

Meta-Gaming 2.0 – Lehrkonzepte in den medienwissenschaftlichen Game Studies

Workshop am Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, 09. und 10. März 2018

Programm

Freitag, 9. März 2018

- 14h–14h45 Begrüßung und Einführung
Ann-Marie Letourneur (Uni Marburg), Peter Podrez (Uni Erlangen-Nürnberg)
- 15h–16h30 Close-Playing-Methoden im Kontext historisch-ästhetischer Game Studies
Claudius Clüver, Andreas Rauscher (Uni Siegen)
- 16h30–17h *Kaffee-/Spielpause*
- 17h–18h30 Zeichen-Spiele: Medien- und kultursemiotische Zugänge in der Games-Lehre
Martin Hennig (Uni Passau)
„Ich kenne mich mit Games leider gar nicht aus...“
Aspekte und Probleme praxisorientierter Spielevermittlung in der Lehre
Bernhard Runzheimer (Uni Marburg)
- 18h45–19h30 Projektseminar Gaming FAU Erlangen – Herausforderungen und Erfahrungen
Christian Nibler (Uni Erlangen)
- 20h gemeinsames Abendessen
-

Samstag, 10. März 2018

- 9h–10h30 GameLab Universität Konstanz
Philip Hauser, Benjamin Schäfer (Uni Konstanz)
Computer(spiel)archäologie
Hands-on Zugänge zu epistemologischen Fragen an Computerspiele im Signallabor der Medienwissenschaft (HU Berlin)
Stefan Höltgen (HU Berlin)
- 10h30–11h *Kaffee-/Spielpause*
- 11h–12h30 Gaming Culture Japan: Spielpraxis als Kernelement der Lehre zu japanischen Videospielen
Martin Roth, Robert Aust (Uni Leipzig)
- 12h30–14h *Mittagspause*
- 14h–15h30 Zwischen Theorie und Praxis – Games in der Lehre an der Fachgruppe Medienwissenschaft in Bayreuth
Cyrus Mobasheri, Daniel Heßler, Felix Raczkowski (Uni Bayreuth)
- ab 15h30 Abschluss und anschließende Besprechung der AG Games
-

Abstracts

Claudius Clüver, Andreas Rauscher (Uni Siegen)

Close-Playing-Methoden im Kontext historisch-ästhetischer Game Studies

Close-Playing-Methoden werden als experimentelle Lehrmethode in einem Kurs für Masterstudierende eingesetzt, der gegenwärtig in Siegen stattfindet. Close Playing bezeichnet dabei, analog zu Close Reading, verschiedene Ansätze der Analyse von Games, die dicht am einzelnen Spiel durchgeführt werden und ihre Ausführungen aus dem Gegenstand begründen. Dabei wird eine inklusive Breite des Gegenstandes verwirklicht, da auch Pen-and-Paper-Rollenspiele und Live Action Role Play Games diskutiert, in ihrer Entwicklung nachgezeichnet und auch präsentiert und angespielt werden. Gleichzeitig besteht eine methodische Enge und Rückversicherung jedes Ergebnisses am Material durch die Methodeninnovation des Close Playings, das sich intensiv mit den Ausgangsartefakten beschäftigt, Wissen mit diesen begründet und diese in einem historischen Kontext verortet.

Inhaltlich geht es um die Entwicklung und den Charakter des erzählenden Spiels, ein Begriff, der die Ludologie/Narratologie-Debatte der Game Studies aufgreift und neu fruchtbar zu machen versucht, indem der Facettenreichtum von Computerspielen betont wird. Dabei wird die Besonderheit der Kombination von Spiel und Erzählung im Computerspiel angezeigt, gerade im Vergleich zu Spielformen wie alten Karten- und Brettspielen oder Sport. Gleichzeitig kommt dieser Umstand nicht ausschließlich im Computerspiel vor, sondern konstitutiv auch im seit den 1970er Jahren immer weiter ausdifferenzierten Rollenspiel. Als Kombination aus Strategiespiel, Improvisationstheater und partizipativen Worldbuilding verspricht dessen Entwicklung zusätzliche Erkenntnisse hinsichtlich der Handlungsangebote und spielmechanischen Implikationen ludischer Genrekonzepte. In der ersten Hälfte des Seminars werden

