Smith, “Of the unsocial Passions”, in: ders., The Theory of Moral Sentiments, introduction by Amartya Sen, London: Penguin, 2009, 42-48. 3) Adam Smith, “Of the social Passions”, in: ebd., 48-50.

Brian Sutton-Smith, „The Ambiguity of Play“, in: ders., The Ambiguity of Play, Cambridge und London: Harvard University Press, 2001, 1-18.

Catherine Herfeld, “Revisiting the criticisms of rational choice theories”, Philosophy Compass (Janua 2022), 17/4, 1-20.

Richard A. Bartle, “Player Types”, in. ders., Designing Virtual Worlds, Berkeley, CA: New Riders, 2004, 125-148.

Patrick Jagoda, “Candy Crush Saga (or, Neoliberalism at Your Fingertips)”, in: ders., Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification, Chicago: University of Chicago, 2020, 62-73. 2)

Larissa Hjorth und Ingrid Richardson, “Mobile games and ambient play”, in: Tama Leaver und Michele Willson (Hg.), Social, Casual and Mobile Games. The Changing Gaming Landscape, New York, London, Oxford et al.: Bloomsbury, 2017, 105-116.

Mateus David Finco, “I Play, You Play and We Play Together: Social Interaction Through the Use of Pokémon Go”, in: Vladimir Geroimenko (Hg.), Augmented Reality Games I: Understanding the Pokémon GO Phenomenon, Cham: Springer, 2019, 117-128.

Fanny Ramirez, “Affect and social value in freemium games”, in: Tama Leaver und Michele Willson (Hg.), Social, Casual and Mobile Games. The Changing Gaming Landscape, New York, London, Oxford et al.: Bloomsbury, 2017, 117-133.

## Wichtige Hinweise

Bitte beachten Sie, dass nur dieses Merkblatt, sowie der bei Biddingstart veröffentlichte Prüfungsplan verbindlich sind und anderen Informationen, wie Angaben auf StudyNet (Canvas), auf Internetseiten der Dozierenden und Angaben in den Vorlesungen etc. vorgehen.

Allfällige Verweise und Verlinkungen zu Inhalten von Dritten innerhalb des Merkblatts haben lediglich ergänzenden, informativen Charakter und liegen ausserhalb des Verantwortungsbereichs der Universität St.Gallen.

Unterlagen und Materialien sind für zentrale Prüfungen nur dann prüfungsrelevant, wenn sie bis spätestens Ende der Vorlesungszeit (KW51) vorliegen. Bei zentral organisierten Mid-Term Prüfungen sind die Unterlagen und Materialien bis zur KW 42 prüfungsrelevant.

Verbindlichkeit der Merkblätter:

- Veranstaltungsinformationen sowie Prüfungszeitpunkt (zentral/dezentral organisiert) und Prüfungsform: ab Biddingstart in der KW 34 (Donnerstag, 24. August 2023);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für dezentral organisierte Prüfungen: in der KW 42 (Montag, 16.Oktober 2023);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Mid-Term Prüfungen: in der KW 42 (Montag, 16. Oktober 2023);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelzusätze, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Prüfungen: zwei Wochen vor Ende der Prüfungsabmeldephase in der KW 45 (Montag, 06. November 2023).