

Geschichte und Ästhetik von audiovisuellen und digitalen Medien II

01 – Spiel als Medium

Prof. Dr. Jochen Koubek



Medialität des Spiels

Medium

Rekapitulation des Wintersemesters:
Was ist ein Medium?

Mittlerfunktion zwischen Sender und Empfänger
Dabei gibt es starke und schwache Medien
Das Medium beeinflusst die Nachricht, das
Rezeptionsverhalten des Empfängers.

Medien sind Dispositive.

Medium

Gesellschaftliches Dispositiv zur

...Produktion von Sinn und Bedeutung

... symbolhaften Welterschließung

Spiel als narratives Medium

Spiele erzählen Geschichten

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Colossal Cave Adventure

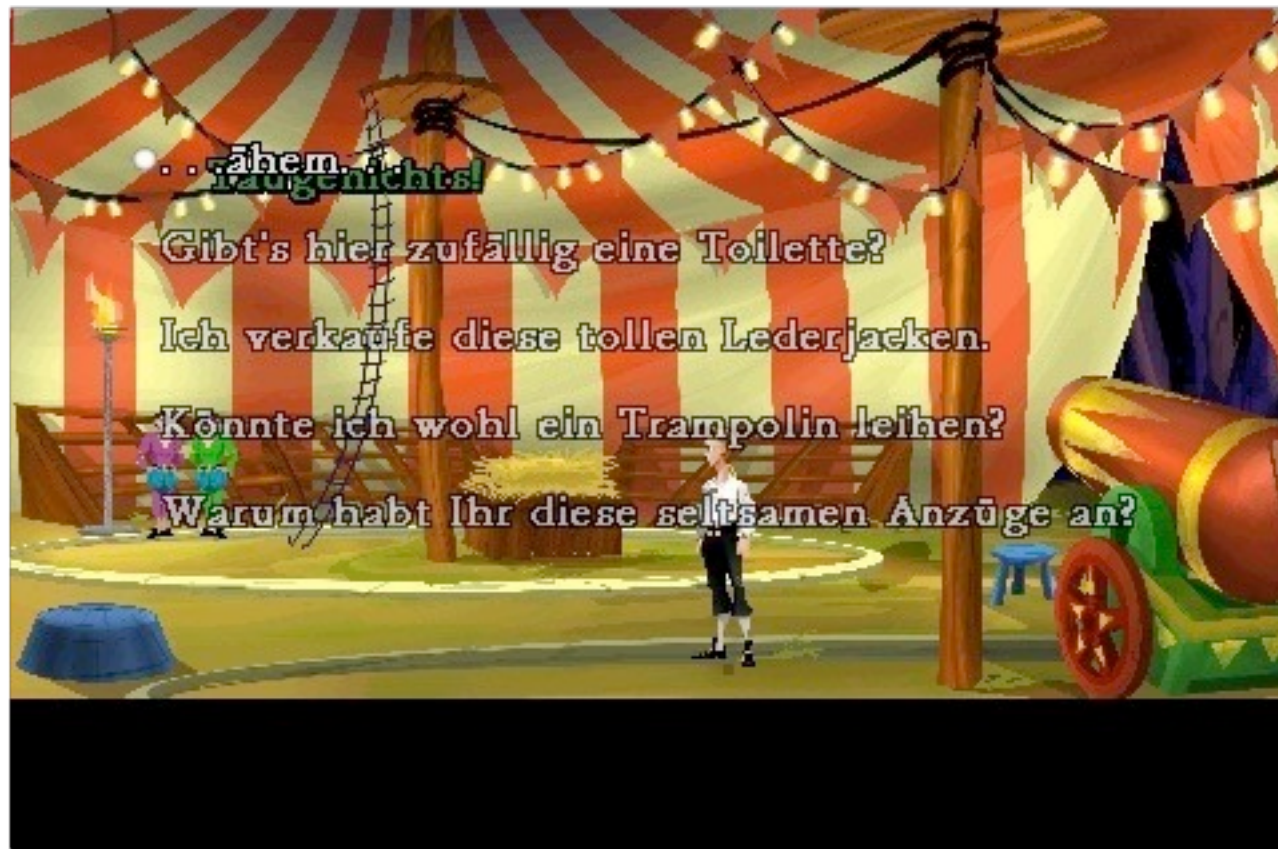


Uncharted 3

Narratologie

Spiele sind interaktive Geschichten, die mit erzähl- und filmtheoretischen Methoden analysiert werden können.

Paradigmatische Spiele sind Adventures.



Monkey Island



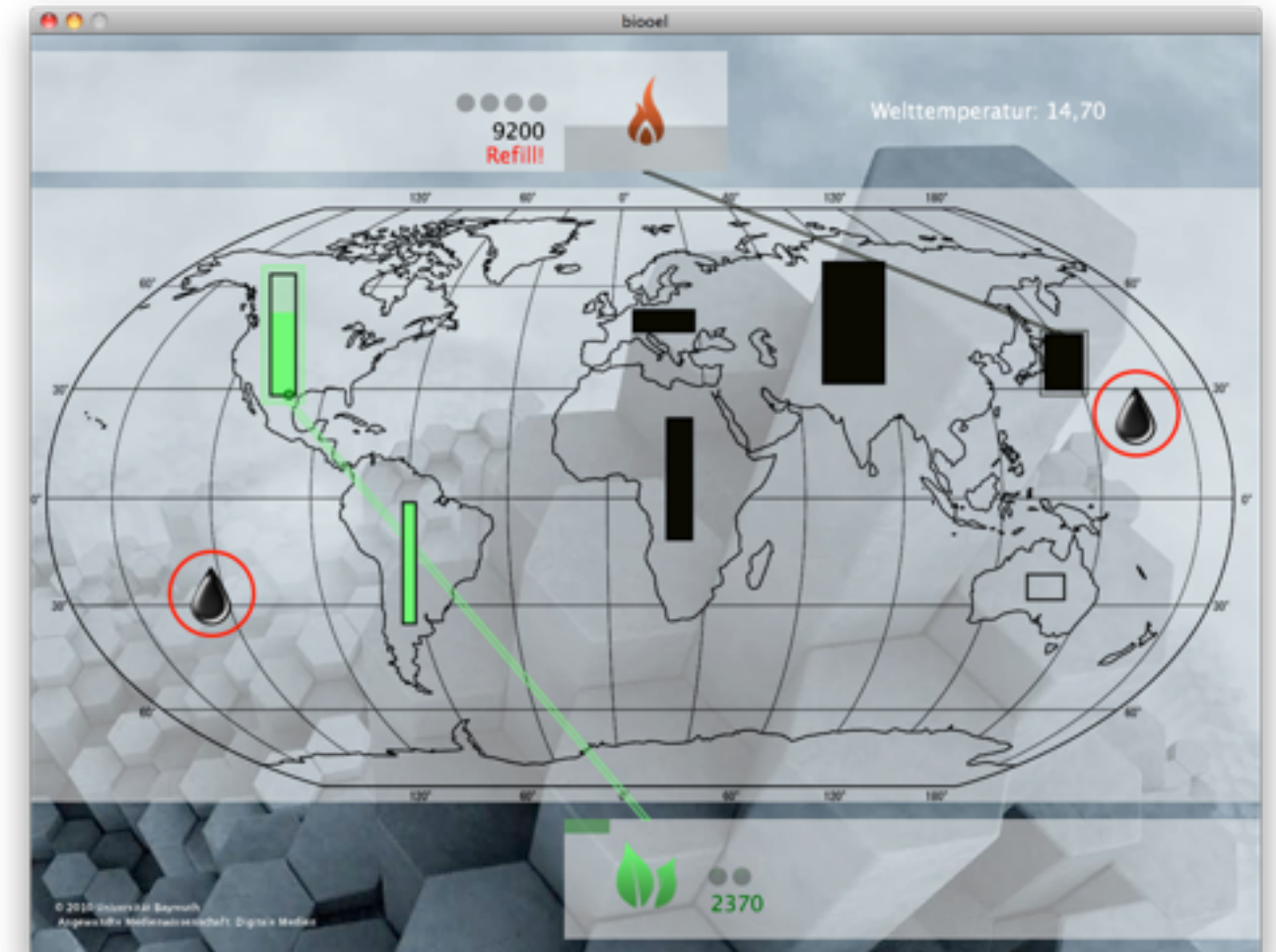
Heavy Rain

Spiel als systemisches Medium

Spiele interpretieren komplexe Systeme



Energy Racer



Ludologie

Spiele sind interaktive Simulationen, die durch Analyse der Spielelemente erschlossen werden.

