

WENN POPKULTUR ZUR METHODE WIRD

EINE DIDAKTISCHE ANNÄHERUNG

Rudolf Thomas Inderst, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Neu-Ulm,
ORCID: 0000-0002-6636-1752

Der Beitrag „Wenn Popkultur zur Methode wird“ formuliert eine didaktisch orientierte Annäherung an die Methodenvermittlung in den Game Studies. Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass Studierende das Methodenlernen häufig als abstrakt, überfordernd oder kreativ hemmend erleben. Der Text versteht sich daher als Hilfestellung für Lehrende, die nach neuen Wegen der Aktivierung methodischen Denkens suchen. Vorgeschlagen wird, popkulturelle Bezugssysteme, in etwa bekannte Erzählmuster, Figuren, soziale Medien oder Spielmechaniken, als Brücken zwischen Theorie und Erfahrung zu nutzen. Vier exemplarische Zugänge, Cold-Playing, Ludoforensik, Micoludology und der OODA-Loop, veranschaulichen, wie Methoden durch kulturelle Übersetzung lebendig, greifbar und reflexiv werden können. Die Verschriftlichung plädiert für eine Lehre, die Methoden nicht als Formalismus, sondern als dynamische Denkbewegung und gemeinsames Experimentieren im Medium des Spiels begreift.

The article „Wenn Popkultur zur Methode wird“ presents a didactic approach to teaching methodology in game studies. It argues that pop culture, through narratives, characters, social media, and game mechanics, can bridge abstract theory and lived experience. Examples such as cold playing, ludoforensics, Micoludology, and the OODA loop show how cultural translation makes methods vivid and reflexive. Methodology is thus framed as dynamic thinking and collective experimentation through play.

Keywords: Game Studies, Didaktik, Methodenvermittlung, Popkultur, Hochschullehre

Paper DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.2>

Format: Opinion-Paper



Federal Chancellery
Republic of Austria



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Universität für
Weiterbildung
Krems



Die didaktische Herausforderung der Game-Studies-Methodik: Popkultur als Brücke zum methodischen Denken

Im Mittelpunkt der folgenden Überlegungen steht eine zentrale Herausforderung, die das Selbstverständnis der Game Studies im Kern betrifft: die Weiterentwicklung und Vermittlung ihrer methodischen Verfahren (Consalvo & Dutton, 2006). Das transdisziplinäre Forschungsfeld der Game Studies bewegt sich kontinuierlich zwischen theoretischen, technischen und praktischen Dimensionen; darin liegt sowohl seine besondere Stärke als auch eine grundlegende epistemische Unbestimmtheit. Zwar verfügt das Feld über ein beträchtliches Repertoire an Konzepten, Modellen und Theorien, doch sobald es darum geht, diese in konkrete methodische Vorgehensweisen zu überführen, zeigen sich häufig Grenzen im Verständnis ihrer Operationalisierbarkeit. Viele analytische Werkzeuge entstammen benachbarten Disziplinen, etwa der Film- und Literaturwissenschaft, der Soziologie oder der Informatik, und erweisen sich nur teilweise als adäquate Instrumente für den spezifischen Gegenstand des Spiels. Denn das Spiel lässt sich weder als Textobjekt noch als technisches Artefakt fassen, sondern es ist Prozess, Interaktion und Erfahrung zugleich.

Diese hybride Ontologie des Untersuchungsgegenstandes erschwert insbesondere die didaktische Vermittlung methodischer Ansätze. Studierende nehmen offenbar generell Methoden häufig als etwas wahr, das angewendet werden muss, nicht jedoch als eine Denkweise, die reflexiv erprobt werden kann (Matos et al., 2023). Sie erscheinen formelhaft und distanziert, bisweilen sogar hemmend für kreative Impulse. Eine zentrale Aufgabe der Lehre in den Game Studies besteht daher darin, diese Distanz produktiv zu transformieren. Methoden sollten nicht als Checklisten präsentiert werden, sondern als dynamische Denkbewegungen erfahrbar sein; als Instrumente, die es ermöglichen, Hypothesen zu erproben, Perspektiven zu verschieben und neue, oftmals spielerische Erkenntnispfade zu eröffnen.

