

Universität Bayreuth  
Medienwissenschaft und Medienpraxis  
Sommersemester 2017  
Einführung in die Medienwissenschaft II

**Titel des Spiels (Erscheinungsjahr)**

**Datum der Abgabe**

*[Ihr Name]*  
*[Fachsemester]*  
*[Email]*  
Matrikelnr.: [#####]

## MW 2.1 Einführung in die Medienwissenschaft II

### Geschichte und Ästhetik von Computerspielen / Spielegeschichte

#### Hinweise zur Hausarbeit

#### Ziele der Veranstaltungen

Am Ende der Vorlesung(en)

- Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.
- Ordnen Sie Spiele technik-, kultur- und spielhistorisch ein.
- Verstehen/Erklären Sie werkästhetische Begriffe.
- Verwenden Sie werkästhetische Begriffe in der Analyse von Medieninhalten.
- Benennen Sie die Wechselwirkungen zwischen Genres und Spielen.

Mit der Hausarbeit wollen wir feststellen, inwieweit diese Ziele von Ihnen erreicht wurden.

#### Aufgaben

##### Für die Vorlesung *Geschichte und Ästhetik*

Ordnen Sie ein Spiel Ihrer Wahl historisch ein und analysieren Sie das Spiel oder einen Spielausschnitt unter den in der Vorlesung behandelten medienästhetischen Gesichtspunkten.

Umfang: mind. 27.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen), d.h. ca. 15 Seiten.

##### Für die Vorlesung *Spielegeschichte*

Ordnen Sie das Spiel systematisch in seine Genregeschichte ein und benennen Sie die Einflüsse des Genres auf das Spiel sowie die Einflüsse des Spiels auf das Genre.

Umfang: mind. 9.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen), d.h. ca. 5 Seiten.

#### So bereiten Sie sich darauf vor

- Besuchen Sie die Vorlesung(en).
- Spielen Sie sich mit einem analytischen Blick durch die Spielgeschichte.
- Recherchieren Sie die spielhistorischen Kontexte.
- Üben Sie die Anwendung der spielästhetischen Merkmale.
- Lassen Sie sich von guten Spielekritikern inspirieren wie Chris Franklin (errant signals), Stephen Bray (antisocialfatman), Matthew Matosis, George Weidman (Super Bunnyhop), James Rolfe (Angry Video Game Nerd), Ben Croshaw (Zero Punctuation), Bobby the Tongue (Mr. BTongue), Clint Basinger (Lazy Game Reviews).

In der **Hausarbeit** begründen Sie eine zentrale These, wobei Sie in drei Abschnitten vorgehen: historische und systematische Einordnung sowie eine medienästhetische Analyse.

Die grundlegende Gliederung wurde in der ersten Vorlesung angesprochen, sie wird an dieser Stelle weiter präzisiert:

- 0. Spielen Sie das Spiel.** Nicht notwendig das gesamte Spiel aber zumindest den Ausschnitt, den Sie analysieren wollen. Kleinere Ausschnitte lassen sich besser analysieren als ein ganzes Spiel.

1. **Einleitung:** Fassen Sie den Kontext des Spiels zusammen. Das ist noch nicht die Analyse, sondern eine kurze Übersicht über die Veröffentlichungsgeschichte und das gewählte Analyseexemplar. Die Einleitung ist der Ort für produktionsästhetische Anmerkungen.
2. **These:** Formulieren Sie Ihre zentrale These. Was zeichnet das Spiel aus?, was ist bemerkenswert?, stellt es etwas in besonderer Weise dar?, wie ist der Zusammenhang der narrativen und der ludischen Elemente? Wie ist die Wirkung auf den Spieler? etc. Die These sollte die Analyse leiten und nicht einfach am Anfang und am Ende erwähnt werden. Sie muss nicht sonderlich originell sein, die Aussage „xy ist ein Meilenstein der Spielgeschichte“ oder „xy ist ein gutes Spiel“ ist jedoch zu allgemein und sollte präziser gefasst werden: *warum* ist es ein Meilenstein, *was* macht es zu einem guten Spiel?
3. **Historische Einordnung:** Würdigen Sie das Spiel in seinem technik-, kultur- und spielgeschichtlichen Kontext.
4. **Systematische Einordnung:** Ordnen Sie das Spiel begründet in technische, narrative, audiovisuelle, performative und vor allem ludische Genres ein.
5. **Analyse:** Begründen Sie die These anhand von Beispielen und Vergleichen. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale. Nutzen Sie dabei Fachbegriffe – die Zusammenfassung der Narration (d.h. eine Synopse) ist keine narrative, die Beschreibung des Verhaltens der KI keine ludische Analyse.
6. **Fazit:** Wiederholen Sie die These und diskutieren Sie die Konsequenzen.