Paradigmatische Spiele sind Strategie- und Simulationsspiele.



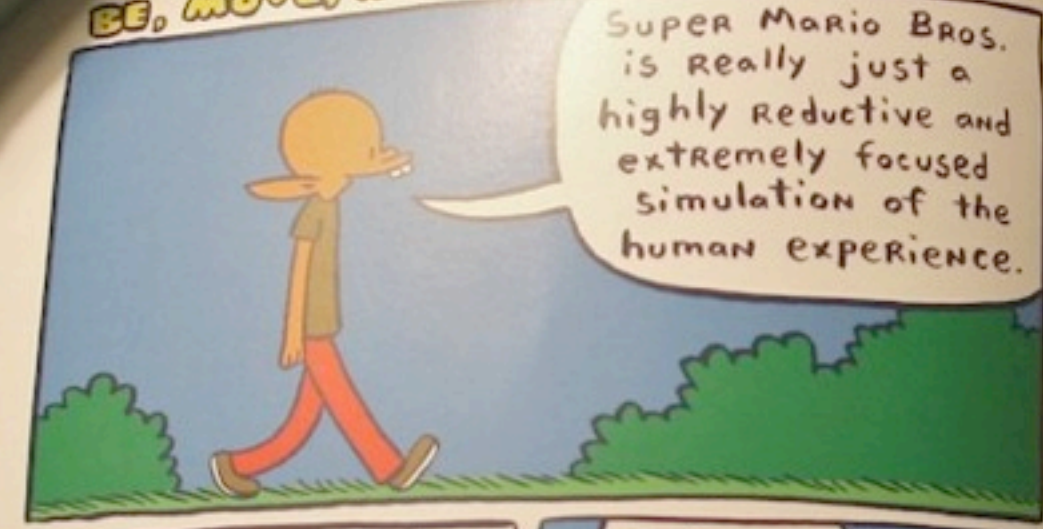
Sim City 2000



Civilization 4

BE, MOVE, AND DO!

BY JAMES KOCHALKA



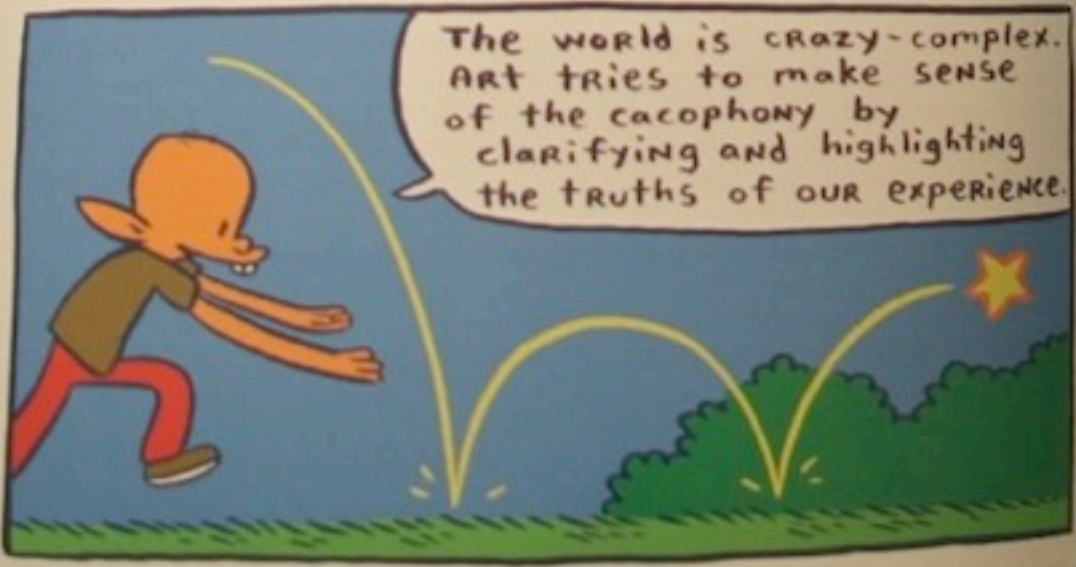
Super Mario Bros. is really just a highly reductive and extremely focused simulation of the human experience.



We are beings who move through space, overcoming obstacles...



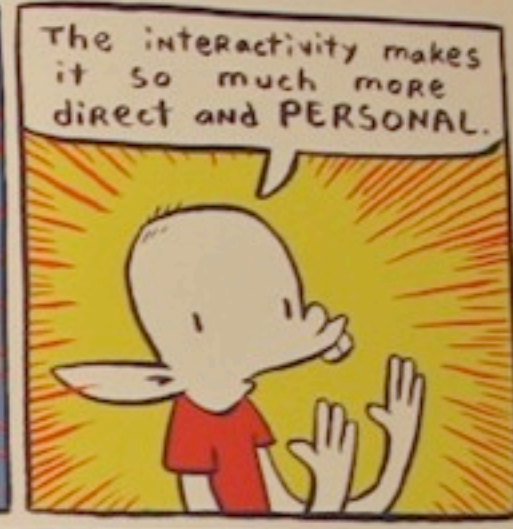
Trying to get stuff we want.



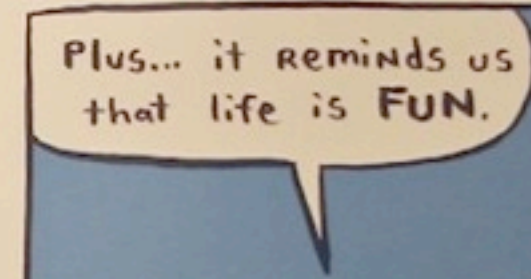
The world is crazy-complex. Art tries to make sense of the cacophony by clarifying and highlighting the truths of our experience.



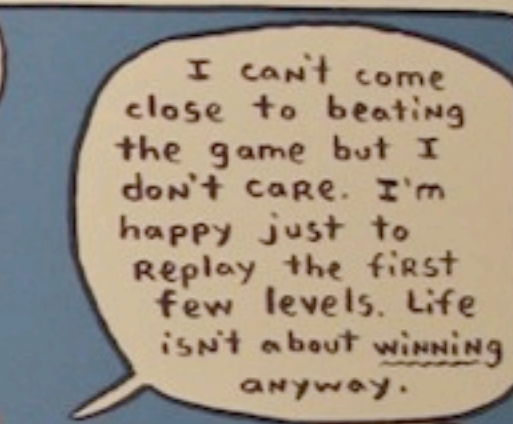
Super Mario Bros. seems to accomplish this effect effortlessly!



The interactivity makes it so much more direct and PERSONAL.



Plus... it reminds us that life is FUN.



I can't come close to beating the game but I don't care. I'm happy just to replay the first few levels. Life isn't about winning anyway.



It's a JOY just to BE. To move, and to DO STUFF.

THE END

Spiel als interaktives Medium

Spielen ist (kollektives) Problemlösen in dynamischen Systemen unter Randbedingungen.



Typing of the dead



Piano Legend



Randbedingungen

paradigmatische Spiele sind (vgl. Pias 2002)

Zeitkritisch

Actionspiele

Entscheidungskritisch

Adventures

Ressourcenkritisch

Strategiespiele

Beziehungskritisch

Multiplayer-Spiele

Serious Games / Edutainment



Flugsimulator A 320



Microsoft Flugsimulator

Spiel als performatives Medium

Spielen ist Ausdruck, ist Therapie und Spiegel
Paradigmatische Spiele sind Rollenspiele.