Eigene Erfahrungen aus der Lehre zeigen, dass methodisches Verständnis nur begrenzt durch Erklärung entsteht, sondern vielmehr durch kulturelle Aktivierung. Wenn Studierende die Struktur einer Methode in etwas wiedererkennen, das ihnen vertraut ist, etwa in einer narrativen Form, einer Spielfigur, einer Regelmechanik oder einem Meme, wird das Abstrakte anschaulich. Popkulturelle Metaphern fungieren in diesem Zusammenhang als vermittelnde Brücken, da sie methodische Prinzipien in vertraute Erfahrungsformen übersetzen. Eine Methode über die Logik einer Queststruktur oder über das Balancing eines Multiplayer-Systems zu erschließen, kann neuartige Zugänge zum theoretischen Denken eröffnen.

Diese Form der Vermittlung setzt voraus, dass Lehrende ihre methodischen Instrumentarien kontinuierlich reflektieren sowie überarbeiten, denn die Herausforderung liegt dabei nicht nur in der Auswahl der geeigneten Methode, sondern in ihrer situativen Aktivierung; didaktisch wirksam wird sie erst im Moment ihrer Anwendung. Daraus folgt die Notwendigkeit, Studierende stärker in die Entwicklung, Variation und gegebenenfalls auch in die Erfindung methodischer Ansätze einzubeziehen. Ein sogenanntes Methoden-Jamming, also die spielerische Neukombination bekannter Verfahren, eröffnet beispielsweise die Möglichkeit, Theorien aus der Soziologie oder der Narratologie experimentell an Games zu erproben. Auf diese Weise entsteht ein didaktischer Prozess, der Theorie und Praxis in wechselseitiger Rückkopplung verbindet und so fortlaufend überprüft.

Darüber hinaus erfordert die Vermittlung von Methoden in den Game Studies ein Bewusstsein für deren interdisziplinäre Herkünfte. Vielen Studierenden ist anfangs nicht klar, dass selbst technisch anmutende Analysen, etwa zum Interface-Design oder zu Regelarchitekturen, auf kulturwissenschaftliche Tiefenschichten verweisen. Meines Erachtens müssen Lehrende diese Verbindungen sichtbar machen, beispielsweise indem sie zeigen, wie Begriffe aus der Ästhetik, Psychologie oder Medienphilosophie in die Beschreibung von Spielmechaniken einfließen. Dadurch wird (oftmals erst) erkennbar, dass Methoden nicht von außen auf Spiele angewendet werden, sondern aus den Spannungsfeldern spielerischer Erfahrung hervorgehen.

Ziel ist es, methodische Ansätze als spielerische Denkformen zu begreifen, als offene und dynamische Systeme, die sich ebenso wandelbar erweisen wie ihr Gegenstand. In meiner eigenen Lehrpraxis hat sich gezeigt, dass dieser Zugang dann besonders wirksam ist, wenn methodische Reflexion nicht vor, sondern

während des Spiels erfolgt, also im direkten Dialog mit der Praxis und nicht erst in einer retrospektiven Theoretisierung.

Im Folgenden sollen vier exemplarische Vermittlungszugänge aus meiner Unterrichtspraxis vorgestellt werden.

Methode #1: Cold-Playing als die Erfassung der Erstbegegnung zur Minimierung von Vorurteilen

Die erste Methode lässt sich als „Cold-Playing“ bezeichnen, wobei die Begriffsbildung auf der Praxis des „Cold Reading“ basiert, wie sie etwa von (vermeintlichen) Wahrsager:innen oder Bühnenmagier:innen eingesetzt wird. Während im Cold Reading scheinbar intime Kenntnisse über Personen suggeriert werden, basiert der Effekt tatsächlich auf präziser Beobachtung von Kleidung, Körpersprache und Sprachmustern (Dutton 1988). Ein bekanntes popkulturelles Beispiel hierfür liefert die Fernsehserie *The Mentalist* (2008–2015), in der der Protagonist Patrick Jane durch aufmerksamkeitsbasierte Analysen beeindruckt, die auf wahrgenommene Details und nicht auf übernatürliche Fähigkeiten zurückgehen. Im wissenschaftlichen Kontext der Game Studies überträgt Cold-Playing dieses Prinzip, allerdings unter methodisch reflektierten Bedingungen. Es bezeichnet einen Analyseansatz, bei dem Forscher:innen ein Spiel ohne jegliche Vorkenntnisse, also ohne Trailer, Rezensionen, Spoiler oder Lösungswege, rezipieren. Das Spiel wird sozusagen „kalt“ gespielt, während sämtliche Eindrücke systematisch dokumentiert werden, beispielsweise durch Notizen, Audio- oder Videoaufzeichnungen. Im Rahmen des Cold-Playing-Ansatzes empfiehlt es sich didaktisch, die eigenen Notizen entlang gezielter Leitfragen zu strukturieren, um die subjektiven Erstbeobachtungen möglichst differenziert zu erfassen und eine theoriebewusste Reflexion zu ermöglichen.

