

Periodisk emneevaluering

MEVIT3810 – Gruppeprosjekt i medievitenskap, vår 2019

Gruppeprosjekt 1: Dataspill: estetikk, kultur og industri

Av Joakim Johansen Østby

Emneansvarlig og faglærer for gruppeprosjekt 1

j.j.ostby@media.uio.no

Våren 2019 hadde gruppeprosjekt 1 tittelen "Dataspill: estetikk, kultur og industri". Målet var å undersøke de sentrale mulighetene og utfordringene for dagens spillindustri, spill og spillkultur. Vi jobbet med forskjellige vinklinger og temaer i fellesskap før studentene selv bestemte seg for hva de ønsket å forske på i bacheloroppgaven. Studentene skrev om varierte temaer og gjennomførte forskjellige typer undersøkelser:

- Gruppe 1: Historieformidling og interaktivitet (tekstanalyse)
- Gruppe 2: Musikk og lyd i dataspill (tekstanalyse)
- Gruppe 3: Mikrotransaksjoner i dataspill (casestudie)
- Gruppe 4: Dataspill som læringsverktøy i skolen (intervju og observasjon)
- Gruppe 5: Den sosiale verdien av dataspill (intervju og spørreskjema)

Emnebeskrivelsen

Den generelle emnebeskrivelsen på emnesiden varierer i kvalitet. Delen "Hva lærer du?" er veldig god og nyttig. Den beskriver hva slags type kompetanse som studentene opparbeider seg (uavhengig av prosjektematikk) og hva slags forventninger som finnes til de ulike prosjekttypene studentene kan velge mellom. Den overordnede kompetansen og forventningene kan fint knyttes til alle typer prosjekter. Informasjonen som gis under "Kort om emnet", som er det første studentene og andre møter, er veldig knapp og vag: "Studentene velger mellom ulike prosjekter, som kan variere fra år til år. Informasjon om neste vårs faglige tilbud vil ligge på semestersiden fra slutten av november". Studentene gis ingen konkret informasjon om overordnet innhold, hensikt eller opplegg. Det fremstår ikke som en tekst som skal generere interesse eller klarhet rundt emnets særegenhet. Denne teksten bør omskrives og være mer utfyllende til neste gang emnet gis.

Hvert prosjekt skal i tillegg ha en egen emnebeskrivelse som er tilgjengelig på semestersiden. Jeg skrev en todelt beskrivelse, som ser ut til å fungere godt. Første avsnitt tok opp hovedspørsmålet for tematikken og inviterer til en bred behandling av dataspill i undervisningen og prosjektene. Videre beskrev jeg eksempler på hva vi skulle se nærmere på i undervisningen. Andre avsnitt foreslo ulike overordnede prosjekttemaer og –områder, med hensikt om å vise hvilken bredde som finnes og hvordan studentenes ulike interesser og kompetanser kan komme til uttrykk i de ulike prosjektene. Beskrivelsen gir studentene tydelig informasjon om hva dette gruppeprosjektet handler om og hvordan opplegget fungerer. Beskrivelsen finnes som vedlegg i denne rapporten.

Pensumlitteraturen

Det er vanlig at størsteparten av pensum i dette emnet velges av studentene selv, men det er typisk også noe fellespensum. Jeg gikk for introduksjonsboka *Understanding Video Games* (2016) av Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca som fellespensum. Dette er en veldig god innføringsbok som egner seg fint både til studenter som ikke har (særlig) kjennskap til eller erfaring med dataspill og til studenter som kjenner dataspill godt fra før. Boka har et klart og lettest språk og behandler mange ulike emneområder. Jeg brukte denne boka som utgangspunkt for forelesningene mine, og studentene måtte også anvende den i kvalifiseringsoppgaven. Jeg satte også et krav om at alle gruppene måtte bruke og referere til den i sine prosjekter. I tillegg til fellespensumet måtte hver gruppe selv finne pensumlitteratur til sitt prosjekt. Dette pensumet skulle være på 1200-1500 sider, bestå av både fagbøker og artikler, og dekke både teori og metode. Selvvalgt pensum måtte godkjennes av meg.