Escapismus und Therapie: *Ben X*

<http://www.youtube.com/watch?v=GKdVrxQf33k&feature=related>



Leidenschaft: *Searching for Bobby Fischer*

<http://www.youtube.com/watch?v=sSV2IFNgql4>

Richard Bartle

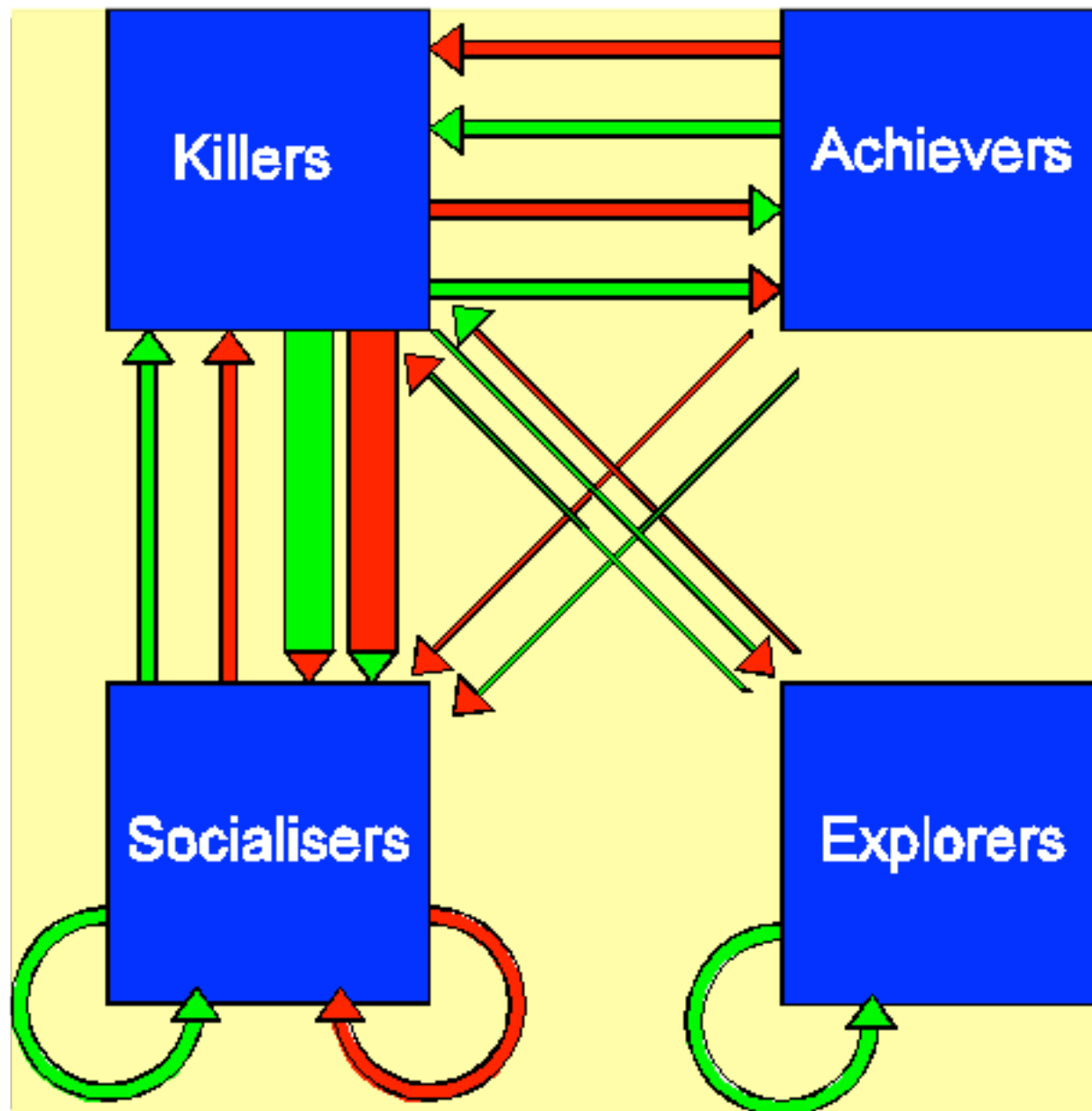
HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS, 1996

Killers: interfere with the functioning of the game world or the play experience of other players

Achievers: accumulate status tokens by beating the rules-based challenges of the game world

Explorers: discover the systems governing the operation of the game world

Socializers: form relationships with other players by telling stories within the game world



Spiel als Unterhaltungsmedium

Spiele machen Spaß. Aber warum?