Grundlagentexte zu einer präziseren Bestimmung des von Clint Hocking und Tom Bissell geprägten Begriffs der Ludonarrative diskutiert. Eine genauere Betrachtung der ästhetischen Eigenverantwortung der Spieler*innen folgt darauf aufbauend in gemeinsamen analytischen Gaming-Sessions. Die Ergebnisse des Seminars werden im Anschluss in einer Publikation dokumentiert.

Close-Playing-Methoden werden hier auch als verständnissichernd eingesetzt, gerade in Bezug auf unterschiedliche Gegenstandskennntnis der Teilnehmenden und als Illustration abstrakter und struktureller Reflexion. Die Spannung zwischen historischer Recherche und der Flüchtigkeit von Spielpraxis wird mit einem reflexiven, kulturhistorisch geprägten Blick fruchtbar gemacht.

Dieser Master-Kurs baut einerseits auf Lehrinhalten in Bachelor-Kursen auf, die als Einführung in die Game Studies im Lehrangebot des Studiengangs Medienwissenschaft an unterschiedlichen Universitäten gestaltet wurden. In diesem wurden die kulturhistorischen Ursprünge der Game Studies vorgestellt, sowie anhand von Grundlagentexten die Themenfelder Ästhetik, Sounddesign, Storytelling vs. Gameplay, Raumarchitektur, Genreformen, Spieler-Typologien, Playfulness und künstlerische Ansätze vorgestellt. Ein umfassendes Modell zur mediendramaturgischen und medienästhetischen Analyse des Zusammenspiels unterschiedlicher narrativer, filmischer und ludischer Formen erwies sich ebenso wie die Dokumentation und Vermittlung der Spielerfahrung nach wie vor als Desiderat, zu dem erste Ansätze in den Seminaren gesammelt wurden.

Ein weiterer für das Seminar grundlegender Kurs setzte auf die Lektüre klassischer kulturwissenschaftlicher Texte, die sich mit dem Begriff „Spiel“ auseinandersetzen, etwa von Johan Huizinga, Roger Caillois und Georges Bataille. Es wurde deutlich, dass aktuelle Bezüge dieser Erörterungen durch konkrete Beispiele hergestellt werden konnten, die Close-Playing-Methoden anschaulich machen können. So wurde eine Reflexion über den Charakter kultureller Phänomene angeregt.

Martin Hennig (Uni Passau)

Zeichen-Spiele: Medien- und kultursemiotische Zugänge in der Games-Lehre

Die Semiotik als allgemeine Wissenschaft von der Kommunikation mittels Zeichen liefert medienübergreifende Grundlagen für die Analyse von konkret fassbaren Textbedeutungen in unterschiedlichen Medien. Bei der Analyse des Computerspiels können die unterschiedlichen (narrative, ludischen, sozialen) Ebenen und Modalitäten des Computerspiels als Interaktionen von Zeichensystemen gefasst werden. Auf dieser Grundlage fragen medien- und kultursemiotische Zugänge danach, wie Computerspiele Tendenzen innerhalb des Werte-, Normen-, Medien- und Diskurssystems ihrer Produktionskultur verarbeiten und diese ihrerseits für ihren spezifischen medialen Diskurs transformieren. Gerade vor dem Hintergrund traditioneller Forschungsparadigmen der Kultur- und Textwissenschaft wird dabei auf Medienspezifika des Computerspiels abgezielt. Leider liegen auf diesem Gebiet bislang nur ansatzweise Ergebnisse bzw. Publikationen vor, die auch Studierenden der Textwissenschaften den Einstieg in den Fachbereich erleichtern könnten. Das Desiderat einer inhaltsanalytischen Computerspielforschung für die Lehre wird besonders anhand der bisherigen Überblickswerke der Game Studies deutlich: In keiner der bisherigen deutschsprachigen Einführungen finden sich Hinweise zu konkreten, methodisch geleiteten Analyseverfahren.