Jeg synes dette opplegget fungerte bra og vil anbefale andre å bruke minst én (lære)bok som fellespensum i dette emnet. Det gjør det lettere å ha et mer sammensveiset innføringsopplegg i begynnelsen av emnet før studentene går i gang med sine selvstendige prosjekter. Alle kan da få samme innføring og grunnlag for videre arbeid. Dette er også viktig fordi MEVIT3810 er et obligatorisk emne og det vil følgelig kunne være noen studenter som er på et prosjekt fordi de ikke ønsket eller ikke hadde mulighet til å velge et annet prosjekt eller praksisemnet. Dermed er det ikke gitt at alle studenter på emnet vil være veldig interessert i eller ha mye kunnskap om en gitt prosjekttematikk (som varierer fra år til år). Innføring er ofte nødvendig, og en god grunnleggende fagbok vil kunne bidra til å gi studentene et godt felles faglig utgangspunkt på tvers av kunnskap/interesse.

Undervisningen

Vi hadde totalt 11 samlinger på rundt 4 timer hver fra januar til juni. De syv første samlingene løp ukentlig fram til slutten av februar og bestod av ulike typer undervisningsaktiviteter. Jeg holdt de fire første forelesningene fordelt på hvert sitt overordnede tema: spillhistorie og spillindustri, spilleestetikk og spillfortelling, representasjon i dataspill, og spillkultur. Forelesningene vekslet mellom formidling og småoppgaver/diskusjon. Jeg satte også av tid i hver av disse samlingene til at studentene skulle jobbe med den obligatoriske gruppeoppgaven. Denne oppgaven presenterte de i andre halvdel av fjerde samling. Femte samling var et bibliotekskurs på HUMSAM-biblioteket for å starte planleggingen av selve gruppeprosjektet. De to neste samlingene var spennende gjesteforelesninger med professor Espen Aarseth fra IT-universitetet i København og daværende sjefsredaktør for gamereactor.no, Suzanne Berget. De fire siste samlingene var veiledningsseminarer som ble fordelt på hver sin måned (mars, april, mai, juni). Her sendte gruppene inn sine utkast i forkant av hver samling (jeg ga instruksjoner om hva de skulle ha med til hver gang) og fikk i oppgave å forberede tilbakemelding til en annen gruppe. I veiledningsseminarene ga vi tilbakemelding på alle utkastene og passet på å avklare eventuelle utfordringer for det videre arbeidet. Undervisningen var obligatorisk (krav om minst 80% deltakelse).

Undervisningsopplegget fungerte stort sett veldig bra. Innføringsforelesningene dekket dataspill bredt og studentene bidro aktivt med egne perspektiver, argumenter, kritiske spørsmål og erfaringer underveis. Gjeste-forelesningene dekket både akademiske perspektiver og bransjeperspektiver. I veiledningsseminarene gjorde studentene en strålende jobb. De var veldig gode lesere og ga kritisk og nyttig tilbakemelding til hverandre. Det er tydelig at det var et godt miljø blant studentene som gjorde det trygt å jobbe på denne måten. Flere studenter oppgir i midtveisevalueringen at dette var et godt opplegg som hjalp dem videre i prosjektarbeidet, og at de satte pris på å ha jevnlig møter gjennom semesteret.

Det er særlig to ting jeg tenker jeg kunne ha fokusert mer på i undervisningen. Det første er at vi ikke spilte noen dataspill i undervisningen. Det var ikke noe krav om at prosjektene måtte handle om dataspill som tekst/uttrykksform, så aktiv førstehåndserfaring ville ikke nødvendigvis være relevant for alle prosjekter. Samtidig tenker jeg at når et helt emne omhandler dataspill og har en felles introduksjonsdel så bør spilling være en del av opplegget for å tydeliggjøre enda bedre hvordan det fungerer. Skal jeg ha et lignende opplegg igjen så skal spilling være integrert. Det ser for øvrig ikke ut til at studentene generelt har savnet eller forventet spilling i undervisningen (kun én oppgir at de ønsket dette i midtveisevalueringen). Det har nok sammenheng med at jeg ikke inkluderte det i opplegget til å begynne med (som jeg angrer på), og at studentene ikke er vant til spilling som en del av undervisningen. Det andre er at jeg kunne ha inkludert en samling eller to om akademisk skriving, særlig om det å skrive en bacheloroppgave. Noen studenter oppgir at de savnet noe slikt fordi et bachelorprosjekt er mye større enn semesteroppgaver og andre individuelle eksamener. Jeg fokuserte mer på dette da vi kom til veiledningsseminarene, men det kan med stor fordel være tenkt inn tidligere i opplegget slik at studentene er trygge på form og krav. Et siste punkt omhandler Espen Aarseths gjeste-forelesning. Forelesningen omhandlet mye stoff som vi allerede hadde gjennomgått i mine forelesninger, og her kunne jeg med stor fordel ha kommunisert bedre med Aarseth på forhånd angående innhold (en student kommenterer også på dette i midtveisevalueringen).