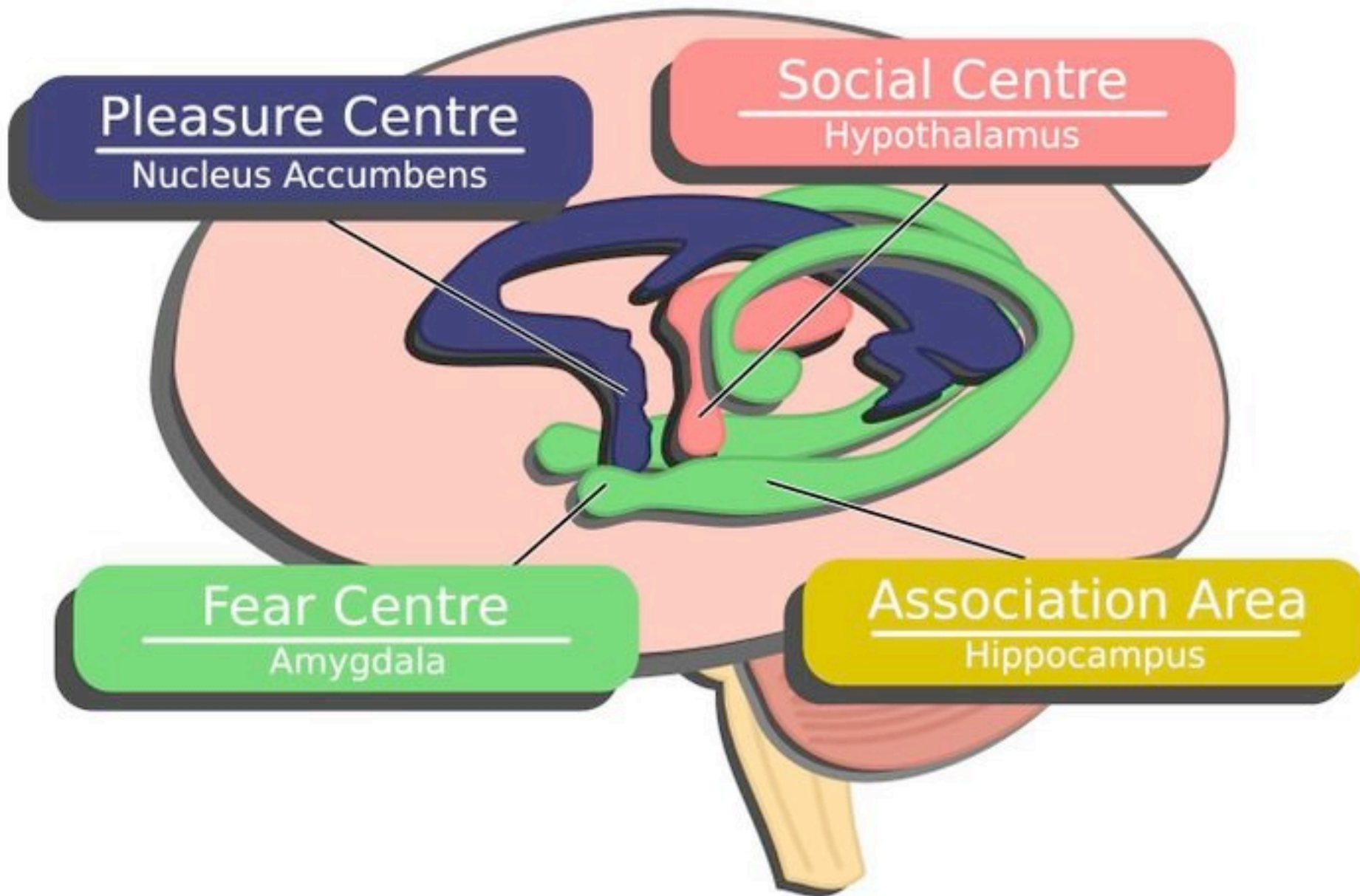


Singstar



Wii Bowling

Hormone: Körpereigene Drogen



Dopamin

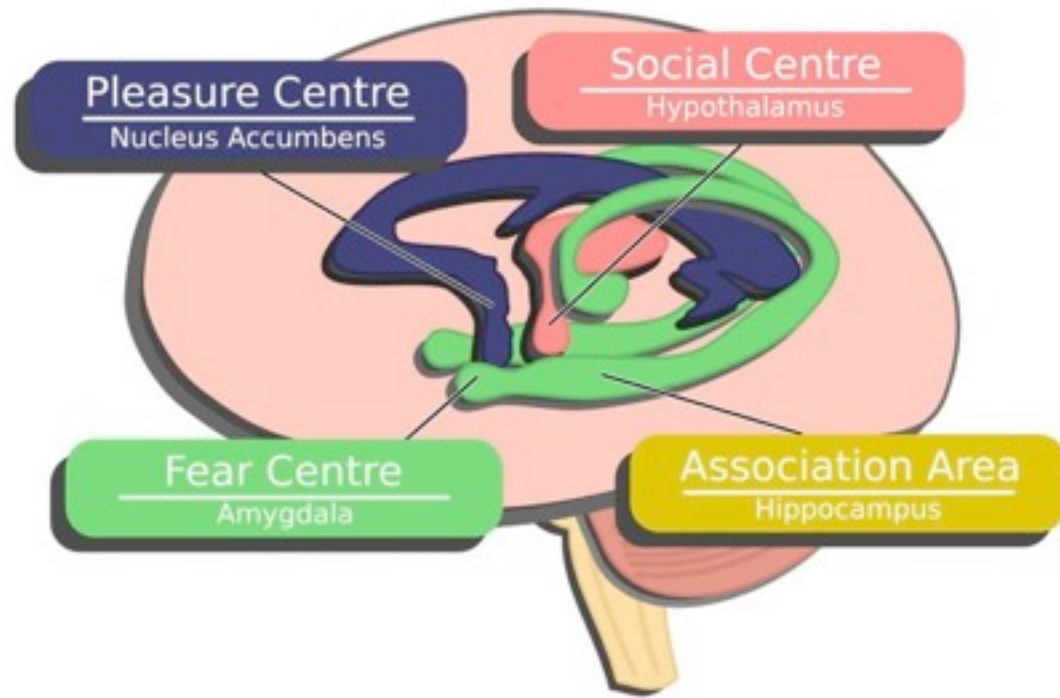
Endorphin

Adrenalin

Oxytocin

Why we play Games

Nicole Lazzaro, 2004



Dopamin

Endorphin

Adrenalin

Oxytocin

1. Hard Fun

Players like the opportunities for challenge, strategy, and problem solving. Their comments focus on the game's challenge and strategic thinking and problem solving. This "Hard Fun" frequently generates emotions and experiences of Frustration, and Fiero.

2. Easy Fun

Players enjoy intrigue and curiosity. Players become immersed in games when it absorbs their complete attention, or when it takes them on an exciting adventure. These Immersive game aspects are "Easy Fun" and generate emotions and experiences of Wonder, Awe, and Mystery.

3. Serious Fun

Players treasure the enjoyment from their internal experiences in reaction to the visceral, behavior, cognitive, and social properties. These players play for internal sensations such as Excitement or Relief from their thoughts and feelings.

4. The People Factor

Players use games as mechanisms for social experiences. These players enjoy the emotions of Amusement, Schadenfreude, and Naches coming from the social experiences of competition, teamwork, as well as opportunity for social bonding and personal recognition that comes from playing with others.

Spiel

Friedrich Schiller



„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

(Schiller: über die ästhetische Erziehung des Menschen, 1801)

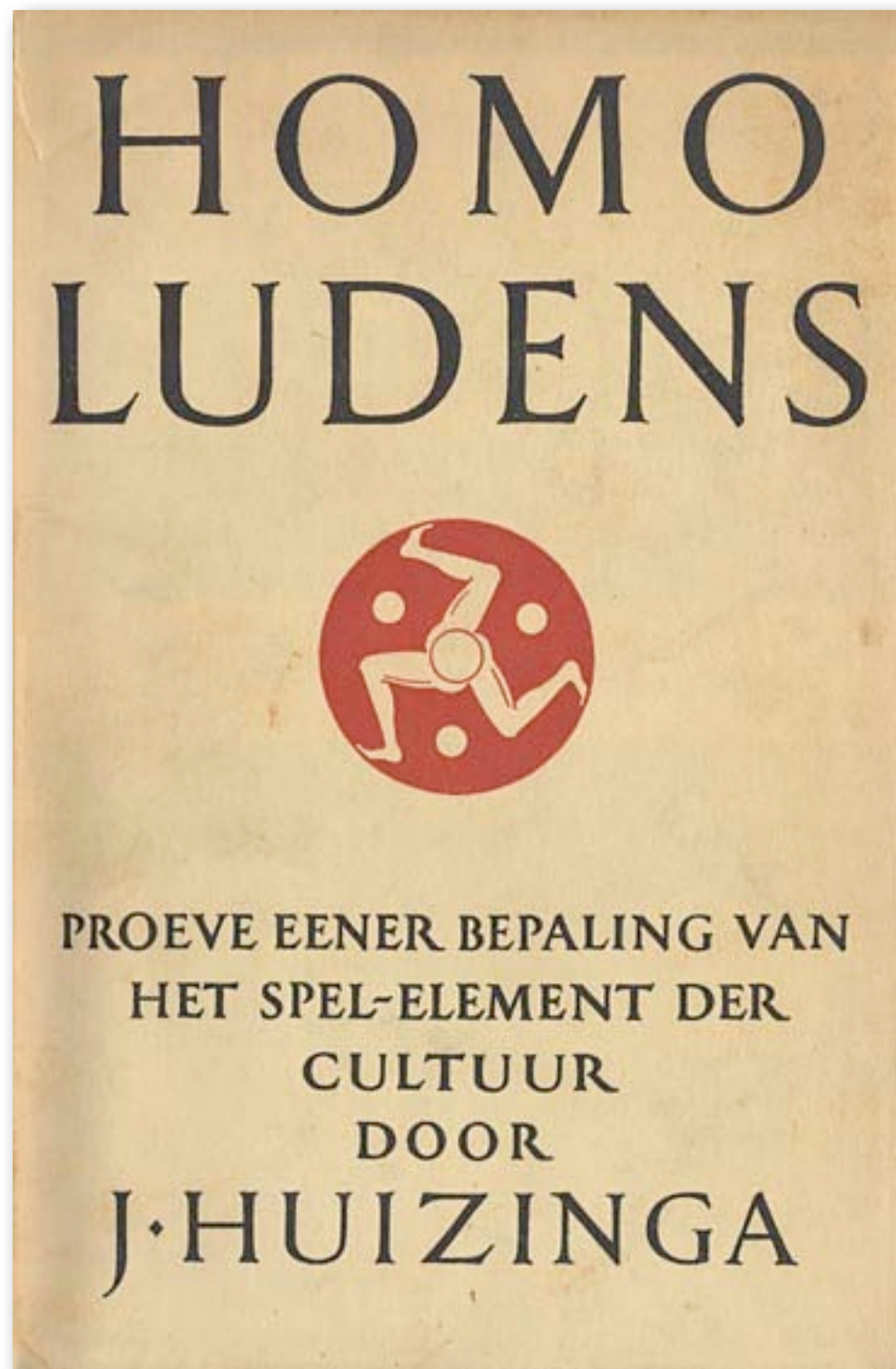


1872-1945

Johan Huizinga

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

(Huizinga: Homo Ludens, 1938)