### 1. Historische Einordnung

Jedes Spiel hat seine eigene Geschichte, die Sie kompakt darstellen sollen. Gewichten Sie dabei Technik-, Kultur- und Spielegeschichte in angemessener Form. Unterschiede in der Qualität der Darstellung (und damit auch in der Bewertung) ergeben sich, wenn Sie aus einer reinen Aufzählung von historischen Meilensteinen Hinweise darauf geben können, welche Ereignisse, Personen und Werke das gezeigte Spiel beeinflusst haben. Je präziser Sie diese Einflüsse aufzeigen können, desto besser wird die Argumentation.

Ein Ausblick auf die von Ihrem Spiel beeinflussten Titel gehört ebenfalls zur historischen Einordnung, wobei Sie gerne über den in der Vorlesung behandelten Zeitraum ausgreifen können.

Historische Aussagen *müssen* belegt werden, weil sie im Gegensatz zur formästhetischen Beschreibung der reinen Rezeption nicht zugänglich sind.

Geschichte ist nicht nur *Spielegeschichte* oder die Geschichte der Spielserie, sondern umfasst auch Kultur- und Technikgeschichte. Diese werden zwar in der Wikipedia bzw. in anderen Quellen nicht oder nur sehr begrenzt berücksichtigt, umso mehr aber in der Vorlesung. Insbesondere die **Kulturgeschichte** wird gerne vernachlässigt, dabei stehen alle Spiele in einem meist genrehistorischen Zusammenhang. Hier sollen Sie nachweisen, dass Sie diesen Zusammenhang trotz dünner Quellenbasis erkennen und herstellen können. Die Vorlesung beschäftigt sich ja nicht umsonst ausführlich mit der Geschichte relevanter Genres, wobei es auch hier online bereits sehr umfangreiche Darstellungen gibt. Die Verbindung von Genre- zur Spielegeschichte wird allerdings noch zu selten hergestellt, Sie sollen das nun ändern. Dabei reicht es übrigens nicht, in einem Nebensatz darauf hinzuweisen, dass Elfen und Feen in zahlreichen Fantasy-Geschichten auftauchen, es müssen konkrete Quellen und Entwicklungen benannt werden. Die aufzählende Wiederholung der Vorlesungsinhalte ist dabei kein Zeichen von inhaltlicher Souveränität, weil sie sich selten konkret auf das zu analysierende Spiel beziehen. Die Bezüge zur Kulturgeschichte

müssen in den meisten Fällen selber recherchiert werden, stellen damit aber auch eine besondere, eigene Leistung dar.

### **So bereiten Sie sich darauf vor**

Vergrößern Sie das Repertoire der Ihnen bekannten Spiele. Analysieren Sie Spiele und informieren Sie sich über ihre Einordnung in Technik-, Kultur und Spiel-Geschichte.

## **2. Systematische Einordnung**

Diskutieren Sie die Einordnung des gezeigten Spiels in technische, narrative, audiovisuelle, performative und vor allem ludische Genres. Eine systematische Einordnung verortet ein Spiel als Genrevertreter, indem das Vorhandensein typischer Genremerkmale aufgezeigt wird. Diese Merkmale sollten an den genretypischen Beispielen eingeführt werden, die sie im historischen Teil vorgestellt haben. Anschließend gilt es, sie im Analysespiel nachzuweisen. Damit verdeutlichen Sie, dass Sie das Genre verstehen und die Einordnungen nicht einfach irgendwo abgeschrieben haben. Das Durchdeklinieren genretypischer Merkmale reicht also für eine gute systematische Analyse ebenso wenig aus wie eine Aufzählung typischer Genrevertreter.

Die Analyse des technische Genres (Dispositiv) ist keine Wiederholung der technischen Merkmale der Einleitung, sondern ein Begründung, inwiefern die dispositiven Strukturen im Spiel bemerkbar werden. Das performative Genre ist kein Merkmal eines Spiels, sondern immer nur eines konkreten Spielverlaufs.

Viele Analysen haben Schwierigkeiten, zwischen dem historischen, dem systematischen und dem ästhetischen Teil zu trennen und neigen entweder zu Wiederholungen oder lassen einen Aspekt aus. Als Faustregel gilt: Der historische Teil stellt die Geschichte eines Genres vor, der systematische die typischen Merkmale an ausgewählten, relevanten Vertretern und der ästhetische das Vorhandensein dieser Merkmale am konkreten Spiel.

