

Spiel mit Musik: Potentiale und Grenzen von Games in der Musikvermittlung

Gamescom Congress 2018

GMK, Grimme Medienbildung, Schule und Games, 22. August

GESCHWINDIGKEIT
100%
SCHWIERIGKEITSGRAD
100%
VERFEHLT
4

Jan Torge Claussen | University of Hildesheim
Institute for Media, Theater and Popular Culture

claussen@uni-hildesheim.de | +49 178 519 6140

GEGENWAeRTs.com

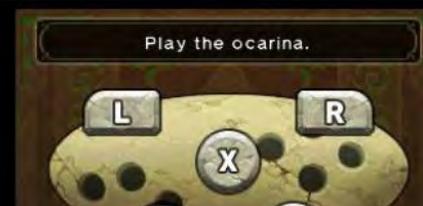
Spiel mit Musik: Potentiale und Grenzen von Games in der Musikvermittlung

1. Einführung: kurze Geschichte der Musikvideospiele
2. Spielesession
3. Analyse und Austausch der Erfahrungen:
Musikalität, Kreativität und andere Kompetenzen?
4. Potentiale für den (Musik-)Schul- und den Instrumentalunterricht
5. Ausblick & Feedback



Video: <http://gegenwaerts.com/2017/03/27/video-playing-games-with-guitars/>

Einführung: kurze Geschichte der Musikvideospiele



Ludomusicology

Videogame Music Research Group

<http://www.ludomusicology.org>

Einführung: kurze Geschichte der Musikvideospiele

„Broadly defined, music video games are those, in which the formal elements of the game (rules, rhetoric, dynamic, etc.) are musical in nature. This musicality is apparent when the most meaningful interaction with the game is musical“ (Austin 2017: 2)

Einführung: kurze Geschichte der Musikvideospiele

Von New York bis Los Angeles drängeln sich Menschen in Bars darum, sich eine kleine Spielzeuggitarre umzuhängen und loszurocken. In der Regel unter der Woche, an Abenden, an denen sie früher zu Hause saßen. Doch anstatt American Idol – das Vorbild zu Deutschland sucht den Superstar – im Fernsehen zu sehen, sind sie jetzt mit Guitar Hero einen Song lang selbst Rockstar.

Kohlenberg, Kerstin zitiert nach Fritsch (2012, 609).

Einführung: kurze Geschichte der Musikvideospiele

John Lee Hooker: „*You barely have to touch the guitar and the sound comes out so silky. Electric Sound is so lovely.*“

Dagegen zieht Bob Dylan den Unmut seiner Fans auf sich, als der Folk-Star während des New Port Folk Festivals 1965 mit einer elektrischen statt einer akustischen Gitarre auftritt ([vgl. Millard 2004, 4](#)).

w if I'm coming up or down
by or in misery

ROCKSMITH

E7 #9

GUITAR LESSONS



A lifetime's worth of bass and guitar lessons, all in one box.

MINI-GAMES



Taking the pain out of practicing, one laser blast at a time.

SESSION MODE



We'll flat out say it – Session Mode is the next great innovation in music software.



3. Analyse und Austausch der Erfahrungen

Musikalität, Kreativität und andere Kompetenzen?

Was lässt sich mit Videospiele lernen, was nicht? Vor- und Nachteile?

ZWISCHEN HÖREN UND MUSIKMACHEN

Musicking

„tak[ing] part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing), or by dancing“

Cristopher Small 1998

4. Potentiale für (Musik-) Schul- und Instrumentalunterricht

Wie würden Sie Musikvideospiele in den Unterricht einbinden?

Warum würden Sie Musikvideospiele in den Unterricht einbinden?

Warum würden Sie Musikvideospiele nicht in den Unterricht einbinden?

4. Potentiale für (Musik-) Schul- und Instrumentalunterricht

Mögliche Diskussionsfelder:
Ästhetische Bildung vs. Kompetenz
Kommerzielle Abhängigkeit
Gamification: Belohnung, Big Data
Digitale Heimat

...

Quellen:

- Austin, Michael. 2016. *Music video games: performance, politics, and play*. First published. Approaches to digital game studies. - New York, NY [u.a.] : Continuum, 2012- 4. New York: Bloomsbury.
- Claussen, Jan Torge. 2017. „Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele im Schulunterricht“. In *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*, herausgegeben von Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar, und Peter Moormann, 139–47. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW 5. München: kopaed.
- Fritsch Melanie. 2012. „Live Performance Games? – Musikalische Bewegung sehen, hören und spielen.“ In *Bewegungen zwischen Hören und Sehen: Denkbewegungen über Bewegungskünste*, 609–24.
- Millard, André, Hrsg. 2004. *The Electric Guitar: A History of an American Icon*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Small, Christopher. 2011. *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Wesleyan.
- <http://company.yousician.com/blog/yousician-for-schools-project>
- <http://gegenwaerts.com/2017/03/27/video-playing-games-with-guitars/>
- <http://www.ludomusicology.org>
- <http://rocksmith.com>

Spiel mit Musik: Potentiale und Grenzen von Games in der Musikvermittlung

Gamescom Congress 2018

GMK, Grimme Medienbildung, Schule und Games, 22. August

Jan Torge Claussen | University of Hildesheim
Institute for Media, Theater and Popular Culture

claussen@uni-hildesheim.de | +49 178 519 6140

GEGENWAeRTs.com