

# **Game Studies Research Project**

# Anforderungen

- **Arbeitet in Teams (2er bis 4er Gruppen)**
- Kann sich auf ein Game-Projekt beziehen
- **Eigene Forschungsfrage formulieren**
- Basierend auf wissenschaftlichen Methoden
- **Quellen analysieren**
- Ergebnisse übertragen und kritisch diskutieren
- **Stringente Argumentation i.B. auf die Forschungsfrage**

- **Schriftliche Ausarbeitung (Slides)**
- **Wissenschaftliche Standards (Quellenangaben)**
- **Abgabe: Semesterende (s. Kurswiki)**
- **Präsentation: 20 Min + 10 Min Diskussion**

# Game Studies Methoden

„...there is **no single methodology** organizing work done within game studies...”

„...every researcher needs to construct **their own toolbox of methods** to suit their particular approach.”

# Forschungsansätze

**A.**

## **Teilentwicklung**

Wiss. Dokumentation &  
Reflexion (Designprozess  
oder technische  
Entwicklung)

Lust auf praktische  
Entwicklung & Reflexion

**B.**

## **Empirische Untersuchung**

Eigene Datenerhebung  
(Online-Fragebogen,  
Playtesting-Interviews)

Lust auf Methodenarbeit  
und Playtesting

**C.**

## **Theoretische Arbeit**

Umfangreiche  
Literaturrecherche &  
Theoriearbeit

Lust auf Literatur-  
recherche & Theoriearbeit

Combine as group work

**A. Theoretical background**

Literature research & theory work

**B. Documentation of development**

Process, approach and justification

**C. Empirical study**

Evaluation of use cases

+ **Discussion of results**, reflection and outlook

# Wissenschaftliche Präsentation

## 1 Introduction

Einführung ins Themenfeld, Erkenntnisinteresse / Problemstellung, Forschungsfrage, fachliche Perspektive, methodisches Vorgehen & Gliederung, Leerstellen

## 2 Theoretical Context

Theorien & theoretische Frameworks, Ergebnisse des aktuellen Forschungsstands, Schwachstellen, ggf. eigene Ansätze

## 3 Application & Results

Literatur- und Gameanalysen, Empirische Untersuchungen (Vorgehen, Auswertung, Interpretation), Methodik & Reflexion einer Teilentwicklung

## 4 Discussion

Kritische Diskussion der Ergebnisse, Schwachstellen, Wiss. Diskurs, 1-2 Anschlussfragen

**Fragen?**

**You will rock!**

And for the next class

1. Think about a **topic & team** for your research project
  2. Write down your own short definition of **what a "game" is for you personally**
- > Underline **ONE word that is most important** to you