Hieran anknüpfend habe ich im Wintersemester 2017/18 ein Seminar mit dem Titel „Kulturwissenschaft und Computerspiele“ an der Universität Passau veranstaltet. Die zentralen Fragestellungen der Veranstaltung lauteten, was für Weltentwürfe und Sinnaussagen in Computerspielen transportiert werden, inwiefern diese sich von ideologischer Wertevermittlung in traditionellen Medien unterscheiden, wie Spiel- und Erzählstrukturen in dieser Hinsicht miteinander in Wechselwirkung stehen und vor allem auf welche Weisen sich derlei Fragen methodisch-analytisch überhaupt genähert werden kann. Das Seminar sollte

dabei auf der Basis einer intensiven Bearbeitung konkreter Beispiele (sowohl im Plenum als auch in Kleingruppen) charakteristische Semantiken und Inszenierungsstrategien des Computerspiels analysieren und Methoden zu deren Untersuchung entwerfen bzw. kritisch reflektieren. Dies erfolgte anhand einer inhaltlichen Ausdifferenzierung entlang ‚klassischer‘ Kategorien der kulturwissenschaftlichen Forschung (Zeichen, Raum, Race/Class/Gender, Performativität, Macht/Kontrolle, Selbstreflexivität etc.).

Veranstaltet wurde das Seminar im didaktischen Labor (DiLab) der Universität Passau. Mit dem Didaktischen Labor sollen (so das Konzept) Lehramtsstudierende bereits während ihres Studiums die Chance erhalten, sich mit den Möglichkeiten eines ‚Klassenzimmers der Zukunft‘ vertraut zu machen und Formen modernen Unterrichts zu erlernen und reflektieren. Das Raumkonzept des Didaktischen Labors beinhaltet flexibles Mobiliar, Wandschienensysteme mit flexiblen Tafeln und Präsentationsflächen sowie eine moderne IT- und Medienausstattung. Auch Spielehardware ist Teil des Raumkonzepts. Weiterhin ist die traditionelle Frontalausrichtung von Klassenbeziehungsweise Seminarräumen hier aufgehoben.

Im geplanten Workshop möchte ich diesen exemplarischen Kurs auf drei Ebenen reflektieren. Es soll gefragt werden,

- 1.) welche ersten Zugänge medien- und kultursemiotische Beschreibungs- und Analyseinventare zum Computerspiel ermöglichen (und was hierbei auch ausgeblendet wurde),
- 2.) auf welchen Ebenen sich Probleme bei der praktischen Umsetzung ergeben haben (Methodik, Beispielauswahl, Übertragbarkeit theoretischer Konzepte etc.),
- 3.) und ob sich die Medien- und Raumform des didaktischen Labors für die Umsetzung der Lehrveranstaltung geeignet hat (gemischtes Fazit).

Bernhard Runzheimer (Uni Marburg)

**„Ich kenne mich mit Games leider gar nicht aus...“
Aspekte und Probleme praxisorientierter Spielevermittlung
in der Lehre**

Die Durchdringung eines medialen Artefakts steht und fällt mit dessen intendierter Rezeption: Bücher müssen gelesen, Filme angesehen und Spiele gespielt werden, um sie sinnvoll analysieren oder rezensieren zu können. Im Vergleich mit nichtlinearen und nichtinteraktiven Medien erschweren digitale Spiele den Rezeptionszugang durch spezifische Hardwarevoraussetzungen, motorische Grundanforderungen und einen damit einhergehenden erhöhten Rezeptionsaufwand. In didaktischen Lehr- und Lernumgebungen, wie z.B. in einer Hochschule, ist die Vermittlung digitaler Spielinhalte somit maximal erschwert, da sich alle diese Faktoren in einer heterogenen Gruppe und durch lokale Gegebenheiten nochmals um ein vielfaches multiplizieren: Wie kann es daher unter diesen Umständen gelingen, einen praxisorientierten medialen Zugang zu vermitteln?

