

Gesellschaftliches Spielen und Gespieltwerden

Maximilian Christ

Gesellschaftliches Spielen und Gespieltwerden

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

ISBN 978-3-96138-476-1

© 2026 Wissenschaftlicher Verlag Berlin

Olaf Gaudig & Peter Veit GbR

www.wvberlin.de

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung, auch einzelner Teile, ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Dies gilt insbesondere für fotomechanische Vervielfältigung sowie Übernahme und Verarbeitung in EDV-Systemen.

Druck und Bindung: SDL – Digitaler Buchdruck, Berlin

Printed in Germany

EUR 25,00

Life is not what you see in films. Life is much harder.

Cinema Paradiso (1988)

Giuseppe Tornatore

My uncle says we live three times as long since man invented movies.

It means movies give us twice what we get from daily life.

Yi Yi (2000)

Edward Yang

Do you think games are silly little things?

Nier: Automata (2016)

Yoko Taro

Inhaltsverzeichnis

1. Tutorial.....	9
I. Akt: Exposition – Das Videospiel als Kunst und Kultur.....	13
2. Das Videospiel in Gesellschaft und Wissenschaft.....	13
2.1 Das Videospiel in der Gesellschaft.....	13
2.2 Das Videospiel in der Wissenschaft.....	17
3. Von der Wiege der Kultur zur Kultur des Spiels.....	20
3.1 Johan Huizinga und der magische Zirkel.....	23
3.2 George Herbert Mead und die erspielte Identität.....	27
4. Das Videospiel als ästhetischer Gegenstand und Kunstform.....	33
4.1 Das Videospiel als ästhetischer Gegenstand.....	33
4.2 Das Videospiel als Kunstform.....	41
II. Akt: Peripetie – Die Gesellschaft in Kunst und Kultur.....	47
5. Eine kurze soziologische Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur.....	47
6. Eine Kritische Perspektive auf Kunst und Kultur.....	51
6.1 Soziologische Perspektive und Kritische Theorie.....	51
6.2 Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente.....	55
6.3 Kulturindustrie: Aufklärung als Massenbetrug.....	59
6.3.1 Standardisierung und Stil.....	61
6.3.2 Arbeit und Ware.....	63
6.3.3 Gesellschaft und Individuum.....	66
6.4 Reflexion der Kulturindustrie: Zeitdiagnose, Thesenevaluation und Kunst	71
6.4.1 Zeitdiagnose: Über den wirtschaftlichen und (populär-)kulturellen Wandel	72
6.4.2 Thesenevaluation: Elitarismus, Ideologie und Aktivität.....	75
6.4.3 Die Gesellschaft in der Kunst.....	80

III. Akt: Resolution – Das gesellschaftliche Spielen und Gespieltwerden.....	84
7. Affirmation und Subversion: Im Spannungsfeld zwischen Kunst und Kulturindustrie	84
7.1 Vom Durchspielen des Selbst zum Spielen von Gesellschaft.....	84
7.1.1 Affirmation, Arbeit, Rationalität.....	89
7.1.2 Subversion, Eskapismus, Partizipation.....	95
7.2 Die Dialektik des gesellschaftlichen Spielens und Gespieltwerdens....	101
8. Abspann.....	106
Literaturverzeichnis.....	112
Medienverzeichnis.....	121