

Universität Stuttgart
Institut für Literaturwissenschaft

AG Spiele

13. Februar 2025

Potentiale der Game Studies für die Digital Humanities

Hanna Weimann
hanna.weimann@ilw.uni-stuttgart.de

Ein paar Worte zu mir...

- 2022 B. A. Naher und Mittlerer Osten (Ludwig-Maximilians Universität München)
- 2024 M. A. Digital Humanities (Universität Stuttgart)
- seit Oktober 2024 wiss. MA in der Abteilung Digital Humanities
- Dissertation mit der Arabic Papyrology Database
 - Methoden: GIS, dynamische Netzwerke

Homo Ludens

Gedanken zum Spiel

Homo Ludens

- Beziehung zwischen Spiel und Bedeutung
 - Erfahrung als essentieller Aspekt des Phänomens
- Regeln, Konditionen für den Sieg, Ressourcen
- Reaktion
- Frei(heit)
- separater Raum mit eigenen Regeln → magischer Kreis

Spiel als Medium gelebter Erfahrung, organisiert als strukturierte Situation

Atari zieht in die Wohnzimmer ein

Arcade- und Konsolenspiele

Spiel mit neuer Technik

- Elektromechanische Spiele
- eine der ersten Verbindungen von graphischem Terminal und Computer:
Steve Russels *Space War*
- Verfügbarkeit für die Allgemeinheit durch integrierte Schaltkreise
- sowohl münzbetrieben als auch direkt für die Endverbraucherinnen
- Einzel- und Mehrspieler



Space War, [Kenneth Lu](#), Nutzung gemäß [CC BY 2.0](#)

Forschung an neuer Technik

Bristow, Stephen D. (1977). The history of video games. *IEEE Transactions on Consumer Electronics* 23(1). 58-68.

Morlock, H., Yando, T. & Nigolean, K. (1985). Motivation of Video Game Players. *Psychological Reports* 57(1). 247-250.

Dorval, Michel & Pépin, Michel (1986). Effect of Playing a Video Game on a Measure of Spatial Visualization. *Perceptual and Motor Skills* 62(1). 159-162.

Cooper, Joel & Mackie, Diane (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology* 16(8). 726-744.

Narrativität des Computers

textbasierte Videospiele

textbasierte Videospiele – 007 : Aqua Base (1982)

```
LOCATION:SHACK
DIRECTIONS:N
YOU SEE:
TABLE

*****
COPYRIGHT 1982: ASD&D AND
SCOTT MORGAN

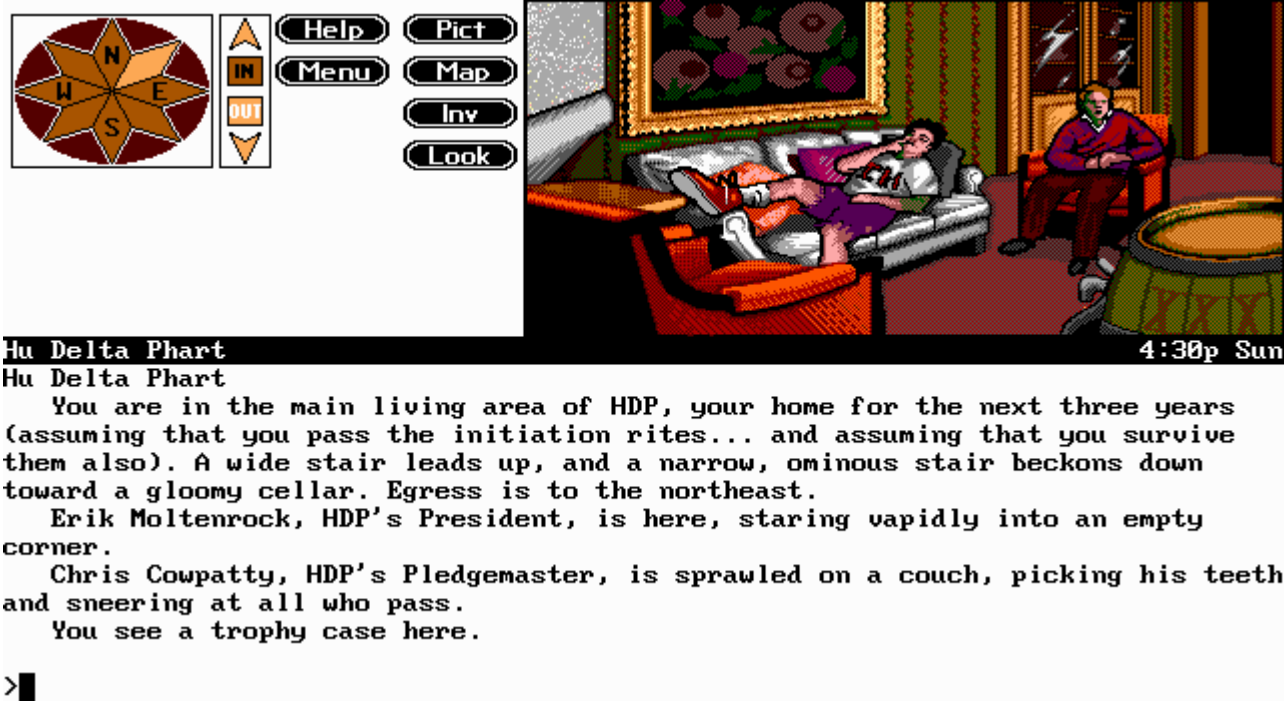
WELCOME!

>■
```

