Theorie 4.7 VGD: Tropes vs Women in Videogames

Die Cyborg. Gender Role Models in Computergames.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-4007.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 4. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Margarete Jahrmann
Zeit	Mo 20. Februar 2017 bis Mo 29. Mai 2017 / 13 - 15 Uhr
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Erstellen einer Recherche- Präsentation und Vortragsformen. Genderkompetenz am Beispiel CYBORGS als theoretische Metapher.
Inhalte	<p>Gender wird definiert - gesellschaftlich - und wie werden Female Characters definiert?</p> <p>Finden wir neuere und bessere Beispiele wie nur- She Devils und Heroines? Donna Haraways CYBORG MANIFESTO dient als Ankerpunkt zur Definition einer Kritik von Geschlechter Stereotypen in Computergames.</p> <p>Die Frage nach GENDER als gesellschaftliche Konstruktion im Verhältnis zum Design weiblicher Heldinnen ist Inhalt des Seminars. Nach welchen Vorstellungen wird Gender in der Gesellschaft/en als SPIELSYSTEM gestaltet. Geschlechter ROLLEN und Typologien sollen anhand von She-Devils und Heroinen betrachtet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genderdefinitionen einander gegenüberstellen - Gender in Games als Kulturphänomen, als Kunstprojekt, als ideologische Debatte ausdifferenzieren - Diskussion und Vergleich mit Konzepten von Identität und künstlerischen Spielfiguren - Gender Stereotypen anhand eines konkreten Projektes in Präsentation vorstellen und Gegenmodel entwerfen.
Bibliographie / Literatur	<p>1. Donna Haraway Cyborg Manifesto Erstmals erschienen unter: Haraway, Donna: Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. In: Socialist Review 80. 1985. S. 65-108.</p> <p>2. ORLAN, Ceci est mon corps? ceci est mon logiciel, postface by Maria Bonnafous-Boucher, Ed Al Dante Aka, Collection Cahiers du Midi ? Collection de l'Académie royale des beaux- arts de Bruxelles, Bruxelles, 2011</p> <p>3. Valie Export http://www.medienkunstnetz.de/werke/tapp-und-tastkino/</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Referat
Termine	20./27. Februar 6./13./20./27. März 10./24. April

8./15./22./29. Mai 2017

Dauer

13:00 bis 15:00 Uhr

Bewertungsform

Noten von A - F