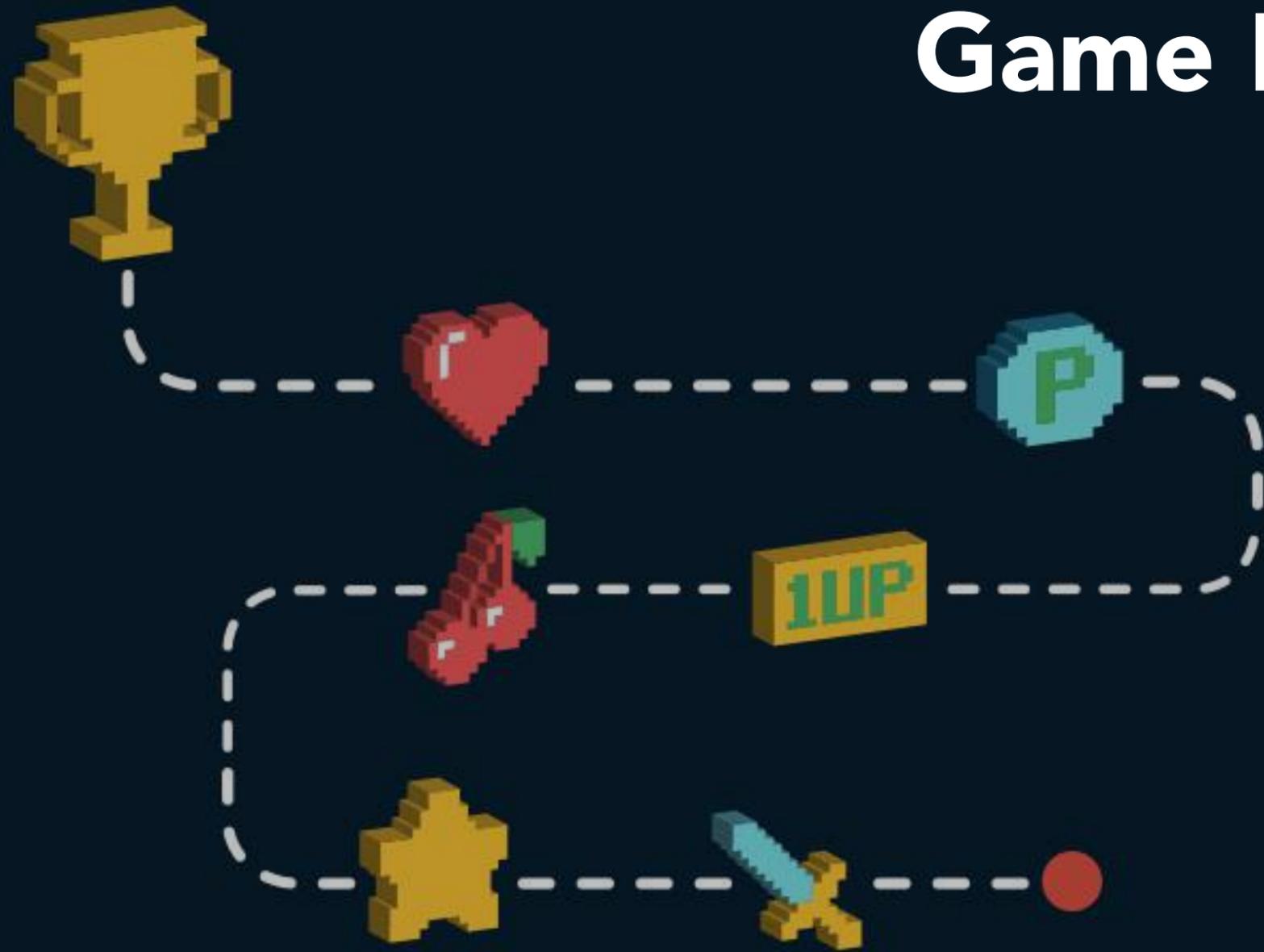


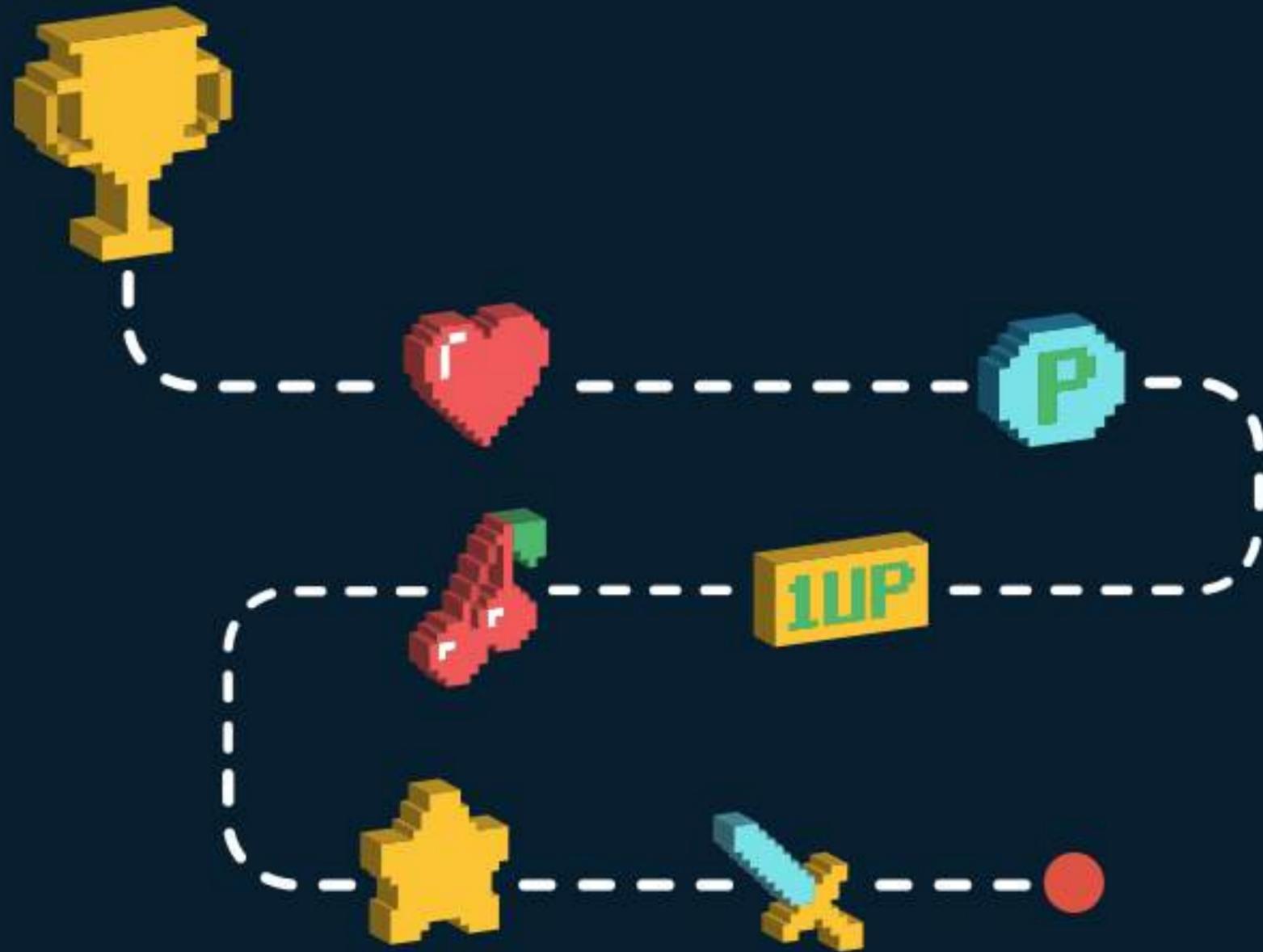
Game Research



Farben
Shader Animationen
Dynamiken
Testing Playtesting
Methoden Shapes Mechaniken
Performance Work UX Werte
Performance
Algorithmen Advergaming
Game Design Emotionen
Stilrichtungen
Art Balancing Funktionen Communities
Social Impact Gestaltung Narrative Design
Optimierung Genres
Games for Good Normen
Moralisch

Gliederung

- Forschungsansätze & Methoden
- Aufbau eines Forschungspapers
- Forschungsfrage, Recherche & Quellenzitation
- Playtestingansätze
- Gameanalyse