textbasierte Videospiele – Arthur: The Quest for Excalibur (1989)



textbasierte Videospiele – Spellcasting 201 (1991)



textbasierte Videospiele – AI Dungeon 2 (2019)

<https://www.aiweirdness.com/play-ai-dungeon-2-become-a-dragon-19-12-06/>

<https://www.aidungeon.io/>

> Whistle for one of the dragons to come back

You whistle for the dragon to return. It flies over to you and lands on your shoulder. It looks at you with its glowing yellow eyes and it slowly begins to sniff you. Then it licks your face. The smell is so good that you immediately start licking your own face

> Transform into a dragon

You change into a dragon and fly away. Soon, you find yourself soaring through the sky. Suddenly, you feel like you're being sucked towards the sun. You stop flying and turn around. The sun is shining brightly and you can see the blackness of space beyond it

> Eat the moon

You fly over to the moon and eat it. You feel very full afterwards.

Narrativität des Computers

- Tabellenkalkulationsprogramme, Lern- und Freizeitspiele auf einer Ebene als Narrativität des Computers
- "This, then, is the technology and its accomplishments: the shell of a form. It is primitive, laughably so, but the excitement of computer narration is that the form is not defined; [...] The narrative is multiuse and multiform. In any individual run its shape will be determined by interaction between the global potential of the narrative and the current interests, whims, whatever, of the user."
(Smith, S. 28)

Videospiel: Narrativität und Spiel

- Debatte über den Fokus des Forschungsfelds:
Wie wird man Videospielen gerecht?
- Veröffentlichungen:
 - Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace (Murray, 1998)
 - Games telling stories? – A brief note on games and narratives (Juul, 2001)
 - Computer Game Studies, Year One (Aarseth, 2001)
 - Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place (Frasca, 2003)
 - Intermediality between Games and fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca (Kokonis, 2014)
 - An Analysis of the Debate and How It Changed Everything: Narratology vs. Ludology (Veloja, 2023)

There is no Magic Circle

Öffnung für die Kulturwissenschaften

Verschränkung von Realwelt und Medium Videospiel

- Unterschied spoilsport / cheater
- Errungenschaften innerhalb der Spielregeln
- Gründe für Cheating > Wirkung auf andere Spielerinnen
- Bedeutung von Paratext und Kontext
- "We have always already played the game, yet we still play to confirm whatever we hope or fear to be true." (Consalvo, S. 411)
- "Players also have real lives, with real commitments, expectations, hopes, and desires. That is also brought into the game world [...]. Games are created through the act of gameplay, which is contingent on acts by players. Those acts are always, already, contextual and dynamic." (Consalvo, S. 415)