Vurderingsformen

MEVIT3810 har gruppeoppgave/rapport som vurderingsform hvor omfang og innhold avhenger fra prosjekt til prosjekt. I tillegg er det en obligatorisk aktivitet knyttet til emnet. Dette passer veldig bra til emnets innhold og hensikt. Det gir studentene god erfaring med mer omfattende prosjektarbeid og samarbeid (og gir nyttig trening for de som planlegger å ta mastergrad), og gir faglærer store muligheter til for eksempel å jobbe med responsgrupper og medstudentveiledning. Dette er kompetanse som er viktig både i forskning og i yrkeslivet.

Jeg foretok inndelingen av gruppene. I slutten av første samling fylte hver student ut et skjema om sin studiebakgrunn, faglige interesser og hva de kunne tenke seg å jobbe med i prosjektet. Jeg satte sammen gruppene på bakgrunn av felles faglige, tematiske og metodiske interesser for prosjektet. Det ble totalt fem grupper hvorav to grupper hadde fire medlemmer og tre grupper hadde tre medlemmer. Jeg la opp til en innledende kvalifiseringsoppgave med

presentasjon for at gruppene skulle bli kjent med hverandre før det store prosjektet begynte. I oppgaven skulle de analysere en fritt valgt spillserie ut i fra noen gitte spørsmål. I tillegg skulle de skissere en idé til et dataspill om norsk ungdom og ungdomskultur, og de måtte selv finne på historie, spillmekanikker, estetisk uttrykk og progresjonsstruktur. Dette så ut til å være en morsom oppgave som lot studentene bruke pensum på en annerledes måte og som lot dem tenke mer praktisk fra et yrkesperspektiv. De fikk også i oppdrag å kommentere på hverandres presentasjoner. Slik fikk vi en tidlig start på det senere veiledningsopplegget. Jeg synes det fungerte godt å la studentene ha en slik "oppvarmingsøvelse" før prosjektet begynte. Det kan ta litt tid å bli kjent med hverandre og bestemme seg for hva man vil jobbe med, så jeg mener det er en stor fordel å bruke tid i begynnelsen til å jobbe med å skape et trygt gruppe- og klassemiljø.

Den andre obligatoriske gruppeoppgaven var en formell innlevering av prosjektideen og pensumlisten.

Jeg satte grensen for gruppeoppgavene på 40-50 sider (bilder og andre vedlegg kommer i tillegg) og ga studentene en mal for hvordan de kunne sette opp oppgaven. Jeg rådet studentene til å følge den vanlige strukturen for en masteroppgave (med innledning, teori, metode, analyse, diskusjon og konklusjon), men tilpasset selvfølgelig innhold, lengde og krav til bachelornivå. Det hjalp med å gi gruppeoppgavene strammere struktur, samtidig som det også ga ekstra trening til de studentene som planlegger å skrive en masteroppgave senere. Omfanget på hver av de fem gruppeoppgavene endte i øvre del av sideantallsgrensen. Det var også veldig høyt nivå på alle de endelige oppgavene. Tre grupper fikk A, mens to grupper fikk B.

Tilbakemeldinger fra studenter

Jeg samlet inn 15 svar i midtveisevalueringen (det var 17 studenter på emnet) etter første veiledningsseminar i mars. Det ser ut til at studentene synes emnet har vært veldig bra og at de har trivdes godt. Særlige positive ting de trekker fram er at forelesningene er gode og med rom for diskusjoner, at faglærer er "down to earth" som gjerne vil dele kunnskap og som er lett å ta kontakt med, at undervisningen er variert og med et bredt utvalg av fagstoff, at det er bra klassemiljø, at gjesteforelesninger er bra, at det er bra at faglærer gjorde gruppeinndelinger basert på interesser, at veiledningen forplikter gruppene til arbeid og progresjon, at det er bra å få mye innblikk i alles prosjekter fordi man lærer mye av det, og at det er god oppfølging i emnet.