Zunächst sollte festgehalten werden, welche unmittelbaren Eindrücke beim Erstkontakt mit der Spielwelt entstehen und welche Elemente, etwa bezüglich Design, Atmosphäre oder Ausgangssituation, besonders ins Auge fallen. Im Anschluss daran gilt es, die vom Spiel in der Frühphase angeregten Handlungen und Entscheidungen sowie deren Inszenierung zu dokumentieren. Wesentlich ist zudem, welche spezifischen Mechaniken, Regeln oder Funktionen spontan sichtbar werden und inwiefern sie das initiale Spielerlebnis prägen. Von zentraler Bedeutung ist es weiterhin, wie narrative Strukturen, Charaktere oder audiovisuelle Gestaltungselemente direkt wahrgenommen werden, bevor Kontext- oder Vorwissen das Verständnis beeinflussen kann; an dieser Stelle soll auch reflektiert werden, in welchem Maße Erwartungshaltungen mit den tatsächlichen Spielerlebnissen interagieren oder ob unerwartete Diskrepanzen auftreten. Zu erfassen sind darüber hinaus Situationen, Details oder Momente, die besonders erinnerungswürdig erscheinen, insbesondere wenn sie sich von gängigen Genrekonventionen abheben. Auch die Wahrnehmung von Feedback- oder Belohnungsstrukturen beim unvoreingenommenen Spielen sowie deren Effekt auf Motivation und Immersion sind zu berücksichtigen. Besonders relevante Einträge entstehen mit Blick auf Ereignisse, die zunächst als „unwichtig“ erscheinen (oder von den Studierenden in einer „Erstbefragung“ als solche beschrieben werden), deren Bedeutung sich jedoch im Verlauf des Spielens herauskristallisiert. Schließlich schließt die Reflexion mit der Frage ab, ob sich die Spielstruktur als transparent, komplex oder geheimnisvoll präsentiert und warum dies so erscheint. Zugleich sollte untersucht werden, welche spontanen Fragen oder Hypothesen entstehen und inwiefern sie als Ausgangspunkt für weiterführende Analysen dienen können. Durch die konsequente Orientierung an diesen Leitfragen wird es möglich, den Cold-Playing-Prozess methodisch kontrolliert zu dokumentieren und eine fundierte analytische Basis für die anschließende Spielanalyse zu schaffen.

Ein Anwendungsbeispiel kann die Analyse von *Mass Effect* (2007) sein: Anstatt das Spiel mit einer vorab gebildeten Erwartungshaltung hinsichtlich narrativer Verzweigungen oder Beziehungssysteme zu betreten, begegnet die Forscherin dem Spiel wie einer unbekannten Erfahrung. Im Fokus stehen dann nicht Franchise-Bekanntheit oder Genrezuordnungen, sondern primäre Beobachtungen wie die Eigenheiten der Alien-Kommunikation, das Tempo der Kampfsequenzen oder die Art und Weise, wie grundlegende moralische Entscheidungen eingeführt werden. Ähnlich verhält es sich bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017): Ohne kontextuelles Vorwissen erscheint die offene Welt nicht als

Sammlung etablierter Stereotype, sondern als eigenständige, überraschungsreiche Landschaft, in der zum Beispiel die Auswirkungen scheinbar nebensächlicher Ereignisse wie das Auslösen einer Fackel durch Wind oder das Scheitern an nassem Fels durch Regen besondere Aufmerksamkeit erhalten. Im Falle von *Disco Elysium* (2019) bleibt in der ersten Spielphase unersichtlich, dass die Innenstimmen des Protagonisten Spielmechaniken entsprechen; diese präsentieren sich zunächst als Ausdruck eines Bewusstseinsstroms, bevor die methodische Funktion einzelner Attribute offenbar wird. Solche Momente besitzen eine hohe interpretative Relevanz, da sie nicht antizipiert, sondern unmittelbar erfahren werden.

Die methodische Stärke von Cold-Playing liegt darin, Spieleanalysen aus der Perspektive unvoreingenommener oder neuer Spieler:innen zu ermöglichen, wodurch Einschätzungen auf der Grundlage von Instruktion, Community-Diskurs oder sekundärem Wissen minimiert werden. Als alleinige Methode reicht dies zwar nicht aus, in Verbindung mit weiteren Verfahren jedoch konstituiert Cold-Playing einen anschaulichen Einstieg in die vertiefte analytische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen.