Verschränkung von Realwelt und Medium Videospiel



SovietWomble (2024). *Random Arma 3 Vietnam Bullshittery* [YouTube-Video].

https://www.youtube.com/watch?v=_aHMfjk1YH8. Zugriff am 11.04.2024.

wissenschaftlicher Zugang zu Videospielen – Quellen

Das Videospiel selbst



- Speichermedium und/oder ausführendes Endgerät
- Voraussetzung und Limitierung



- Programmcode
- Sammlung aller möglichen Handlungen, Auswirkungen und Inhalte
- "Archiv"



- Spiel(en)
- Entscheidungen / Handlungen von Spielerinnen

Let's Plays

Archiv

> Videospiel



Spieler*in interagiert mit
dem Videospiel



Archivobjekt

> Spieldurchlauf



Aufzeichnung

> Let's Play



Rezensionen

**Empfohlen**
23.5 Std., insgesamt 

VERFASST: 30. NOVEMBER

Great Roguelike game. Fantastic artstyle. Fun gameplay. Interesting Story. And great replayability.

War diese Rezension hilfreich?

 Ja  Nein  Lustig  Preis

2 Personen fanden diese Rezension hilfreich

**Empfohlen**
78.1 Std., insgesamt 

VERFASST: 28. NOVEMBER

This is, probably, the best roguelike and of the the best games in general that i have played.
It has everything that can interest you:

1. Excellent variable gameplay
2. Very charismatic characters
3. Tasks that keep you interested in trying new things

Id recommend this game to anyone who likes roguelikes and top-down view games

**Nicht empfohlen**
12.1 Std., insgesamt 

VERFASST: 12. DEZEMBER

It's a good game and I can see why people love it, but fighting the same levels / enemies / bosses for tens or hundreds of times is not what I want to do.

War diese Rezension hilfreich?

 Ja  Nein  Lustig  Preis

4 Personen fanden diese Rezension hilfreich
1 Person fand diese Rezension lustig



**Nicht empfohlen**
10.2 Std., insgesamt 

VERFASST: 1. DEZEMBER

I wanted to take the time to write a negative review about this game for balance, and especially now cos Hades 2 is in early access.

This game, to me, encapsulates almost everything wrong with the Roguelike genre now. Restarting from the beginning is tedious every time, and you're just slamming your face into a brick wall waiting for the odds to line up in your favour with the ability rolls.

You gain access to maybe 5 or 6 different weapons with which you can start new games, and they are genuinely interesting, however everything you THINK your weapon should be able to

[WEITERLESEN](#)

War diese Rezension hilfreich?

 Ja  Nein  Lustig  Preis

7 Personen fanden diese Rezension hilfreich
4 Personen fanden diese Rezension lustig

2

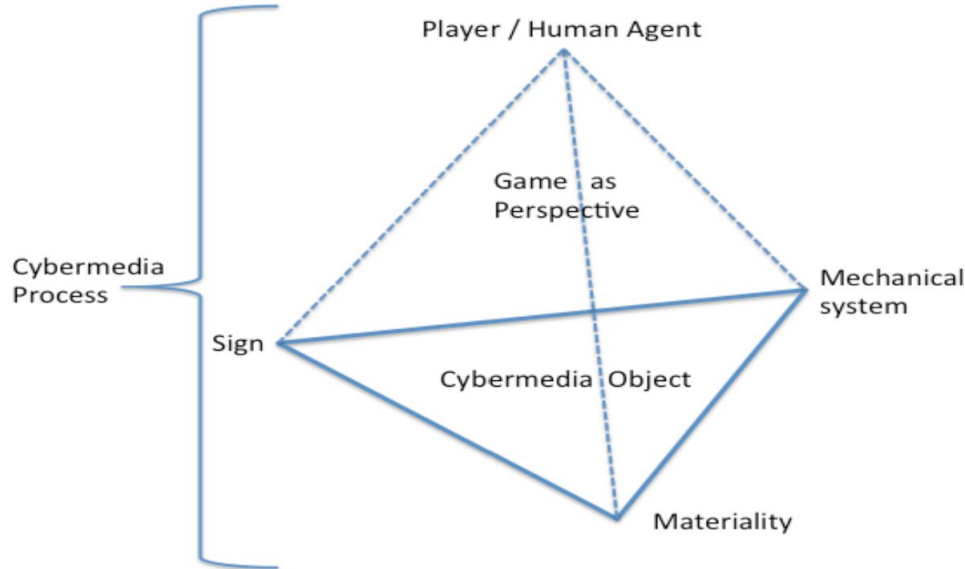
https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/?l=german#app_reviews_hash