Die in der Philipps-Universität Marburg am Institut für Medienwissenschaft belegbaren Studiengänge (B.A. Medienwissenschaft/M.A. Medien und kulturelle Praxis) haben einen theoretischen Schwerpunkt und decken inhaltlich sowohl Film, Fernsehen als auch digitale Medien ab, wobei digitale Spiele lediglich einen Teilaspekt darstellen. Mit dem am Institut angesiedelten GameLab steht zwar eine gut ausgestattete Laborumgebung zur Verfügung, deren Einbindung in die Lehre bisher aber lediglich punktuell geschieht.

Anhand einer im Sommersemester 2017 durchgeführten Veranstaltung an der Philipps-Universität Marburg sollen die auftretenden Aspekte und Probleme exemplarisch verdeutlicht und zur Diskussion gestellt werden. Diese Präsentation versteht sich als Impulsbeitrag bzw. Informationsaustausch und soll einerseits die Ergebnisse der Veranstaltung sowie deren Evaluation

präsentieren und andererseits eine offene Diskussion anregen, um didaktische Voraussetzungen zu skizzieren sowie Ideen, Kritik und Verbesserungsvorschläge in zukünftige Veranstaltungen einfließen zu lassen.

Christian Nibler (Uni Erlangen)

Projektseminar Gaming FAU Erlangen – Herausforderungen und Erfahrungen

Seit dem Wintersemester 16/17 gebe ich an der FAU Erlangen das Projektseminar „Gaming“ am Institut für Theater- und Medienwissenschaft. Gerne würde ich von meinen Erfahrungen berichten und diese zur Diskussion stellen.

- Thema: Die erste Frage, die sich stellte, war die nach dem Thema des Projektseminars. Hier spielten diverse Überlegungen eine Rolle. Welche Anforderungen an die Teilnehmer kann und soll das Seminar stellen und vor allem welche Kompetenzen sollen und können vermittelt werden. Während im WS 16/17 und im SoSe 17 das Thema „Film-Spiele und Spiel- Filme“ die Berührungspunkte zwischen Filmen und Games in den Mittelpunkt stellte, ist das aktuelle Thema „Heldenfiguren im Computerspiel“. Gerne würde ich in der Diskussion auch evtl. neue Impulse für weitere Themen erhalten.
- Projektarbeiten: Als zentrale Frage erwies sich bislang stets die nach der Form der Projektarbeit. Von Videos über Kartenspiele bis hin zu einem vollständigen Pen & Paper- Rollenspiel ist hier bislang viel Kreatives entstanden und dennoch stellt vor allem die Wahl des Mediums die Teilnehmer regelmäßig vor eine große Herausforderung. Gerne würde ich hier über Erfahrungen und auch die Einbindung des Erlanger Game Labs berichten und evtl. von weiteren Erfahrungen anderer Tagungsteilnehmer profitieren.
- Benotung: Das hohe Maß an gestalterischer und thematischer Freiheit, das ich den Teilnehmern bislang gewährt habe, hat stets dazu geführt, dass die Notengebung eine äußerst herausfordernde und komplexe

Angelegenheit gewesen ist. Wie sind unterschiedlichste Projektarbeiten einheitlich, transparent, fair und nachvollziehbar zu benoten?

