

Geschichte und Ästhetik von Computerspielen.

Hinweise zur Klausur

Ziel der Veranstaltung

Am Ende der Vorlesung

- Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.
- Ordnen Sie Spiele systematisch und historisch ein.
- Verstehen/Erklären Sie werkästhetische Begriffe.
- Verwenden Sie werkästhetische Begriffe in der Analyse von Medieninhalten.

Mit der Klausur wollen wir feststellen, inwieweit diese Ziele von Ihnen erreicht wurden. Es wird daher ein Spieldausschnitt gezeigt und folgende Aufgabe gestellt:

Aufgabe

Ordnen Sie das Spiel systematisch und historisch ein und analysieren Sie den gezeigten Spieldausschnitt unter zwei der in der Vorlesung behandelten medienästhetischen Gesichtspunkten. Im Anschluss an die Sichtung haben Sie 90 Minuten, teilen Sie sich Ihre Zeit gut ein.

So bereiten Sie sich darauf vor

- Besuchen Sie die Vorlesung.
- 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 Matoesis, George Weidman (Super Bunnyhop), James Rolfe (Angry Video Game Nerd), Ben Croshaw (Zero Punctuation), Bobby the Tongue (Mr. BTongue), Clint Basinger (Lazy Game Reviews).

Die Klausur besteht aus drei Abschnitten, 1. der systematischen und historischen Einordnung sowie 2. und 3. der medienästhetischen Analyse.

1.1 Systematische Einordnung

Diskutieren Sie die Einordnung des gezeigten Spiels in technische, ludische, narrative und audiovisuelle Genres. Die Plattformen werden im Klausurtext angegeben, das performative Genre ergibt sich aus dem Klausurkontext.

Die Genrezuordnungen sollte durch zentrale Genremerkmale begründet werden. Damit verdeutlichen Sie, dass Sie das Genre verstehen und nicht gut geraten haben. Vergleiche mit anderen Spielen desselben Genres unterstützen die Argumentation.

So bereiten Sie sich darauf vor

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

1.2 Historische Einordnung

Jedes Genre hat seine eigene Geschichte, die Sie kurz (!) referieren sollen. Konzentrieren (aber nicht: beschränken) Sie aufgrund der Kürze der Zeit Ihre Darstellungen auf ludische Genres. Unterschiede in der Qualität (und damit auch in der Bewertung) ergeben sich, wenn Sie aus einer reinen Aufzählung von historischen Meilensteinen auch Hinweise darauf geben können, welche Titel das gezeigte Spiel beeinflusst haben. Je präziser Sie diese Einflüsse aufzeigen können desto besser wird die Argumentation.

Ein Ausblick auf die von dem Klausurspiel beeinflussten Titel gehört ebenfalls zur historischen Einordnung, wobei es Ihnen nicht zum Vorwurf gemacht wird, wenn Sie über den in der Vorlesung behandelten Zeitraum ausgreifen.

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. und 3. Medienästhetische Analyse

In diesen Abschnitten beschreiben Sie den gezeigten Spielausschnitt mit den in der Vorlesung angesprochenen Begriffen. Dabei zeigen Sie, dass Sie (a) den Begriff verstehen und (b) ihn korrekt auf ein konkretes Beispiel 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 Spielausschnitts.

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.

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.

Bewertungsgrundlage

Zur Erläuterung können Sie Texte, Zeichnungen oder Concept Maps verwenden. Concept Maps sind Begriffsnetze, mit denen die eigene innere Wissensorganisation visualisiert werden kann.

Sie sollten aber nicht einfach die Vorlesung „Grafik“ referieren oder alles, was Ihnen zum Thema „90er-Jahre“ einfällt. Vielmehr geht es darum, die in der Vorlesung erarbeiteten Fachbegriffe gezielt auf das vorliegende Spiel anzuwenden.

Die Benotung der drei Abschnitte erfolgt nach folgendem Maßstab:

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



Sie kennen praktisch keine Spiele.

Ihre Concept Map ist falsch oder so gut wie leer.

Sie waren vermutlich nicht in der Vorlesung anwesend oder haben sich dort zuviel 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.

Ihre Concept Map enthält nur wenige isolierte Begriffe.

Sie versuchen, die Klausur durch reine Anwesenheit in der Vorlesung zu bestehen.

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

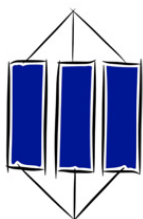


Sie kennen zahlreiche Spiele, sehen sie aber nicht im Zusammenhang.

Ihre Concept Map enthält zwar Begriffe aber kaum Verbindungen.

Sie versuchen, durch Auswendiglernen und anschließende Wiedergabe von Fakten die Klausur zu bestehen.

Gut (2)



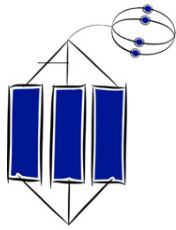
Die Fachbegriffe werden miteinander in Beziehung gesetzt und korrekt auf die Frage bezogen.

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

Ihre Concept Map enthält Begriffe und Verbindungen, sie kann 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 Spielerepertoire, das sie spontan auf neue Fragestellungen bezogen ordnen und selektiv darstellen können.

Ihre Concept Map enthält mehr Einträge 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 Klausur 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.

Hook; Mills (2011): SOLO-Taxonomy. A Guide for Schools. 2 Bd.

http://papnet.papanui.school.nz/pluginfile.php/38450/mod_resource/content/1/SOLO_1.pdf

http://papnet.papanui.school.nz/pluginfile.php/38451/mod_resource/content/1/SOLO_2.pdf

Zwei Bücher für Lehrende und Lernende, um SOLO in Unterrichtskontexten und für Selbststudien zu verwenden.