Wissenschaftliches Arbeiten

- **Methodisch-systematisches** Vorgehen (Analyse)
 - **Eigene Forschungsfrage**
 - **Untersuchungskriterien** entwickeln
 - Ergebnisse sind **überprüfbar**
 - **Quellenangaben**
- **Eigenen** Standpunkt begründen (Transfer)
 - ggf. **eigene Daten** erheben
 - Ergebnisse **übertragen, reflektieren & diskutieren**

Forschungsansätze & Methoden

Fachspezifische Blickwinkel

**Humanities &
Media Studies**

**Analyse einzelner Spiele oder Interpretation ihrer
Bedeutungen (Geisteswissenschaften)**

**Social Science &
Psychology**

**Untersuchungen zu den Spielenden und ihrem
Spielverhalten (Sozialwissenschaften)**

**Art & Design
Research**

**Untersuchung zu gestalterischen Prinzipien &
Spielmechaniken (Kunst- und Designwissenschaften)**

**Development
Research**

**Untersuchung zu technischen Komponenten &
Algorithmen (Computer Sciences)**

Forschungsansätze

Theoretisch

umfangreiche
Literaturrecherche &
Theoriearbeit

Literaturrecherche
& Theoriearbeit

Empirisch

eigene Datenerhebung
(z.B. mit Online-
Fragebogen,
Playtesting-Interviews)

Methodenarbeit
& Playtesting

Gestalterisch

über Teilentwicklung
(Designprozess oder
technischer
Entwicklungsprozess)

Entwicklung
& Reflexion

Aufbau eines Forschungspapers

Typische Gliederung

Introduction

- Themenfeld, Forschungsfrage, Gliederung

Theoretical background

- Wiss. Fachbereiche, Analyse von Theorien

[Evt. Durchführung] (empirisch, gestalterisch, technisch)

- Methodisches Vorgehen, Aufbau & Durchführung

[Evt. Gameanalysen]

- Auswahl der Games & Analysekatogorien

Results (Fazit)

- Ergebnisse in Bezug zur Fragestellung

Diskussion / Reflexion (Was bedeuten die Ergebnisse?)

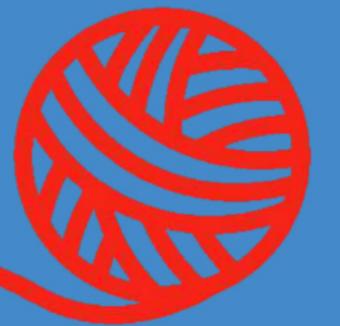
- Einordnung in Fachdiskurs, Schwachstellen kritisch reflektieren, Learnings
- Weiterführende Fragen

- **Deckblatt** (Institution, Titel, Name, Matr.-Nr., Datum, Prüfende, Kurs oder Modul, Semester)
- **Quellenverzeichnisse** (Literatur, Games, Abbildungen)
- **Inhaltsverzeichnis**
 - ggf. Keywords
 - ggf. Abstract
 - ggf. Abbildungsverzeichnis
- Evt. **Anhang** (Rohdaten)



Stringente Argumentation

- **Argumentation** zielführend auf Fragestellung ausgerichtet
- **Forschungsfrage** bildet den roten Faden





Quellenangaben

- Argumentation durch **Referenzen** gestützt
- Literatur, Games, Daten
- Bei **JEDEM** entlehnten Gedanken

**Forschungsfrage,
Recherche & Quellenzitation**

Forschungsfrage

Vorgehen

1. **Thema auswählen:** Welcher Fachbereich interessiert dich?
 2. **Thema eingrenzen:** Was genau interessiert dich daran? Worauf bist du neugierig?
 3. **Forschungsmethodik:** Wie könntest du vorgehen, um die Frage zu beantworten?
- > **Wie könnte dazu eine möglichst präzise & konkrete Forschungsfrage lauten?**