Når det gjelder ting som studentene synes har fungert mindre bra eller som kunne vært gjort annerledes er det særlig to ting som har mest oppslutning. Det første er som tidligere nevnt et ønske om mer fokus på akademisk skriving/hvordan skrive en bacheloroppgave. Dette gikk jeg aktivt inn for å endre på etter midtveisevalueringen, men som jeg skrev over så burde dette ha kommet tidligere i emnet. Det andre er at noen studenter sier at det blir litt mye jobb å skulle lese alle andres utkast samtidig som man jobber med eget prosjekt. Denne tilbakemeldingen kommer som følge av at jeg til første veiledningsseminar skrev at alle skulle

lese og skrive tilbakemeldinger på alles utkast. Som følge av denne tilbakemeldingen endret jeg på det resterende opplegget. Hver gruppe fikk i stedet hovedansvar for å forberede tilbakemelding til én annen gruppe, i stedet for at alle skulle skrive tilbakemelding til alle gruppene. Det fungerte mye bedre. Det lettet arbeidsmengden for studentene i en særlig hektisk og arbeidstung periode, og de ga mer omfattende og detaljerte tilbakemeldinger når de hadde kun én gruppe å kommentere på. Én student kommenterer at vedkommende ønsket "litt mer gjennomgang av pensum i timene", men det står ikke noe mer konkret så jeg er usikker på hva studenten har savnet av pensum. Innføringsforelesningene har vært tett knyttet til pensumstoff tilhørende de fire hovedtemaene. Om studenten ønsket mer teori eller å gå mer i dybden på det vi gikk gjennom er usikkert. Det er dessverre ekstra vrient å planlegge hva annet som burde/kunne vært med når studentene selv skal velge hovedtema (som i tillegg ikke må være relatert til det jeg har forelest om). Et alternativ kan være at studentene kan be om noen undervisningsopplegg relatert til de ønsker å skrive om, men da må man også komme tidligere i gang med gruppeprosjektene. I mitt opplegg her var det ment at de skulle jobbe med prosjektene etter mine fire forelesninger.

Forbedringspunkter og tips

Prosjekttematikk og faglærere varierer fra år til år i dette emnet. Derfor vil også hva som er nødvendig å forbedre/endre på etter et konkret semester ikke nødvendigvis være relevant for det neste. Det jeg vil foreslå her er hva jeg ville ha gjort annerledes dersom jeg skulle ha gitt dette opplegget på nytt og tilpasse forslagene for den som ønsker å gjennomføre tilsvarende opplegg med en lignende eller annen prosjekttematikk:

- "Kort om emnet" i emnebeskrivelsen på emnesiden bør gjøres mye mer utfyllende og konkret.
- Spilling bør være integrert i undervisningen (generelt: gi studentene førstehåndserfaring med de aktuelle mediene i undervisningsopplegget)
- Faglærer bør uavhengig av prosjekttematikk ha et undervisningsopplegg om hvordan å skrive en gruppeoppgave/bacheloroppgave tidlig i semesteret.
- Jeg anbefaler å legge undervisningen og veiledningen over hele semesteret. En felles veiledningssamling i måneden i mars, april, mai og juni fungerte godt for mitt opplegg. Studentene liker å ha møtepunkter underveis, og for faglærer er dette også en god måte å holde oversikt over gruppenes progresjon, fremgang og eventuelle utfordringer.

Vedlegg: emnebeskrivelse og timeplan

Gruppeprosjekt 1: Dataspill: estetikk, kultur og industri

Dataspill er et av vår tids største og viktigste kulturuttrykk og underholdningsmedier, og byr på et mangfold av uttrykksformer og deltakermuligheter. I dette emnet får du fordypet deg i dataspill fra estetiske, kulturelle og industrielle perspektiver. Hovedspørsmålet vårt i dette emnet er: Hva er de sentrale mulighetene og utfordringene for dagens spillindustri, spill og spillkultur? Vi skal undersøke dette ved blant annet å se nærmere på de viktige utviklingstrekkene i spillhistorien og hvordan dette innvirker på dagens spillutvikling. Vi jobber med hvordan vi kan analysere og forstå strukturer, mekanikker, innhold, interaksjoner og sjanger i spill. Vi går nærmere inn på hvordan dataspill utforsker, reflekterer og utfordrer kulturen gjennom framstillinger av for eksempel kjønn, seksualitet, etnisitet, etikk, vold, politikk og ideologi.