- Vorwissen der Teilnehmer: Als herausforderndster Aspekt hat sich wie erwartet der Umgang mit den – bezüglich der Vorkenntnis über das Medium Computerspiel sehr heterogenen – Teilnehmergruppen erwiesen. Teilnehmer, die bislang eher wenig Erfahrung mit Computerspielen haben, müssen bei der Themenfindung und Umsetzung vor allem insofern begleitet werden, dass sie sich nicht in Umfang und Aufwand verschätzen und das selbst gestellte Thema in einem realistischen, umsetzbaren Rahmen bleibt. Auf der anderen Seite haben viele Teilnehmer in bestimmten Genres oder Bereichen ein derart umfassendes Spezialwissen, dass es auch für mich selbst (der sich seit früher Kindheit mit Computerspielen beschäftigt) zuweilen herausfordernd ist, sich auf die unterschiedlichsten Themen einzustellen und sinnvolle Hilfestellung bei Themenfindung und Bearbeitung zu geben.

Philip Hauser, Benjamin Schäfer (Uni Konstanz)

GameLab Universität Konstanz

An der Universität Konstanz realisieren wir gegenwärtig ein Projekt, das die Lehre und Forschung mit Computerspielen ermöglicht. Dies hat einerseits die Etablierung von technischen Infrastrukturen sowie andererseits die Zusammenstellung einer Forschungsmethodik zum Ziel. Wie an vielen anderen Standorten auch, soll dieses Vorhaben in der Gründung eines ‚Game Labs‘ münden. Dabei begegnen uns besondere Herausforderungen in einem spezifischen Umfeld: sowohl die Universität selbst als auch die strukturelle Einbettung der Medienwissenschaft in den Studiengang *Literatur-Kunst-Medien* stellen Anforderungen, wie sie Möglichkeiten eröffnen. Ein Forschungsansatz, der einen Anspruch auf einen umfassenden Überblick über das Feld der Computerspiele erhebt, erscheint hier bereits von vornherein als wenig sinnvoll. Stattdessen müssen wir uns, parallel zu der Vernetzung und Positionierung innerhalb der Universität und des Studiengangs, auch zu der Frage verhalten, was ein Game Lab an der Universität Konstanz im Speziellen leisten soll.

Das *GameLab* als infrastrukturelle Lösung dient dabei primär zur Verzahnung von Forschung und Lehre sowie als Plattform zur interdisziplinären Zusammenarbeit der Forschenden und Studierenden. Dabei verstehen wir es nicht nur als physischen Ort, an dem sich Studierende und Forschende mit (Computer-)Spielen auseinandersetzen, sondern auch als ein Netzwerk, das die verschiedenen Fachrichtungen universitätsintern zusammenbringen soll. Darüber hinaus können Branchenvertreter, wie Entwickler oder Produzenten, mit Forschenden in Kontakt kommen. Mit seiner technischen Ausstattung will das *GameLab* die Zugangshürden für Studierende und Forschende herabsetzen. So besteht seit dem Sommersemester 2016 eine erfolgreiche Kooperation mit der Universitätsbibliothek (KIM), wodurch bestehenden Infrastrukturen genutzt werden.

In seiner Funktion als institutionelles Netzwerk bringt das *GameLab* Forschungsinteressen zusammen, um so einen umfangreichen Wissensaustausch zwischen allen Beteiligten zu schaffen. Dabei verfolgen wir einen dezidiert medientheoretischen Ansatz, der die Fragen und Problematiken der Praxis und der Praktiken mit in den Blick nimmt. Im Wintersemester 2017/2018 fand entsprechend eine konstituierende Praxissitzung statt. Ausgehend von jeweils einer vorbereitenden Sitzung im Seminarrahmen spielten die Studierenden verschiedene Spiele mit der Aufgabe, unterschiedliche Blickwinkel einzunehmen: Mithilfe einer experimentellen Analysemethodik aus (nicht-)teilnehmender Beobachtung, Bug-Hunting und einem medienwissenschaftlichen ‚Archaeogaming‘ sollte die Rolle von Bugs und Glitches in Games untersucht werden. Zudem stand die Perspektive der ‚Procedural Literacy‘ sowieso der Prozesshaftigkeit von Programmcode zur Debatte. Durch die Zusammenführung der beiden Seminarthemen konnten wir Synergien erzielen und diese in der Forschungspraxis erproben. Die Studierenden bekamen somit die Gelegenheit über die Theorie hinaus zu blicken und im (Selbst-)Versuch mit geeigneten Spielen die besprochenen Themen zu erforschen.