Recherche im Gamesbereich

Literatur, Games und eigene Daten

A) **Schlüsselwörter** aus Forschungsfrage

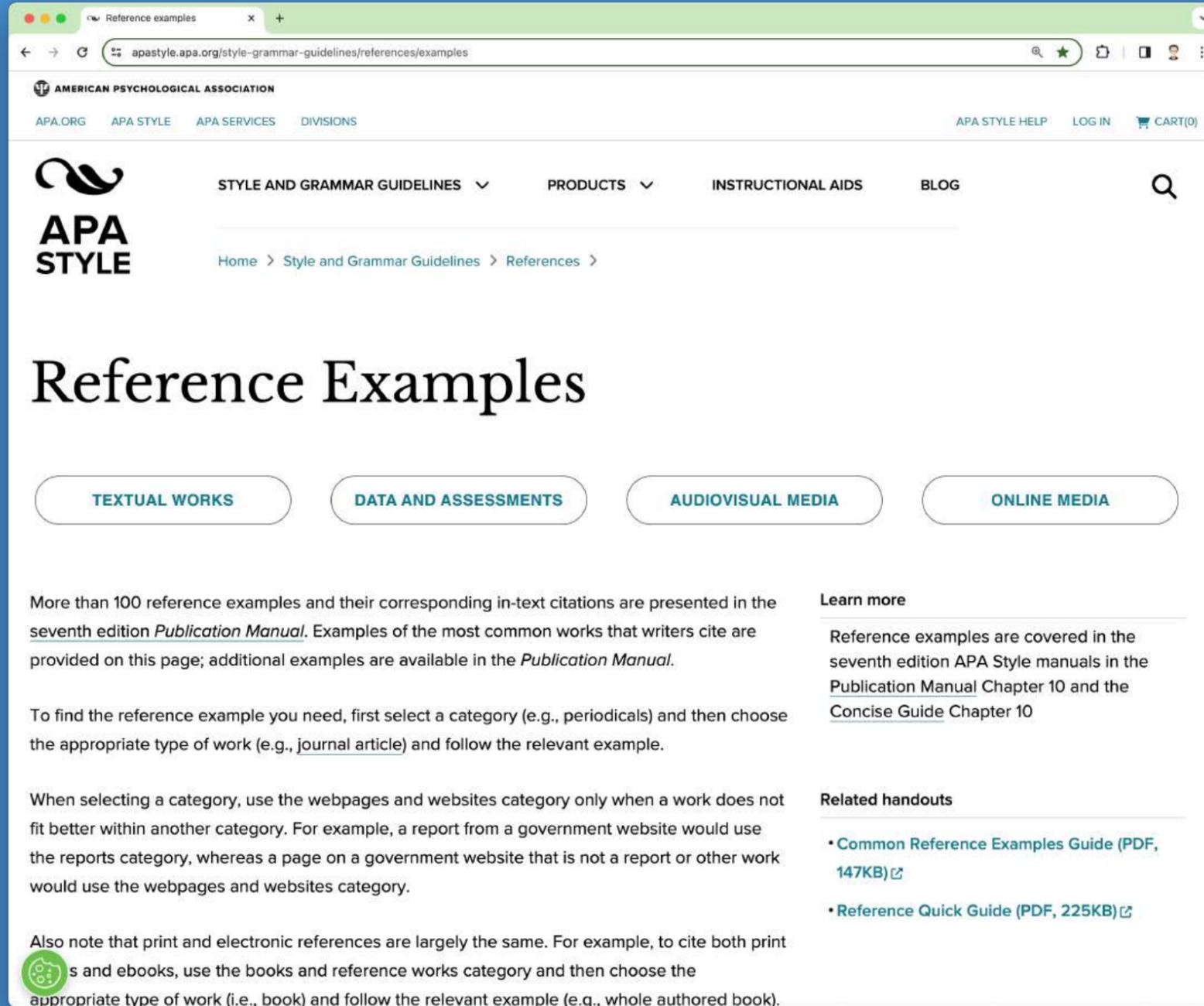
B) **Überblick** & Anpassung der Keywords: Google Scholar

C) **Präzise Recherche**: HAW-Katalog & Fachzeitschriften



Quellenangaben

- **Konsistente** Zitierweise (ich bevorzuge **APA**)



The screenshot shows the 'Reference Examples' page on the APA Style website. The page features a navigation bar with 'APA STYLE' and 'APA STYLE HELP' links. Below the navigation, there are four main categories: 'TEXTUAL WORKS', 'DATA AND ASSESSMENTS', 'AUDIOVISUAL MEDIA', and 'ONLINE MEDIA'. The page provides detailed instructions on how to find and use reference examples, including a note that print and electronic references are largely the same. It also includes a 'Learn more' section with links to the 'Common Reference Examples Guide (PDF, 147KB)' and the 'Reference Quick Guide (PDF, 225KB)'.