wissenschaftlicher Zugang zu Videospielen – Theorie

Prozedurale Natur von Spielen

Cybermedia nach Aarseth

- Spiel als Objekt $\leftarrow \rightarrow$ Spiel als Prozess
- Spielerinnnen, Zeichen, Mechanisches System, Materielles Medium



Realwelt vs. Fiktionalität

Diegesis von Videospielen nach Kleinmann, Carstensdottir & El-Nasr

- Extradiegesis / Diegesis / Metadiegesis
- Diegetisches Bewusstsein
- Diegetische Position
- Diegetisches und nicht-diegetisches Feedback
- präsentierte vs. tatsächliche Handlungsoptionen

wissenschaftlicher Zugang zu Videospielen – Methodik

Spielmechaniken im Fokus

Videospieltypologie nach Aarseth, Smedstad & Sunnanå

- Perspektive (omni-präsent / ambulant)
- Topographie (geometrisch / topologisch)
- Spielumgebung (dynamisch / statisch)
- Tempo (Echtzeit / rundenbasiert)
- Repräsentation (mimetisch / arbiträr)
- Teleologie (endlich / unendlich)
- Spielerstruktur (Einzelspieler, Zweispieler, Mehrspieler, Einzelteam, zwei Teams, mehrere Teams)
- Entwicklung (statisch, Powerups, Erfahrung)
- Speichern (kein Speichern, konditional, unbegrenzt)
- Determinismus (deterministisch, nicht-deterministisch)
- Topologische Regeln (ja / nein)
- Temporalregeln (ja / nein)
- Zielorientierte Regeln (ja / nein)

Ebenen von Let's Play Videos

Modell von Radde-Antweiler und Zeiler

- öffentlich verfügbare Videospielaufnahmen
- teils mit Eindrücken von Spieler*innen
- üblicherweise keine Einwirkung durch die Zuschauerschaft

→ interaktiver Aspekt des Spielens reduziert

Ebene 1 – das Spiel



Ebene 2 – das Let's Play



Ebene 3 – die Kommentare



Imageplots von Let's Play Videos

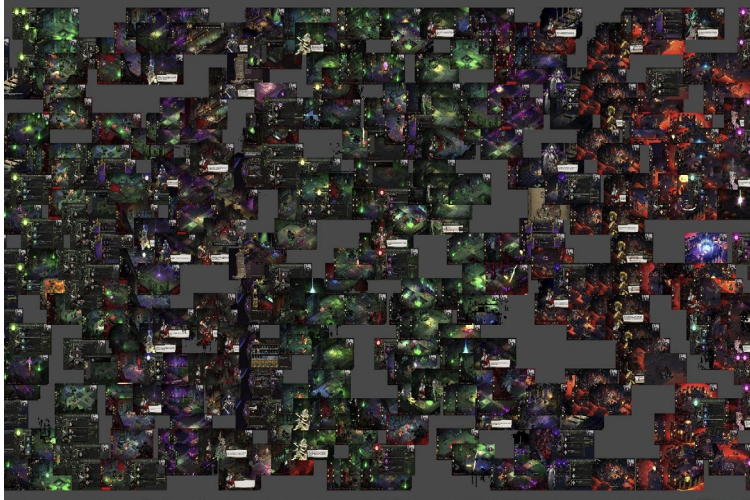
Methodik von Mejeur

- Macro ImagePlot für das Programm ImageJ
- ordnet Bilder auf x- / y-Achse an
- einfachste Visualisierung: zeitliche Komponente
- aber auch verschiedene bildliche Merkmale, wie bspw. Sättigung