Homo Ludens

Vom Ursprung der Kultur im Spiel

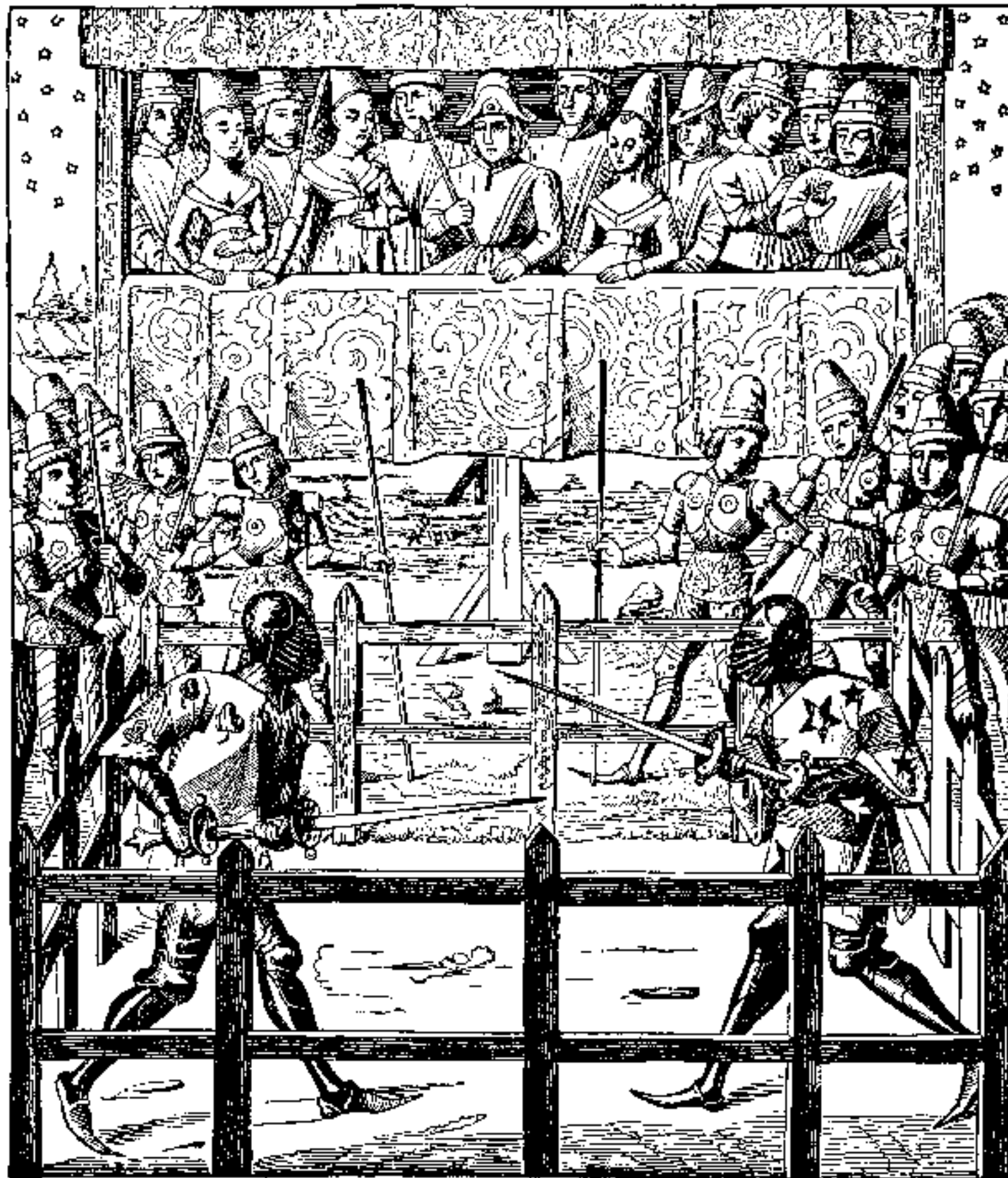
“We have to conclude, therefore, that civilization is, in its earliest phases, played. It does not come *from* play like a baby detaching itself from the womb: it arises *in* and *as* play, and never leaves it.” (S. 173)

Recht
Krieg
Wissenschaft
Kunst
Philosophie

Rechtsprechung

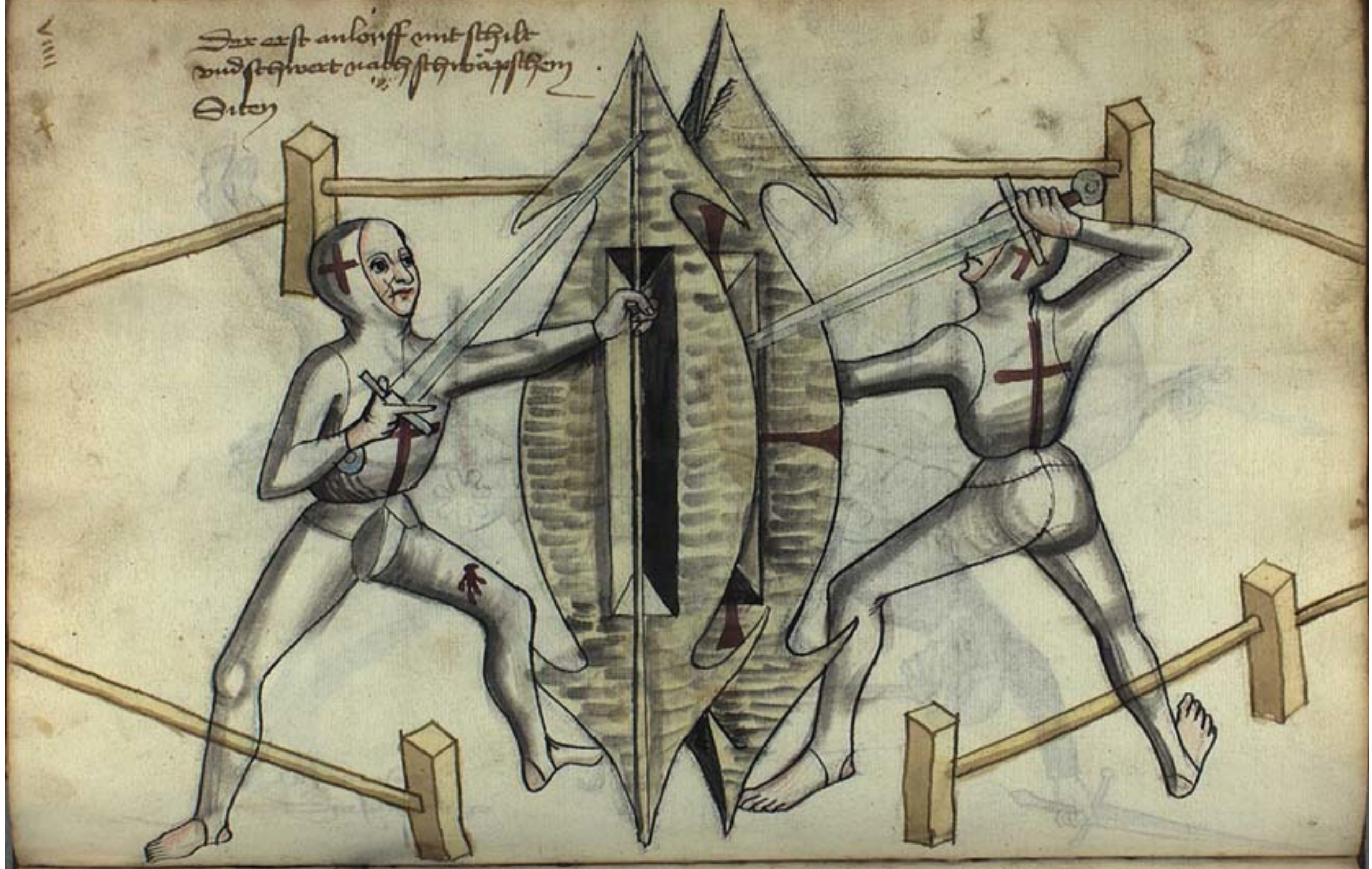
1. Glücksspiel
2. Wettkampf
3. Wortstreit