American Psychological Association. (2024). *APA STYLE Reference Examples*. <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples>

Quellenangaben

Im Verzeichnis:

- Shuen-shing, L. (2003). I Lose, Therefore I Think. *Game Studies*, 3(2). <https://www.gamestudies.org/0302/lee/>

Im Text:

- (Shuen-shing, 2003, p. 64)
- (Shuen-shing, 2003, paragraph 3)

Gamesverzeichnis / Ludographie

Im Verzeichnis:

- Titel. Developer. Publisher. Plattform. Jahr
- Dead Cells. Motion Twin. Motion Twin. PC. 2018

Im Text:

- (Dead Cells, 2018)



Playtestingansätze

*You are cordially invited
to tell me how badly I suck.*

Bring a friend ~ Refreshments Served

Don't panic!

**The point of testing is not to
prove or disprove something.**

It's to inform your judgment.

A photograph of two young children, a boy and a girl, sitting at a desk with a laptop. Both children have their mouths wide open in excitement and their arms raised. The boy is on the left, wearing a dark blue t-shirt with a patterned scarf. The girl is on the right, wearing a green and white striped t-shirt. The background shows an office-like setting with a green wall and a red exit sign.

Spielerlebnis

Teilnehmende Beobachtung

Empirische Forschungsansätze

Quantitativ überprüfend



**Fragebogen mit möglichst
vielen Personen**

Qualitativ explorativ



**wenige, aber intensive
Interviews**

3 Beispielfragen: Interview

1. Was hat dir am **besten gefallen**?
2. Was würdest du **verbessern**?
3. Möchtest du noch etwas **ergänzen**?

Auswertung: Inhaltsanalyse (Kategorienbildung)

3 Beispielfragen: Fragebogen

- **Welchen der folgenden Charaktere würdest du am liebsten spielen?** (Auswahl Charaktere + keinen)
- **Der Bosskampf war aufregend!** (Stimme voll zu / Stimme eher zu / Stimme eher nicht zu / Stimme gar nicht zu + keine Angabe)
- **Wenn du dir einen Spielcharakter ausdenken könntest, wie würde dieser aussehen?** (freies Antwortfeld)

Alternativfragen

Zustimmung

Offene Fragen

Auswertung: Häufigkeitsverteilung (Modus)

Zusatz: Fragen zur Person

Expertise, Spielverhalten und Vorkenntnisse

- **Bist du selbst in der Gamesbranche tätig?** (Ja / Nein / Keine Angabe / -> Zusatz: Wenn ja als...)
- **Wie häufig spielst du Computerspiele?** (täglich / mehrmals die Woche / mehrmals im Monat / fast nie / keine Angabe)
- **Was sind deine fünf Lieblingsspiele?** (freies Textfeld)

Good ideas

- **Offer light snacks**
- **Listen and observe**
- **Don't explain (or worse, defend or attack)**
- **Look at their faces (not only at the screen)**
- **Always take notes (or recordings, or both)**
- **Keep it simple and clear**

Gameanalyse

Analyse

„Eine Analyse (...) ist eine systematische Untersuchung, bei der das untersuchte Objekt in seine Bestandteile (Elemente) zerlegt wird. Diese Elemente werden dabei auf der Grundlage von Kriterien erfasst und anschließend geordnet, untersucht und ausgewertet.“

Systematische Gameanalyse

Games in Bestandteile zerlegen

A. Klare Fragestellungen

B. Passende Kategorien finden

C. Ergebnisse ordnen, untersuchen und auswerten

Übung Gameanalyse

Let's Play

- Wählt eine Kategorie passend zu eurem Thema
- Analysiert das Spiel im Hinblick auf diese Kategorie (take notes)

(PW: mgd3)



Vergleichende Analyse

Vergleich von zwei oder mehr Spielen

A. **Gleichen** Ansatzpunkt

B. **Vielfalt** an Ausprägungen (kontrastreich)



Fragen?

Viel Erfolg!