

## Theorie 4.7 VGD: Queer and Non-Colonial Game Mechanics

Warum retten wir nie Prinzen? Was hat Black Lives Matter mit Games zu tun? Warum kennen wir so wenige Game Designer\*innen? Wo sind die indigenen Helden?

Wir beleuchten Games und die Gamesindustrie aus neuen - und queeren - Blickwinkeln. Die Demokratisierung der Spieleentwicklung hat dem Medium neue Narrative, Mechaniken und Ideen gebracht. Wir lernen queere Spielemacher\*innen kennen und wie Sie über ihr Verhältnis zur dominanten Kultur ihren Schaffensprozess gestalten, Machtstrukturen subvertieren und persönliches Erleben als Grundlage für ihre Spiele verwenden. Wir entdecken neue Referenzen für unser Medium. Wir entwickeln Gegenentwürfe, Konzepte und Strategien, wie Games jenseits der mysogynen, homophoben und kolonialistischen Produktionslogik von Grossfirmen entwickelt werden können.

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-4007.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 4. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Stefan Schmidlin
Zeit	Mo 28. Februar 2022 bis Mo 30. Mai 2022 / 13 - 15 Uhr
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Basiswissen Kolonialismus, Genderkompetenz, Queer Studies, Feminismus und deren Repräsentation in Games und Anwendung auf eigenes Schaffen.</p> <p>Kennenlernen von Biografien von queeren Spielemacher*innen und deren Schaffensprozess.</p> <p>Erstellen von Gegenentwürfen, Konzepten für eine eigene Recherchepräsentation.</p>
Inhalte	<p>In diesem Seminar beschäftigen wir uns Gender als gesellschaftlicher Konstruktion, und wie es aus einer patriarchalen und kolonialen Weltsicht kulturell geformt wird. Nach welchen Vorstellungen wird Gender in Gesellschaft/en performt und gespielt? Welche Genderstereotypen und Rollen werden von Spielen reproduziert und/oder geformt? Wie manifestieren sich alternative, queere und feministische Identitäten und Körper in Games?</p> <p>Aufbauend auf Donna Haraways Cyborg Manifesto und Judith Butlers Gender Trouble hat sich in den letzten Jahren das Feld der Queer Game Studies eröffnet. Mit dem Blickwinkel von Designern und Künstlern nähern wir uns einer queeren Lesart von Play und Game Design. Wir beleuchten unser eigenes Schaffen kritisch mit den neuen Blickwinkeln, und entwickeln Ideen und Strategien, die wir in unsere eigenen Games integrieren können.</p> <p>Kerninhalte des Seminars werden sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerben von Grundkompetenzen in Queer Studies, Kolonialismus, Identity, Gender, Feminismus</li> <li>• Kennenlernen von weiblichen, schwarzen, indigenen, trans* und queeren und anderen marginalisierten Game Designer*innen und Game Artists und deren Positionen</li> <li>• Konzepte von Appropriation, Repräsentation und dem Spannungsfeld mit</li> </ul>

kommerziellen Interessen, politischen und geschichtlichen Hintergründen reflektieren und diskutieren

- Queere / Subversive / Aktivistische / Abusive Strategien für Game Design kennenlernen

- Entwickeln von eigenen Gegenentwürfen und Konzepten für eine eigene Recherchepräsentation

Die Vermittlung erfolgt anhand von Games, wissenschaftlichen Texten, Videos, Diskussionen in der Klasse, Gastvorträgen sowie eigener Recherche zu Hause.

Bibliographie /  
Literatur

Bonnie Ruberg  
"Queer Game Studies"  
"Video Games Have Always Been Queer"

Anna Anthropy  
"Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form"

Mattie Brice  
"Homo Ludens for the People"

Anita Sarkeesian  
"Feminist Frequency"

Leistungsnachweis /  
Testatanforderung

80% Anwesenheit, Referat

Termine

Montags vom 28. Februar bis 30. Mai 2022  
Kein Seminar an folgenden Terminen:  
18./25. April 2022

Dauer

13:00 bis 15:00 Uhr

Bewertungsform

Noten von A - F