Im Rahmen unseres Workshopbeitrags lassen wir unsere Praxissitzung Revue passieren, um darüber einen Austausch von Erfahrungswerten mit ähnlichen oder verschiedenen Herangehensweisen anzustoßen. Eine solche Diskussion fragt ebenfalls nach der Sinnhaftigkeit derlei Anspielmöglichkeiten und problematisiert die Frage nach der Notwendigkeit einer prozessualen Literalität für ein möglicherweise besseres Verständnis von Videospielen.

Darüber hinaus würden wir gerne über die Problematiken und Vorbehalte berichten, denen wir beim Aufbau des *GameLabs* begegnet sind, sowie über die Chancen und Potentiale, welche sich auf dem bisherigen Weg ergeben haben. Damit erhoffen wir uns einen Austausch und Impulse, welche unsere weitere Arbeit bereichern können.

Stefan Höltgen (HU Berlin)

Computer(spiel)archäologie Hands-on Zugänge zu epistemologischen Fragen an Computerspiele im Signallabor der Medienwissenschaft (HU Berlin)

Ich leite seit 2011 das Signallabor des Fachgebiets Medienwissenschaft an der Berliner Humboldt-Universität, worin ich eine computerhistorische Sammlung (Homcomputer und Spielkonsolen nebst Peripherie und Software) kuratiere und Lehrveranstaltungen zum Lehrgebiet „Zeitbasierte Medien und zeitkritische Medienprozesse“ abhalte. Im Rahmen meiner Tätigkeit als Forscher und Dozent sind Computerspiele sukzessive als epistemische (Medien-)Objekte in den Fokus meiner Arbeit gerückt. In der Vergangenheit fanden Seminare unter anderem zu Themen wie „Pac-Man“, „Spieltheorie in Computerspielen“, „Hands-on-Retrocomputing“, „Spielkonsolen der ersten und zweiten Generation“ sowie unterschiedliche Programmierkurse in Sprachen wie BASIC, Logo, Assembler und anderen statt, bei denen die Erstellung von Spielen im Fokus stand.

Der Methodenkanon für diese Lehrveranstaltung basiert auf den Methodologien der Medienarchäologie (techno-mathematische Beschreibung von Medien und archäologische Kritik an Medienhistoriographien) und der Informatik (Informatikgeschichte, technische, theoretische und praktische Informatik). Ziel der Lehrveranstaltungen ist es, den Medienwissenschaft-Studierenden Kenntnisse digitaler Medien kleinschrittig, technisch informiert und unter epistemologischen Perspektiven näher zu stiften.

Im kommenden Semester veranstalte ich ein Seminar zu „Pong“ für BA-Studierende (die sich in der Mitte ihres Studiums befinden), bei dem das Spiel als Kondensationspunkt unterschiedlicher Diskurse und Episteme dient: technikgeschichtlich („das erste Computerspiel“), zeichentheoretisch („Pong als

Hardware“ versus „Pong als Software“), kulturhistorisch („Pong Hacking an unterschiedlichen Beispielen) und von der Seite der praktischen Informatik (Programmieren eines eigenen „Pong“-Clones oder eines Derivats in einem BASIC-Dialekt). Der Seminarverlauf wird sich dabei eng an realen historischen Objekten orientieren (unterschiedliche Implementierungen des Spiels – von der Arcade-Version bis zu den „Blinkenlights“), die in Arbeitsgruppen „hands-on“ studiert werden sollen.