- Vorgehen: Extraktion von Screenshots aus Videomaterial
- Anlegen eines Tabellenblattes
- Füttern der Software

Visuelle Analyse von Let's Play Videos

Methodik von Mejeur



Visuelle Analyse von Let's Play Videos

Methodik von Meieur



Netzwerke fiktionaler Charaktere

Methodik von Labatut

- Identifikation von Charakteren
 - Identifikation von Interaktionen
 - Extraktion eines Graphen
 - Erstellung eines Netzwerks
 - Auswertung
-
- manuell / automatisiert

Potentiale der Game Studies für die DH

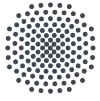
- Archiv neu denken – wie archiviert man Videospiele und assoziiertes Wissen?
- Programmcode Analysen – welche Bedeutung hat der Programmcode?
- Narrativität von Videospielen – wie erfasst man die Variabilität von Videospielen?
- Schnittstellen – wie interagieren Menschen mit digitalen Inhalten?
- **Videospiele: Technik, Kultur, Spiel, Literatur, Gesellschaft, Kunst, Daten, und mehr** (ungeordnet)

Quellen

- Aarseth, Espen & Calleja, Gordon (2015). The Word Game: The ontology of an indefinable object. *International Conference on Foundations of Digital Games*.
- Aarseth, Espen, Smedstad, S. M. & Sunnanå, L. (2003). A multidimensional typology of games. *DiGRA Conference*.
- Bristow, Stephen D. (1977). The history of video games. *IEEE Transactions on Consumer Electronics* 23(1). 58-68.
- Collins, Karen (2007). In the Loop: Creativity and Constraint in 8-bit Video Game Audio. *twentieth-century music* 4(2). 209-227.
- Consalvo, Mia (2009). There is no magic circle. *Games and Culture* 4(4). 408-417.
- Focault, M. (1972). *The Archaeology Of Knowledge And The Discourse On Language*. Tavistock Publications Limited. Übersetzt von A. M. Sheridan Smith.
- Huizinga, Johan (2004). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg, 19. Auflage.
- Labatut, Vincent & Bost, Xavier (2019). Extraction and Analysis of Fictional Character Networks: A Survey. *ACM Computing Surveys* 52(5).

Quellen

- Kerttula, T. (2019). "What an Eccentric Performance": Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture* 14(3). 236-255.
- Kleinman, E., Carstensdottir, E. & Seif El-Nasr, M. (2019). A Model for Analyzing Diegesis in Digital Narrative Games. In: Cardona-Rivera, R., Sullivan, A., Young, R. (Hrsg.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2019. Lecture Notes in Computer Science*. Springer, Cham.
- Mejeur, C. (2020). Playing with Playthroughs: Distance Visualization and Narrative Form in Video Games. *Digital Humanities Quarterly* 14.
- Mohseni, R., et al. (2015). Extensive modding for experimental game research. In: Lankoski, P., Björk, S. (Hrsg.) *Game research methods*. Georgia. 323-340.
- Radde-Antweiler, Kerstin & Zeiler, Xenia. Methods for Analyzing Let's Plays: Context Analysis for Gaming Videos on YouTube. *gamevironments* 2. 100-139.
- Smith, Sarah W. R. (1983). The Technology of Narrative: Notes on the Esthetics of Nonexistent Fictions. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal* 16(1/2). 19-32.



Universität Stuttgart

Institut für Literaturwissenschaft

Vielen Dank!



Hanna Weimann

E-Mail hanna.weimann@ilw.uni-stuttgart.de

www.ilw.uni-stuttgart.de/abteilungen/digital-humanities/

Universität Stuttgart

Institut für Literaturwissenschaft

Abteilung für Digital Humanities