I gruppeprosjektet kan du spesialisere deg på de dataspilltemaene du liker best og/eller synes er mest interessante, og det er et mangfold av temaer du kan velge mellom. Her er et utvalg: historikk, spill-selskaper/spillutviklere, innhold i spill, sjanger, spillmusikk, sosialisering i spill, e-sport, markedsføring, spilljournalistikk, spillpolitikk og -regulering, brukerprodusert innhold som for eksempel videoguides, speedruns, Let's Play-videoer og streaming. Det er mulig å gjøre analytiske prosjekter (for eksempel tekstanalyser av spill eller brukerprodusert innhold), empiriske undersøkelser (for eksempel intervjustudier eller surveystudier av spillere, utviklere og andre), eller en kombinasjon av disse.

Undervisning og veiledning

Undervisningen foregår på tirsdager kl. 12.15-16 i rom 207, IMK. Undervisningen i de første ukene av emnet er organisert som workshops som kombinerer forelesninger, seminarer, arbeid med en praktisk gruppeoppgave og ulike opplegg knyttet til prosjektoppgaven. Her får du innføring i sentralt fagstoff og vi jobber med praktiske oppgaver og eksempler. Vi jobber også med å utvikle prosjektideene deres. De resterende samlingene brukes til gruppeveiledning på prosjektene. I gruppeveiledningen gir både faglærer og medstudenter tilbakemeldinger.

Arbeidskrav

Emnet har obligatoriske aktiviteter som du må få godkjent for å kunne levere eksamen:

- Deltakelse på minst 80% av undervisningen og veiledningen: du må være med på minst 8 av 10 økter.
- Praktisk gruppeoppgave med presentasjon tidlig i emnet
- Godkjent prosjektskisse for gruppeprosjektet

ti. 15. jan.	12:15–16:00	Introduksjon til emnet; spillhistorie og spillindustri	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Les kapittel 2 "The Game Industry" og kapittel 4 "History" i <i>Understanding Video Games</i> .
ti. 22. jan.	12:15–16:00	Spilleestetikk og spillfortelling; gruppeinndeling, arbeid med obligatorisk oppgave	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Les kapittel 3 "What is a Game?", kapittel 5 "Video Game Aesthetics" og kapittel 7 "Narrative" i <i>Understanding Video Games</i> .
ti. 29. jan.	12:15–16:00	Representasjon i spill; arbeid med obligatorisk oppgave	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Les kapittel 6 "Video Games in Culture" i <i>Understanding Video Games</i> og Torget (2018) (tilgjengelig i Canvas).
ti. 5. feb.	12:15–16:00	Spillkultur; presentasjoner av obligatorisk oppgave	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Les kapittel 6 "Video Games in Culture" og kapittel 9 "Video Games and Risk" i <i>Understanding Video Games</i> .
ti. 12. feb.	12:15–16:00	Bibliotekskurs og prosjektarbeid (Kursrommet i HUMSAM-biblioteket, Georg Sverdrups hus)	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	
ti. 19. feb.	12:15–16:00	Gjesteforelesning: Spill og vold, av Espen Aarseth, professor ved IT-universitetet i København; prosjektarbeid	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	
ti. 26. feb.	12:15–16:00	Gjesteforelesning: Spilljournalistikk, av Suzanne Berget, sjefsredaktør for gamereactor.no; prosjektarbeid	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	
ti. 19. mar.	12:15–16:00	Gruppeveiledning: innledning og disposisjon	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Send inn utkastet til innledningskapittelet og disposisjon for prosjektrapporten i Canvas innen torsdag 14. mars kl. 15:00.
ti. 23. apr.	12:15–16:00	Gruppeveiledning: teori og metode	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Send inn utkastet til teori- og metodekapittelet i Canvas innen torsdag 4. april kl. 15:00.
ti. 7. mai	12:15–16:00	Gruppeveiledning: analyse	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Send inn utkastet til analysekapittelet i Canvas innen torsdag 2. mai kl. 15:00.
ti. 4. jun.	12:15–16:00	Gruppeveiledning: førsteutkast av bachelorprosjektet	FP 207 Seminarrom	J. J. Østby	Send inn førsteutkastet av hele bachelorprosjektet innen mandag 27. mai kl. 15:00.