

Geschichte und Ästhetik von Computerspielen / Klassiker der 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 *Klassiker der 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 Tonge (Mr. BTongue), Clint Basinger (Lazy Game Reviews).

Die Hausarbeit besteht aus zwei bzw. drei Abschnitten: (1.) historische Einordnung und (2.) medienästhetische Analyse. Wenn Sie zusätzlich einen Leistungsnachweis für die Vorlesung „Klassiker der Spielegeschichte“ erwerben möchten, ist (3.) eine systematische Einordnung erforderlich.

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.

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. 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 aller 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.

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.

3. Systematische Einordnung (VL Klassiker der Spielegeschichte)

Diskutieren Sie die Einordnung des gezeigten Spiels in technische, narrative, audiovisuelle, performative und vor allem ludische Genres.

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

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 desto besser.

Bewertungsgrundlage

Da Sie alle zur Verfügung stehenden Materialien nutzen können und Computerspiele im Internet hervorragend dokumentiert sind (Quellen: s. VL 1), erwarten wir 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 dokumentiert 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!

Form der Darstellung

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 ausgewählte Spiel anzuwenden.

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.

Ihre Concept Map ist falsch oder so gut wie leer.

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.

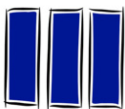


Sie kennen einige Spiele, wissen aber nicht um ihre Relevanz.

Ihre Concept Map enthält nur wenige isolierte Begriffe.

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.

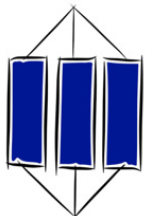


Sie kennen zahlreiche Spiele, sehen sie aber nicht im Zusammenhang.

Ihre Concept Map enthält zwar Begriffe aber kaum Verbindungen.

Sie schreiben Ihren Text durch Abschreiben von Fakten.

Gut (2)



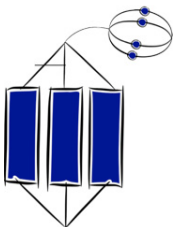
Die Fachbegriffe werden miteinander in Beziehung gesetzt und korrekt auf die Frage bezogen.

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

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 Arbeit berechnet sich auf dem Durchschnitt der zwei bzw. 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.