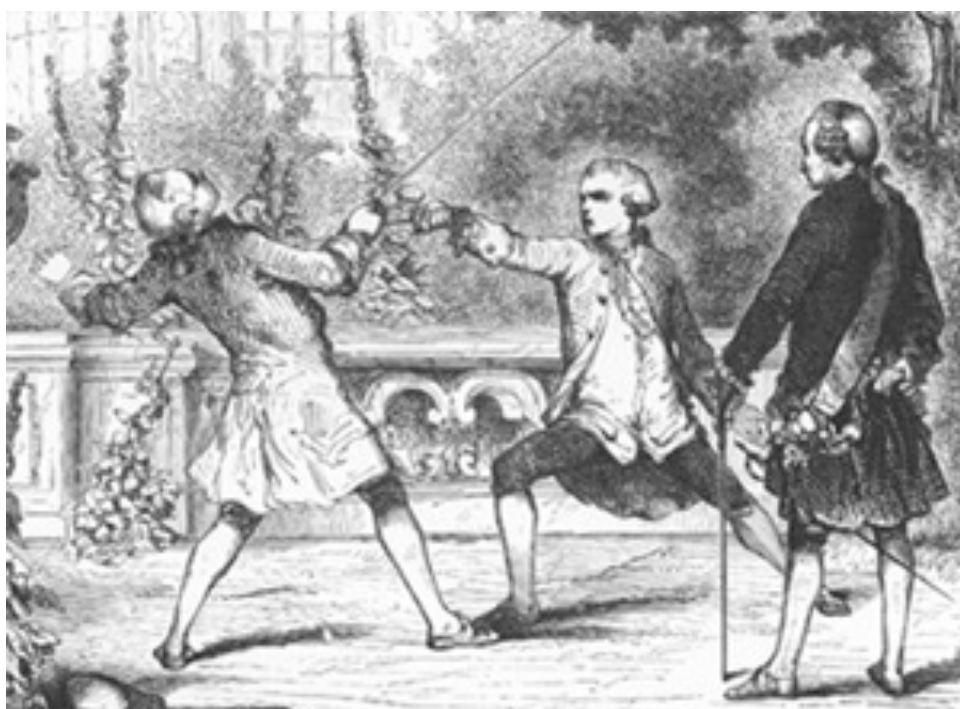




Trial by Battle

Der erst anlonff mit sthilt
 und schwert nach sthilt
 Seiten





Duell



Recht



Krieg: Pas d'armes





Designation. A. Don Corduba. B. Spanische Armee. C. Spanisch Bagagi. D. Spanische 7. Stuck. E. Dorff Fleury darinnen etliche Musquetier ver-
schänkt lagen. F. General von Mansfeldt. G. Heihog Christian von Braunschwig und sein Reuterey da er durch sein Arm geschloß worden. H. Heihog von
Sachsen Weimar Reuterey und da er geblieben. I. Graf von Ockenburg Reuterey und da er erschossen worden. K. Mansfeldisch Fußvolck. L. Mansfeldisch Bagagi bey
einem Hoff. M. Mansfeldische flucht. N. Mansfeldische 2. Nück.





Politik

Musik & Poesie



Blue Pearl HIP HOP WEDNESDAY's presents:

RAP BATTLE



Come check out Vancouver Island's
very best rappers battling it out for...

Over \$1250.00
in cash and prizes

Special performance by: **Emotionz** plus..
DJ's Anger & Degree One

and enjoy our regular
Wednesday Night Special... **\$2 VODKA**

WED. DECEMBER 15th

BLUE PEARL

2835 Bryn Mawr Ave. Langford (below the Station House Pub)

www.bluepearlnightclub.com bluepearl@shawcable.com ph. 391-8597

Sign up at The Blue Pearl or email: degreeone@shaw.ca Tickets only \$5 at the door.

TONS OF
FREE SHOT
FROM:

etnies



surface

COMPLEX

612 Johnson Street



HIT-CRIB
entertainment

&

lebal
CLUB.BAR.LOUNGE

present

FRIDAY NIGHT FIGHT'S RAP BATTLES



S ROCK

HOSTED BY

DEUCE DEUCE

LIVE PERFORMANCES FROM:

- Naz B
- D'Iva
- Frank J and Hit-Crib Special performance

GUEST JUDGES:

- Phantom Black USA & DE
- Morph of Morph Beats CH
- Merlo of Hip Hop CH

DJ's:

- Dj Prisselly
- Djacobb

30th of MARCH

how to join and official rules at: www.hit-crib.com,
www.myspace.com/hitcrib, rapbattle@hit-crib.com

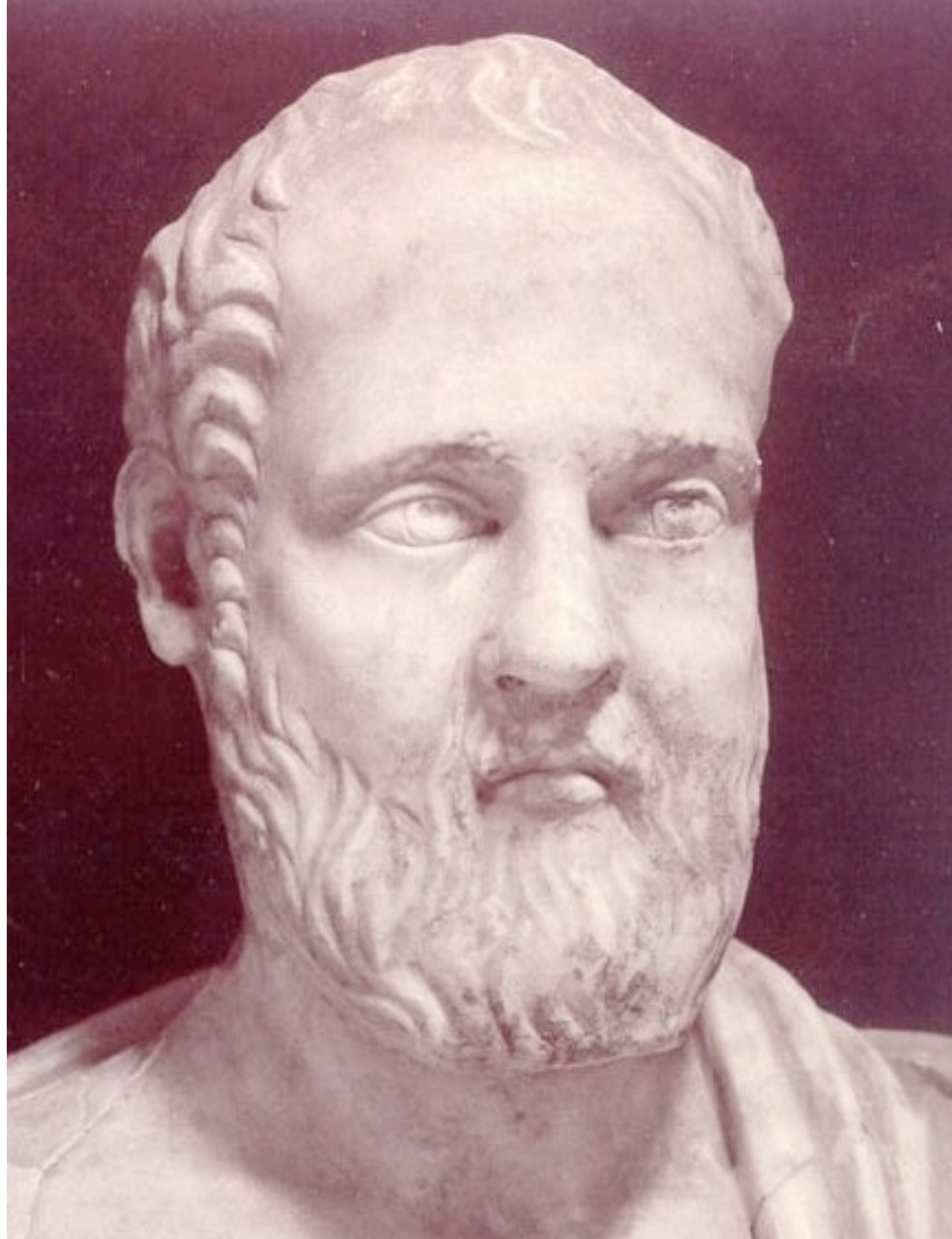
VINYL DISASTER
...Hustlin Plastic for Cheese since 1994...

