

DIG Theorie 5.7 VGD Game Designers Digital Persona

Kleine Welten mit unvorhersehbaren Auswirkungen

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-5007.01.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 5. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Margarete Jahrman
Zeit	Mo 21. September 2020 bis Mo 14. Dezember 2020 / 15 - 16:30 Uhr
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar, Übung
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	- Kritisches Verständnis von aktuellen Medien- und Sozialtheorien - Untersuchen des kulturellen Umfelds neuer narrativer Formen - Reflexion narrativer Mechaniken für "kleinere interaktive Bildschirme" - Ausloten digitaler Identitäten - Reflexion neuerer Phänomene wie "Post-digitale Ästhetik" u.a.
Inhalte	Wir erleben heute eine radikale Verbreitung narrativer Mechanik für Inhalte aller Formen von Screens und Medien. Wie eine Flut zieht sie über uns her und fungiert dabei als Plattmacher von Fakt und Fiktion, von informationeller Diversität und individueller Erfahrung von Inhalten. Diese Flutwelle des App-, Data- und Storytelling-Designs dient nicht zuletzt als Instrument der Macht im Sinne einer Art Propaganda, die sich zwischen den Medien- und Textsorten versteckt und oft nicht also solche erkannt wird. Neue narrative Formen entstanden insbesondere für eine Reihe von Bereichen, die man gegenwärtig unter dem Begriff „kleinere (interaktive) Bildschirme“ fassen kann, wenn auch einzelne Formen bereits weit über die Bildschirme hinaus in AR und VR reichen. Ständig wachsende Nachfrage und Begierde nach Neuheit und aktiven Handlungsmustern in den Medien und unterschiedlichen Medienformaten räumt dem Storytelling immer wichtigere Funktionen ein. Dabei sorgen digitale Transmedia-Strategien dafür, dass eine narrative Ökologie beginnt, das Feld zu dominieren. Wir sind eingetaucht in Storytelling-Geräte, die wir ständig dabei haben. Sie machen uns zum Prosumer und ermöglichen uns, Fakten und Fiktionen zu verbinden, natürlich und künstlich erzeugte Informationen beliebig und schnell zu verschmelzen sowie (herunter gebrochene) Erzählformen (kleine Welten) auf unvorhergesehene Weisen und oft mit unvorhersehbaren Auswirkungen zu veröffentlichen. Am Anfang war Euphorie und grosse Erwartung, heute bleibt meist nur noch Geschwätz. Narratives „Gebrabbel“ in allen Kanälen – digitaler Biedermeier. Narratives Systemdesign wie es heute angewendet wird, erweist sich als gefährlich. Wir brauchen kritische Köpfe, die dem digitalen Biedermeier trotzen.
Bibliographie / Literatur	- Bolter, Jay David. The Digital Plentitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media. MIT Press 2019. - Simanowski, Roberto. Stumme Medien. Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft. Mathes & Seitz, Berlin 2018. - Berry, David M. and Michael Dieter (eds.): Postdigital Aesthetics. Art,

Computation and Design. Palgrave MacMillan 2015.
- Bauer, René und Beat Suter. Schreiben von Code im globalen Dorf. In: alit. Wohin geht die Sprache? essais agités Band #2, Menschenversand, Bern, Luzern 2018. S. 50-71.
- Bogost, Ian. Play Anything. Basic Books: New York 2016.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, Übungen/Aufgaben
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 21. September bis 14. Dezember 2020 statt. Kein Unterricht am 28. September 2020
Bewertungsform	Noten von A - F