

---

## Computerspielanalyse / Narration in Games

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-28-2467	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Computerspielanalyse		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	24
b) Narration in Games		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	24

### Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

#### Wissen / Kenntnisse:

- eine erprobte Methode zur kritischen Untersuchung von digitalen Spielen anwenden und die Grundlagen der Spieltheorie erfassen.
- die Konzeption für ein digitales Spiel entwickeln sowie eine Story für eine interaktive virtuelle Welt schreiben.

#### Verstehen:

- Zusammenhänge zwischen Ästhetik, Story, Spielspaß und Wertevermittlung erkennen sowie die Immersion und die Entstehung des Flows im fiktiven raumzeitlichen Universum des Spiels verstehen.
- ein zielgruppen- und plattformorientiertes Thema finden und die Grundlagen der Analyse von Games in eine eigene Spiele-Konzeption umsetzen.

#### Anwenden:

- ein digitales Spiel analysieren und präsentieren.
- in und mit virtuellen Welten und Figuren erzählen sowie narrative Navigationsstrukturen entwickeln.

#### Analyse:

- das digitale Spiel als audiovisuelles interaktives narratives Medium entschlüsseln.
- den Schreibprozess dramaturgisch hinterfragen.

#### Synthese:

- Medienkompetenz für Games und konvergente Medien entwickeln.
- die Vorzüge der Teamarbeit beim kreativen Prozess der Games-Konzeption erkennen.

#### Evaluation:

- eine Expertise für ein digitales Spiel erstellen.
- förderungsfähiges Designdocument erstellen.

## Inhalte

### a) Computerspielanalyse

- Spieltheorie, Genrekunde
- Zielgruppen, Plattformen, Vermarktung
- Ästhetik virtueller Welten
- Dramaturgie der Spielstory
- Figurenkunde
- Ludologie
- Navigationsgestaltung
- Emotionale Bindung
- Bedeutung
- Mediales Zeichensystem

### b) Narration in Games

- Themenfindung
- Erzählen für bestimmte Zielgruppen
- Genregebundenes Erzählen
- Erzählen im Raum
- Entwicklung spielbarer und nicht spielbarer Charaktere
- Aktion, Reaktion, Interaktion, Regeln
- Erzählstruktur
- Erzählen auf der Soundspur
- Informationsvermittlung
- Visuelle Ästhetik, Format

## Lehrformen

### a) Computerspielanalyse

- Seminar

### b) Narration in Games

- Seminar

## Teilnahmevoraussetzungen

### a) Computerspielanalyse

- Keine

### b) Narration in Games

- Keine

## Prüfungsformen

### a) Computerspielanalyse

- Praktische Arbeit (A)

Prüfungsleistung (in LP): 3

### b) Narration in Games

- Praktische Arbeit (A)

Prüfungsleistung (in LP): 3

## Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Musikdesign B.Mus.

## Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

### a) Computerspielanalyse

- Beate Ehrmann

### b) Narration in Games

- Beate Ehrmann

## Literatur

### a) Computerspielanalyse

- Huizinga, Johan: Homo Ludens, rororo TB, 2006
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler, 2. Auflage, Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2009
- Mediaperspektiven, diverse Artikel z. B. MP 10/13 Quandt, Breuer, Festl, Scharnow: Digitale Spiele: Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt, monatliche Zeitschrift, Hessischer Rundfunk, Frankfurt am Main

### b) Narration in Games

- Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! - Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, München, 2012