

Angewandte Computerspielforschung im Media Lab

Philip Hauser und Benjamin Schäfer, wissenschaftliche Mitarbeiter in der Medienwissenschaft



Die Computerspielforschung findet als noch recht junger Forschungszweig immer mehr Beachtung in Deutschland. Dabei haben sich inzwischen an verschiedenen Universitäten und Hochschulen Forschungsstandorte mit eigenen Schwerpunkten etabliert. International bestehen unter der Bezeichnung „Game Studies“ bereits Institute und Fachbereiche, die sich mit Fragestellungen rund um Computerspiele und deren kulturellen Einflüssen beschäftigen.

An der Universität Konstanz läuft ebenfalls seit dem Sommersemester 2016 eine Initiative in der Fachgruppe Medienwissenschaft, die die akademische Auseinandersetzung mit Computerspielen zum Ziel hat. Dabei geht es neben der Forschung vornehmlich darum, den wissenschaftlichen Umgang mit Computerspielen in die Lehre zu integrieren. Damit einher geht der forschungspraktische Zugang zu den medialen Formen und Voraussetzungen des Computerspiels.

Solche Voraussetzungen wurden mit der Anschaffung zweier Spielkonsolen und deren Aufbau im Media Lab des Kommunikations-, Informations- und Medienzentrum der Universität Konstanz geschaffen. Diese Infrastruktur ermöglicht Studierenden, im Seminar besprochene Spiele eigenhändig erfahren, erforschen und schlicht spielen zu können.

Praxissitzung als Testlauf forschungsorientierter Lehre

Ein Testlauf einer direkteren Integration des Media Lab in die medienwissenschaftliche Lehre fand im Wintersemester 2017/2018 statt. Studierende aus unseren Seminaren fanden

sich im Media Lab ein, um auszutesten, wie eine forschungsorientierte Lehrsituation aussehen kann. Die Seminare beschäftigten sich mit der Rolle von „Bugs“ und „Glitches“, also fehlerhaften Programmelementen, in Computerspielen respektive mit den Grundlagen und verschiedenen Forschungsrichtungen der Computerspielforschung.

Als Vorbereitung auf die Praxissitzung mussten sich die Studierenden eigene Fragestellungen überlegen, auf die sie im ersten Teil der knapp sechsstündigen Sitzung eine Antwort finden wollten. Aufgeteilt auf die beiden Konsolen standen den Studierenden zwei Spiele zur Verfügung, um ihre Versuche und Beobachtungen durchzuführen.

Mit „Helldivers“ lief auf einer der Konsolen ein kooperatives Spiel für bis zu vier gleichzeitige Spielerinnen, die als intergalaktische Eingreiftruppe gemeinsam Planeten von feindseligen Aliens befreien müssen. Im Gegensatz dazu liegt der Fokus von „Horizon Zero Dawn“, dem zweiten Spiel der Praxissitzung, auf der Erkundung einer umfangreichen Spielwelt und dem Lösen bestimmter Aufgaben, denen sich die Spielerin alleine gegenüberstellt.

Durch die bewusst begrenzten Plätze an den Konsolen nahmen einige Studierende die Rolle von Zuschauern ein. Dabei waren die Studierenden, die nicht spielen konnten, keineswegs untätig, sondern beobachteten ihre Kommilitoninnen beim Spielen. Die meisten der von den Studierenden erdachten Forschungsfragen konnten aus diesem für Forschung im Rahmen eines Labors üblichen, distanzierten Blickwinkel beantwortet werden.



Zusätzlich stand den Studierenden an den Konsolen aber auch der Selbstversuch frei, um weitere Erkenntnisse zu gewinnen. Die unmittelbare Teilhabe an der Spielsituation erlaubte den Studierenden einen weiteren Blickwinkel einzunehmen. Dies führte zu einem Referenzrahmen, der in die Beantwortung der Forschungsfragen mit einfluss.

Zusammenfassend trainierten die Studierenden zum einen ihren ‚abgelenkten Blick‘ auf das Medium Computerspiel, der dem Medienwissenschaftler Claus Pias zufolge Medialität im Randbereich von technischen Objekten kenntlich werden lässt. Zum anderen übten sie sich in der forschenden Spielweise von Computerspielen, die sich in ihren Grundzügen und ihrer Ausrichtung stark vom alltäglichen Spielen unterscheidet.

In regelmäßigen Abständen trafen wir uns mit den beiden Spielergruppen im Media Lab, um über die gewonnenen Erkenntnisse zu sprechen. Gleichzeitig wurde über die Herangehensweise der Studierenden reflektiert, Probleme erörtert und neue Impulse gesetzt.

Die Praxissitzung stellte auch für uns eine neue Erfahrung dar. Daher lag unser Augenmerk nicht nur auf der Vorgehensweise und den Erkenntnissen der Studierenden, sondern ebenfalls auf der Praxissitzung als Methodik zur forschungsorientierten Lehre im Allgemeinen.



Trotz guter Vorbereitung auf Seiten der Studierenden wie auch auf unserer Seite, zeigte sich, dass der zeitliche Rahmen einer sechsstündigen Praxissitzung nicht ideal ist. So wurde auch von Seiten der Studierenden ein Seminarformat angeregt, in welchem im wöchentlichen Rhythmus Praxissitzungen im Media Lab stattfinden können, um ausreichend Zeit zur Verfügung zu haben. Insgesamt lief die Sitzung erfolgreich ab und viele Studierende konnten Antworten auf ihre Forschungsfragen finden. Unabhängig vom Erfolg des Testlaufs einer Praxissitzung gibt es natürlich einige Aspekte, die verbesserungswürdig sind und weitere Gestaltungsmöglichkeiten für eine gute und sinnvolle Integration von Computerspielforschung in die akademische Lehre bieten.

Media Lab als wichtige Kooperation

Ausgehend von den Erfahrungen der Praxissitzung und dem Media Lab im Allgemeinen gehen die Bestrebungen der medienwissenschaftlichen Arbeitsgruppe von Prof. Dr. Isabell Otto weiter. Neben dem Ausbau des Media Lab soll ein GameLab etabliert werden, sodass Forschende und Studierende auf eine bessere digitale Infrastruktur für ihre Arbeit zurückgreifen können.

Darüber hinaus soll ein solches Spielelabor die Basis für ein universitätsinternes, aber auch -übergreifendes Netzwerk inklusive Verbindungen in die Spielebranche darstellen. Abseits wichtiger Fragen, die zum Betrieb des GameLab beantwortet und geklärt werden müssen, werden durch die Kooperation mit dem Kommunikations-, Informations- und Medienzentrum weitere grundlegende infrastrukturelle Herausforderungen im Bereich der digitalen Beschaffung und Verwaltung gelöst.

Das Media Lab stellt bei der Etablierung der Computerspielforschung eine wichtige Einrichtung dar, die der Digitalisierung der Lehre dient. Durch die prominente Lage bietet das Media Lab eine gute Sichtbarkeit für die Computerspielforschung und die Bestrebungen der Arbeitsgruppe und erlaubt zusätzlich erste Gehversuche in der forschungsorientierten Lehre mit Computerspielen.