In meinem Vortrag möchte ich die von mir dafür entwickelte Didaktik, die im Signallabor zur Anwendung kommt (und die sich explizit an Studierende von Nicht-MINT-Fächern richtet), an ausgewählten Beispielen vorstellen und das geplante Seminar skizzieren, indem ich die Fragen, die ein mitgebrachtes „Pong“-Spiel aufwirft, als Studien-Gegenstände vorstelle.

Martin Roth, Robert Aust (Uni Leipzig)

Gaming Culture Japan: Spielpraxis als Kernelement der Lehre zu japanischen Videospielen

Videospiele in und aus Japan sind ein zentraler Schwerpunkt der Juniorprofessur „Japan im Zeitalter der neuen bzw. digitalen Medien“ an der Universität Leipzig. In der Hochschullehre schlägt sich dies besonders im Masterstudiengang Japanologie nieder, in dem regelmäßig Kurse zum Thema „Videospiele und/oder Videospielkultur Japans“ angeboten werden. Die didaktischen und forschungspraktischen Herausforderungen im Zugang zu japanischen Videospielen als Lehr-, Lern- und Forschungsgegenstand umfassen dabei den Zugang zu, die Vermittlung der nötigen theoretischen und methodischen Grundlagen für die Beschäftigung, sowie die technischen Kompetenzen im Umgang mit Videospielen.

Mit dem Beitrag „Gaming Culture Japan: Spielpraxis als Kernelement der Lehre zu japanischen Videospielen“ möchten wir im Rahmen des Workshop „Meta-Gaming 2.0“ unseren Umgang mit diesen Herausforderungen vorstellen. In den Mittelpunkt des Beitrages stellen wir unser Seminar „Gaming Culture Japan“, welches aus Mitteln des BMBF durch das Teilprojekt „StiL - Studieren in Leipzig/LaborUniversität“ finanziell unterstützt wird. Wir haben uns darin das Ziel gesetzt, Studierende zur praktischen Erforschung japanischer Videospiele im Rahmen von individuellen Projekten zu befähigen. Eine wichtige Grundlage dafür bildet unsere umfangreiche Sammlung japanischer Videospiele und das Games Lab. Beides ermöglicht den Zugang zum Forschungsgegenstand und die notwendigen technischen Voraussetzungen für eine aktive, analytische Auseinandersetzung, bis hin zur Aufbereitung der Materialien für die Ergebnispräsentation.

Das Projekt knüpft an Lehreinheiten an, die sich zum einen mit Videospielen unter pädagogischen Gesichtspunkten auseinander setzten (Aust, Nitsche & Pelka 2015), zum anderen explizit Videospiele in und aus Japan fokussieren (Roth 2015, 2016). Die praktische, d.h. aktiv und selbst-spielende, Auseinandersetzung mit Videospielen im wissenschaftlichen Kontext bietet gleichsam Anlass, Kompetenzen im Umgang mit Medientechnik (Wie kann Spielen adäquat dokumentiert werden?) sowie Mediengestaltung (Wie können Forschungsergebnisse aussagekräftig präsentiert werden?), zu erwerben. Darüber hinaus sollen die angeleiteten, individuellen Projekte, den Blick der Studierenden für methodische Fragen schärfen und ihnen erste eigenständige Forschungserfahrungen mit Videospielen ermöglichen.

Für den Workshop „Meta-Gaming 2.0“ möchten wir alle Schritte unseres Workflows, von der Vermittlung der theoretischen Grundlagen über die individuelle Fragestellung eines studentischen Forschungsprojekts bis hin zur Ergebnispräsentation, exemplarisch durchlaufen. Dabei gehen wir auch auf die vorhandene Infrastruktur ein, die wir in enger Kooperation mit der Universitätsbibliothek Leipzig aufgebaut haben und derzeit weiterentwickeln.