### **So bereiten Sie sich darauf vor**

Lernen Sie technische, ludische, audiovisuelle, narrative und performative Genres mit ihren Merkmalen und typischen Vertretern. Je detaillierter Sie die Untergenres kennen und benennen können, desto besser.

## **3. Medienästhetische Analyse**

In diesem Abschnitt beschreiben Sie das Spiel bzw. einen Spielausschnitt mit den in der Vorlesung angesprochenen Begriffen. Dabei zeigen Sie, dass Sie (a) die Begriffe verstehen und (b) korrekt anwenden können.

Korrekte Anwendung bedeutet auch, dass Sie auf die Abwesenheit eines Merkmals hinweisen können. Übertreiben Sie es aber nicht: Bei 80er-Jahre Grafik muss sicherlich nicht die Abwesenheit alle Shadertechniken aufgezählt werden; bei Spielen zu Anfang der 00er-Jahre kann es aber relevant sein, ob statische oder dynamische Schatten, normal- oder parallax-maps oder environment reflections verwendet werden.

Begründen Sie Ihre Urteile im Kontext des Spiels.

Extrapunkte gibt es auch hier, wenn Sie die von Ihnen dargestellten Merkmale mit anderen Titeln vergleichen können, wenn es Ihnen also gelingt, eine formästhetische Entwicklung aufzuzeigen.

Sollte Ihr Analyse-Spiel zu einem Aspekt nichts Erwähnenswertes hergeben, können sie ihn mit einer kurzen Begründung weglassen. Das Ziel der Hausarbeit ist es aber nicht, ein Spiel mit möglichst wenigen ästhetischen Merkmalen zu finden. Achten Sie also darauf, ein Spiel zu wählen, das ästhetisch nicht zu minimalistisch ist (z.B. Pong), weil Sie ja zeigen sollen, dass Sie vielschichtige Analysen schreiben können. Die Wahl des Spiels liegt in Ihrer Verantwortung.

### **So bereiten Sie sich darauf vor**

Lernen Sie die formästhetischen Begriffe und üben Sie ihre Anwendung auf konkrete Beispiele. Das lässt sich sehr gut in Gruppenarbeit trainieren, wobei Sie Ihre Beobachtungen mit Produktionsnotizen, Reviews, Making-Ofs oder Post-Mortems abgleichen sollten.

### **Allgemeine Hinweise**

- Sie sollten nicht einfach die Vorlesung „Grafik“ referieren oder alles, was Ihnen zum Thema „90er-Jahre“ einfällt. Vielmehr geht es darum, die in der Vorlesung vorgestellten Kontexte und Fachbegriffe gezielt auf das ausgewählte Spiel anzuwenden.
- Die Anforderung, **Vergleiche** mit anderen Spielen herzustellen, ist ernst gemeint! Dabei müssen und sollten nicht nur Vorgänger berücksichtigt werden, sondern z.B. andere Genrevertreter oder gänzlich andere Spiele. Zeigen Sie, dass Sie sich im Medium auskennen.
- Querverbindungen sollen nicht nur im historischen Teil hergestellt werden, sondern auch in der Analyse.
- Negative („anders als in...“) und positive („so wie in...“) Vergleiche einzelner Elemente sind weniger wert als begründete Verbindungen („basiert auf...“, „wurde inspiriert von...“) oder differenzierte Gegenüberstellungen („anders als in dem ansonsten mechanisch ähnlichen ...“). Differenzierte Vergleiche sind natürlich erstrebenswert.

### **Formale Anforderungen**

- Nur Hüllen mit transparentem Cover verwenden. Dabei kann gerne auf (teure) Mappen und Bindungen verzichtet werden, es handelt sich ja nicht um Bewerbungsschreiben.
- Studiengang, Name, Matrikelnr., Veranstaltung, Datum, Titel auf dem Deckblatt angeben (s. erste Seite in diesem Dokument)
- Binnengliederung mit Zwischenüberschriften helfen bei der Lektüre.
- Zur Erläuterung können Sie Texte, Diagramme oder Zeichnungen verwenden.
- Screenshots sind in Ordnung, sollten aber gezielt und nicht ornamental eingesetzt und im Text entsprechend genutzt werden.
- Quellen müssen im Text referenziert und nicht einfach im Quellenverzeichnis aufgezählt werden.
- Insgesamt ist der Leitfaden zum Verfassen von schriftlichen Arbeiten zu berücksichtigen.

### **Bewertungsgrundlage**

Da Sie alle zur Verfügung stehenden Materialien nutzen können und Computerspiele im Internet ausführlich dokumentiert sind (Quellen: s. VL 1), erwarte ich qualitativ hochwertige, kompakte Analysen, die quellenreich belegt sowie sprachlich und orthographisch überprüft sind.