F.I.T.
SWISS



heute





Wissen

Isokrates, 436-338 v.u.Z.

Wissenschaft





1913-1978

Roger Caillois

Spiel

Freiwillig

Unproduktiv

Räumlich und zeitlich begrenzt

Regelwerk

Fiktive Wirklichkeit

Offener Ablauf

Spielarten

Tabelle I

VERTEILUNG DER SPIELE

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINX (Rausch)
PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter Drachen Grillenspiel Patiencen Kreuzwort- rätsel LUDUS	Nichtgeregelter Wettlauf, Kampf usw. Athletik Boxen, Billard, Fechten, Damespiel, Fußball, Schach Sportwettkämpfe im allgemeinen	Auszählspiele „Zahl oder Adler“ Wette Roulette Einfache Lotterie Zusammengesetzte Lotterie Lotterie auf Buchung	Kindliche Nach- ahmung Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske Travestie Theater Schaukünste im all- gemeinen	Kindliche Dreh- spiele Zirkus Schaukel Walzer „volador“ Jahrmarkts- attraktionen Ski Alpinismus Kunstsprünge

Anmerkung: In jeder senkrechten Rubrik sind die Spiele annähernd so in einer Ordnung klassifiziert, daß das Element *paidia* ständig abnimmt, während das Element *ludus* ständig wächst.

Spiel

Spielen bedeutet für eine begrenzte Zeit freiwillig so Tun,
als ob eine symbolische Welt die Wirklichkeit sei.

Freiwillig

Als-Ob

Symbolische Welt entwerfen, schaffen, erproben,
perfektionieren und verwerfen

Zeitlich begrenzt

Regelwerk

Freiwillig

Fiktive Wirklichkeit

~~Unproduktiv~~

Räumlich und zeitlich begrenzt

Offener Ablauf

Regelwerk

Spiel und Gesellschaft



In der Beschäftigung mit Spielen lernen wir

Konstruktionsmechanismen interaktiver Narrationen

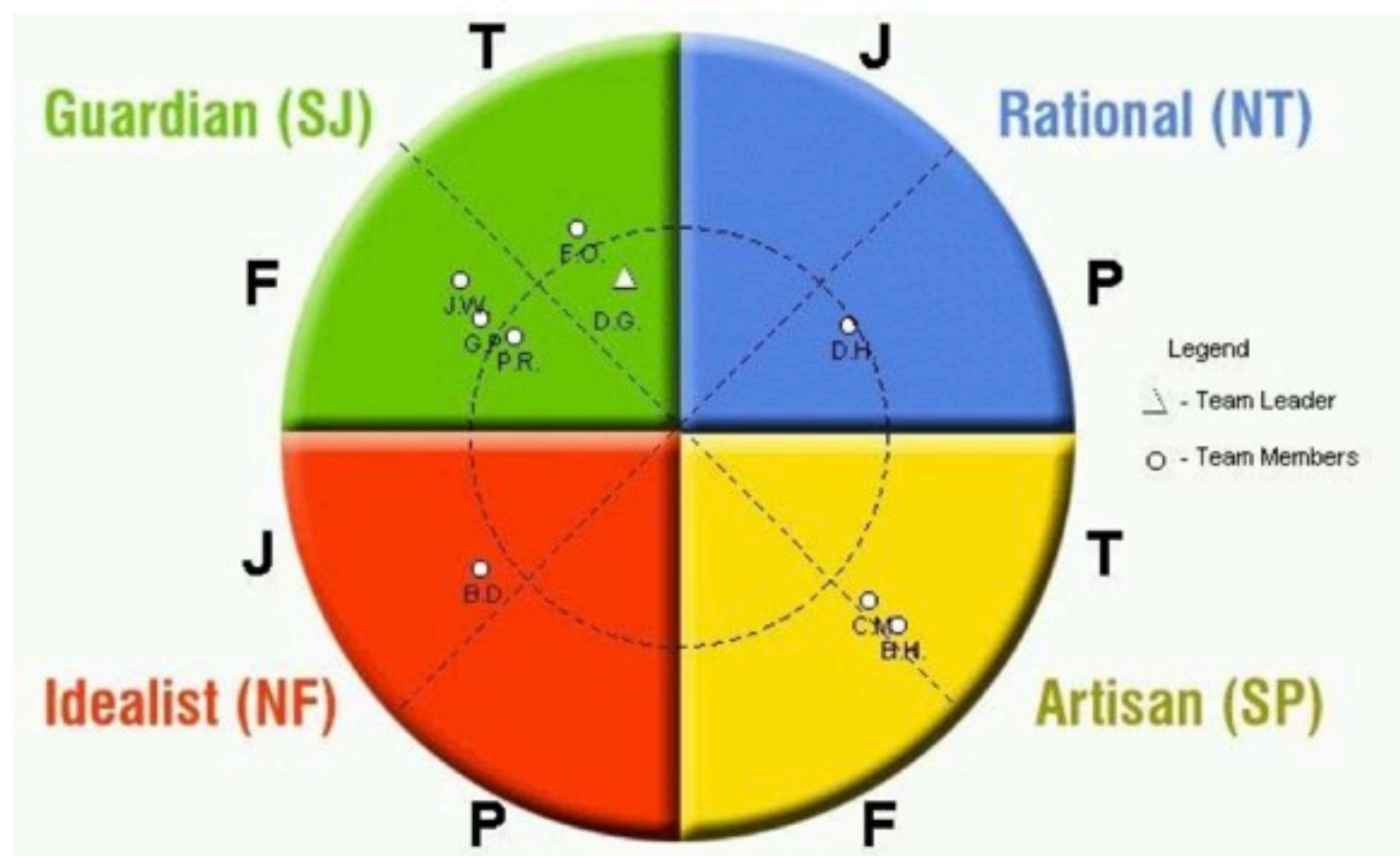
Systemisches Denken

Systemisches Handeln

Formen der Selbst- und Fremdwahrnehmung

Wir lernen etwas über uns und die Welt, in der wir leben

David Keirsey



Achtung: Die Farben sind anders angeordnet als oben!

Keirsey: Please Understand Me II, 1998

<http://www.keirsey.com/>

- As *Concrete Cooperators*, **Guardians** speak mostly of their duties and responsibilities, of what they can keep an eye on and take good care of, and they're careful to obey the laws, follow the rules, and respect the rights of others.
- As *Abstract Cooperators*, **Idealists** speak mostly of what they hope for and imagine might be possible for people, and they want to act in good conscience, always trying to reach their goals without compromising their personal code of ethics.
- As *Concrete Utilitarians*, **Artisans** speak mostly about what they see right in front of them, about what they can get their hands on, and they will do whatever works, whatever gives them a quick, effective payoff, even if they have to bend the rules.
- As *Abstract Utilitarians*, **Rationals** speak mostly of what new problems intrigue them and what new solutions they envision, and always pragmatic, they act as efficiently as possible to achieve their objectives, ignoring arbitrary rules and conventions if need be.