Cyrus Mobasheri, Daniel Heßler, Felix Raczkowski (Uni Bayreuth)

Zwischen Theorie und Praxis – Games in der Lehre an der Fachgruppe Medienwissenschaft in Bayreuth

An der Universität Bayreuth werden von der Fachgruppe Medienwissenschaft verschiedene Studiengänge gestaltet, in denen Game Studies Lehre, aber auch Game Design Unterricht und Übungen fest im Lehrplan verankert sind. Dazu gehören der B.A.-Studiengang Medienwissenschaft & Medienpraxis und der dezidierte, in Kooperation mit der Informatik entwickelte M.A.-Studiengang Computerspielwissenschaften. In dieser Kooperation ist mit dem Game Innovation Lab zudem eine Institution ins Leben gerufen worden, die Studierende und Absolventinnen mit der Spieleindustrie zusammenbringen soll und in deren Rahmen z.B. regelmäßige Gastvorträge von Industrievertretern stattfinden.

In einem 90-Minuten Slot werden drei Angehörige der Fachgruppe, die wesentlich die praktische und theoretische Lehre zu digitalen Spielen gestalten, Einblick in Ihre Unterrichtspraxis geben. Dabei sollen besonders die Herausforderungen einer institutionellen, für die Studierenden verpflichtenden Games-Lehre in Theorie und Praxis im Vordergrund stehen. Auf welche Weise können Game Studies-Seminare so gestaltet werden, dass sie sich auch nicht thematisch interessierten Studierenden erschließen? Wie können Grundlagen des Game Designs und der Spielentwicklung im Rahmen eines geisteswissenschaftlichen Studiums so vermittelt werden, dass sie im Zuge von Praxis- und Abschlussprojekten erfolgreich zur Anwendung kommen? Wie sollten der theoretische und der praktische Unterricht gestaltet sein, um den Studierenden die Verknüpfung der beiden Bereiche nahezubringen?

Die 90 Minuten sollen insgesamt in vier Teilen gestaltet werden. Zunächst gibt es einen kurzen, ca. zehnminütigen Impulsvortrag jedes der Lehrenden, in dessen Anschluss dann für ca. fünf Minuten direkt auf den Vortrag bezogene

Fragen diskutiert werden können. Danach besteht dann in den verbliebenen ca. 45 Minuten die Möglichkeit, übergreifende Fragen zu diskutieren und besondere Chancen und Herausforderungen des „Bayreuther Modells“ zu erörtern und zu den Erfahrungen ins Verhältnis zu setzen, die an anderen Standorten gesammelt worden sind.

Jeder Impulsvortrag wird einen anderen Schwerpunkt im Games-Unterricht in Bayreuth abbilden, abhängig vom Fachgebiet und Lehrbereich des Lehrenden. Die Vorträge sollen typische Unterrichtsmethoden für den jeweiligen Bereich zum Gegenstand haben, sodass deutlich wird, mit welchen verschiedenen Veranstaltungs- und Lehrformen die Studierenden in Bayreuth in Kontakt kommen. Es ist außerdem geplant, in jedem Vortrag auch wiederkehrende Probleme anzusprechen, denen die Lehrenden in ihrer Unterrichtspraxis begegnen. Die inhaltliche Aufteilung der Impulsvorträge wird sich folgendermaßen gestalten:

Cyrus Mobasheri, M.A.: Game Innovation Lab, Game Design (speziell Balancing), Informatik

Daniel Heßler, Dipl. Dram. Univ.: Game Design (speziell Storytelling), Game Studies

Dr. Felix Raczkowski: Game Studies

In der anschließenden Diskussion wird die Möglichkeit bestehen, auf die übergeordnete institutionelle Verbindung der unterschiedlichen Lehrformate einzugehen und zu besprechen, in welchem Rahmen und mit welcher Zielsetzung die Games-Lehre in Bayreuth stattfindet. Die Vortragenden sind besonders am Austausch mit anderen Standorten interessiert, an denen sich ebenfalls die Institutionalisierung (im Sinne einer festen Verankerung im Curriculum) der Games-Lehre abzeichnet, um andere bzw. neue Strategien der Gestaltung des Pflichtunterrichts und der Verzahnung verschiedener Lehrformen kennenzulernen.