Die englischsprachige Wikipedia hat teilweise hervorragende Zusammenfassungen zu Spielen, ist aber selten eine Originalquelle. Und widerstehen Sie der Versuchung, einzig Wikipedia-Einträge zu paraphrasieren, das ist nicht der Sinn der Aufgabe.

Beachten Sie die Grundregeln wissenschaftlichen Arbeitens, die z.B. in unserem Leitfaden aufgeführt sind. Ganz wichtig: Zitieren unter Angabe der (Original-) Quellen ist in Ordnung. Plagiate, auch unbeabsichtigt stehen gelassene Copy-und-Paste-Notizen, werden automatisch als ‚nicht bestanden‘ gewertet!

## Benotung

Die Benotung der drei Abschnitte erfolgt nach folgendem Maßstab:

Mangelhaft (5): Unzusammenhängende und unorganisierte Informationsbrocken werden ohne erkennbaren Bezug zur Themenstellung aufgelistet.



Sie kennen praktisch keine Spiele.

Sie kennen oder verwenden keine Fachbegriffe

Sie waren vermutlich nicht in der Vorlesung anwesend oder haben sich dort zu viel mit Ihrer Facebook-Seite beschäftigt.

Ausreichend (4): einfache Zusammenhänge ohne Gewichtung oder Verständnis der Bedeutung werden aufgeschrieben, so dass von einer rudimentären Bearbeitung der Frage ausgegangen werden kann.

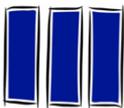


Sie kennen einige Spiele, wissen aber nicht um ihre Relevanz.

Sie kennen nur vereinzelt Fachbegriffe.

Sie versuchen, die Arbeit durch reine Anwesenheit in der Vorlesung zu bewältigen.

Befriedigend (3): Mehrere Fachbegriffe und Titel werden korrekt verwendet ohne miteinander in Beziehung gesetzt zu werden.



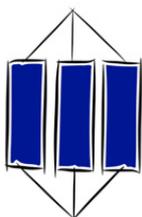
Sie kennen zahlreiche Spiele, sehen sie aber nicht im Zusammenhang.

Sie kennen zwar Fachbegriffe aber kaum Verbindungen zwischen ihnen

Sie schreiben Ihren Text durch Abschreiben von Fakten.

Gut (2)

Die Fachbegriffe werden miteinander in Beziehung gesetzt und korrekt auf die Frage bezogen.



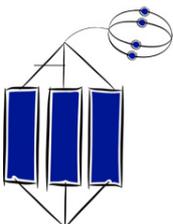
Sie können Ihr Spielrepertoire auf die Fragestellungen bezogen sortieren und geordnet darstellen mit Begriffen, die in der Vorlesung angesprochen wurden.

Sie kennen Fachbegriffe und Verbindungen, können sie aber nur zur Beschreibung der Sorte von Phänomenen und Beispielen benutzt werden, die bei ihrem Aufbau beteiligt waren.

Sie haben fleißig gelernt aber noch zu wenig nachgedacht.

Sehr gut (1)

Beziehungen werden über die konkrete Frage hinaus hergestellt. Abstraktionen, Verallgemeinerungen und Zusammenfassungen sind möglich und werden ausgewogen demonstriert.



Sie haben ein umfangreiches Spielrepertoire, das sie spontan auf neue Fragestellungen bezogen ordnen und selektiv darstellen können.

Sie kennen mehr Fachbegriffe und Verknüpfungen als durch die Vorlesung geliefert wurden.

Sie haben selbstständig mit dem Thema gearbeitet.

Die Gesamtnote eines Abschnitts ergibt sich aus dem Schwerpunkt der Darstellung. Die Gesamtnote der Arbeit berechnet sich auf dem Durchschnitt der drei Abschnitte.

Das Bewertungsschema basiert auf der SOLO-Taxonomie von John Biggs. Wenn Sie sich näher für diese Form der Bewertung und den Zusammenhang zum Aufbau des Kurses im Sinne eines aligned constructivism interessieren, sei Ihnen folgender Film empfohlen:

**Teaching Teaching & Understanding Understanding:**

<http://www.daimi.au.dk/~brabrand/short-film/>

Ein wunderbarer Kurzfilm über Lernen, Verstehen und die Frage, wie man an einer Universität lehren sollte.

**John Biggs' Solo Taxonomy**

<http://leadinglearner.me/2013/04/23/redesigning-classrooms-spreading-and-embedding-the-solo-taxonomy/>

Verschiedene Zusammenfassungen und Anwendungen der Lernstufen.