Unified Model

Bart Stewart, 2011

http://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality_and_play_styles_a_.php?page=2

<u>Keirsey</u>	<u>Bartle</u>	<u>Caillois</u>	<u>Lazzaro</u>	<u>GNS+</u>	<u>MDA+</u>	<u>Handy</u>	<u>Gallup</u>	<u>Covey</u>	Motivation	Problem-Solving	Overall Goal
Artisan (tactical)	Killer [Manipulator]	ilinx	serious fun	[Experientialist]	[Kinetics]	Power	Impacting	Power	Power (manipulative sensation)	Performance	Do
Guardian (logistical)	Achiever	agôn	hard fun ("fiero")	Gamist	Mechanics	Role	Striving	Security	Security (competitive accumulation)	Persistence	Have
Rational (strategic)	Explorer	mimesis	easy fun	Simulationist	Dynamics	Task	Thinking	Wisdom	Knowledge (logical rule-discovery)	Perception	Know
Idealist (diplomatic)	Socializer	alea	people fun	Narrativist	Aesthetics	People	Relating	Guidance	Identity (emotional relationships)	Persuasion	Become

Achtung: Die Farben sind wiederum anders angeordnet als oben!

Spielbezogene Lehrveranstaltungen



IGDA Curriculum Framework

The Study of Games and Game Development

These Core Topics are

1. Critical Game Studies
2. Games and Society
3. Game Design
4. Game Programming
5. Visual Design
6. Audio Design
7. Interactive Storytelling
8. Game Production
9. Business of Gaming

Geschichte und Ästhetik II (3 SWS)

Historische und ästhetische Aspekte

EDV & Multimedia (4 SWS)

Technik

Mediengeschichte und Ästhetik: Game Noir (2 SWS)

Vertiefende genrespezifische Merkmale

Klassiker der Spielgeschichte V: Brett- und Kartenspiele

Vertiefende historische Aspekte

Game Studies (2 SWS)

Theorie

Produktion (2 SWS)

Ökonomie und Organisation

Game Development (2 SWS)

Konzeption

Audioproduktion (2 SWS)

Asset-Produktion

Firefly (2 SWS)

Asset-Produktion

Ästhetik

Rekapitulation des Wintersemesters:
Was ist Ästhetik?

Allgemeine Wahrnehmung

(Wirkung) der (äußeren) Gestaltung und Form

Ästhetische Analyseformen

»Jede Form des audiovisuellen Ausdrucks besitzt eine spezifische, ihr zugrundeliegende und nur ihr eigene Weise der Wahrnehmung. Diese ist nicht identisch mit dem, was gezeigt oder gesagt wird. Sondern sie besitzt ihre Spezifik in der Art und Weise, wie sie die ihr eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, ihre Techniken, ihre Mittel zur Verarbeitung von vorgegebenen oder hergestellten Materialien einsetzt [...] Demnach steht in der Medienästhetik das WIE dieser Wahrnehmung im Mittelpunkt.«

(Schnell: *Medienästhetik*, S. 11)

Urheber-/ Produktionsästhetik

Wie (unter welchen Bedingungen) wurde das Werk gestaltet?

Wie war die Intention des Urhebers zu verstehen?

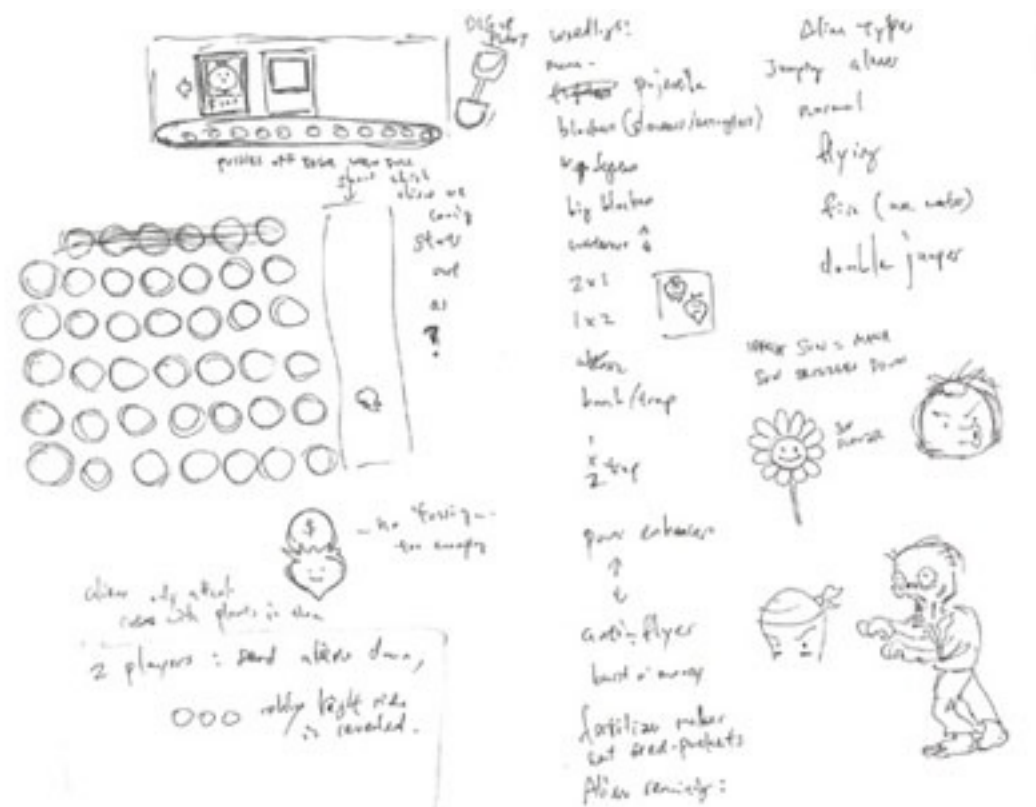
Werk-/ Formästhetik

Wie ist das Werk komponiert?

Wirk-/ Rezeptionsästhetik

Wie wirkt das Werk auf den Betrachter?

Entstehungsanalyse (Produktionsästhetik)



<http://arstechnica.com/gaming/news/2010/03/george-fan-how-insaniquarium-2-became-plants-vs-zombies.ars>

Titel, Urheber

Entstehungsjahr und -ort

Größe, Material

Fundstelle, Ort, Besitzer

Zielgruppe

Distributionsformen

Formanalyse (Werkästhetik)

Filmästhetische Merkmale

Filmtechnik

Kamera

Montage

Ton

Bildaufbau

Beleuchtung

Produktion

Semiotik

Narration

Zeit

Ausstattung

Filmmusik



Wirkungsanalyse (Rezeptionsästhetik)



als Methoden bieten
sich Semiotik,
Phänomenologie oder
Cultural Studies an.

Allerdings nicht in
diesem Semester

Gliederung der Vorlesung

Geschichte

Mainframes

Arcade

Homecomputer

Handhelds

PC

Konsolen

Netz

Pervasive

Gamification

(Werk-) Ästhetik

3D-Grafik

Raum

Zeit

Elemente

Level

Physik

GUI

KI

Genres

Vorlesungsziele

Am Ende der Vorlesung

Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.

Beschreiben Sie größere spielhistorische Zusammenhänge.

Bewerten Sie die historische Bedeutung von Spielentwicklungen.

Erklären Sie werkästhetische Begriffe.

Verwenden Sie werkästhetische Begriffe in der Analyse von Medieninhalten.

Klausur

Analysieren Sie den gezeigten Spielausschnitt unter mindestens zwei der in der Vorlesung behandelten medienästhetischen Gesichtspunkten und ordnen Sie das Spiel historisch ein.