Methode #2: Ludoforensik versteht Spiele als forensische Beweismittel kultureller Logiken und Funktionen

Game Studies greifen regelmäßig auf Analyseverfahren aus Literatur- oder Filmwissenschaft zurück, wobei narrative und audiovisuelle Aspekte im Fokus stehen. Digitale Spiele sind jedoch mehr als Erzählstrukturen und bewegte Bilder; sie stellen regelbasierte, kulturelle Systeme dar, deren Charakter maßgeblich durch Technologie, Ideologie und Design geprägt ist. Vor diesem Hintergrund erfordert ein adäquates analytisches Vorgehen die Hinwendung von interpretativen zu investigativen Fragestellungen (Rothöhler 2021). Das Konzept der Ludoforensik schlägt eine epistemische Perspektivverschiebung vor, indem digitale Spiele als forensisches Beweismaterial betrachtet werden. Im Kern verbindet der Begriff das Ludische, sprich die geregelte und strukturierte Natur des Spiels, mit dem Forensischen, also einer detaillierten, materiell und spurenorientierten Analysepraxis. Die leitende Fragestellung verschiebt sich von der Rekonstruktion von Narrativen („Welche Geschichte erzählt dieses Spiel?“) hin zu einer Untersuchung operativer und ideologischer Parameter, etwa: Welche Formen von Agency werden im Spiel ermöglicht, welche Handlungen erfahren Belohnung oder Sanktion, und inwiefern sind Mechaniken von ideologischen Mustern durchzogen?

Drei Analyseverfahren sind innerhalb dieser so skizzierten Ludoforensik von zentraler Bedeutung. Erstens: die Spielautopsie. Darunter ist die systematische Zerlegung eines Spiels in seine funktionalen Segmente zu verstehen, wie etwa die Analyse von Level-Strukturen, Checkpoints oder Timing-Mechanismen. Am Beispiel von *Dark Souls* (2011) lassen sich diese strukturellen Elemente nicht nur als Designentscheidungen, sondern als Bedeutungsträger begreifen, die Werte wie Wiederholung, Durchhaltevermögen oder Leid vermitteln. Zweitens: die ludische Spurensicherung, bei der ideologische Einschreibungen in Spielmechaniken aufgedeckt werden. So lässt sich in *Fortnite* (2017) erkennen, dass die Belohnungsmechanik den Fokus auf Akkumulation und Konsum legt; Agency ist an Überlebensfähigkeit in einer sich verengenden Arena gebunden, wobei neoliberale Wettbewerbsmuster und Ressourcenknappheit inszeniert werden. Drittens: die ästhetische Pathologie. Hier werden Störungen, Fehler oder Bugs als produktive Analysemomente ausgewertet. Im Fall von *Cyberpunk 2077* (2020) sind technische Dysfunktionen nicht allein als Mängel der Produktion zu interpretieren, sondern verweisen zugleich auf die Grenzen ambitionierter Entwicklungsprozesse und das ideologische Gewicht, das etwa dem Realismus beigemessen wird. In der Summe transformiert die Ludoforensik die Aufmerksamkeit von Repräsentationsstrategien hin zu operationalen Funktionslogiken. Digitale Spiele erscheinen nicht länger ausschließlich als narrative Texte, sondern als kulturelle Beweisstücke, deren Mechaniken, Regeln und Fehler analytisch erschlossen werden können.

Denkbare methodische Ergänzungen zu dieser skizzierten Ludoforensik bilden einen Brückenschlag zu den Kolleg:innen der Digital Humanities, wenn es um die Integration „digitalforensischer Techniken“

geht, wie in etwa die systematische Anwendung von Datenrekonstruktion, Mustererkennung und Code-Analyse, um spielinterne Abläufe und Spuren noch differenzierter zu erfassen. Ergänzend wäre eine multimodale Analyse wünschenswert, die ludoforensische Verfahren mit visueller, akustischer und narrativer Analyse kombiniert, um die komplexen Wechselwirkungen zwischen Spielmechanik, Erzählstruktur und Ästhetik umfassend aufzuschlüsseln. Darüber hinaus erscheint mir die Berücksichtigung sozialer und kollektiver Dimensionen wichtig, indem beispielsweise Community-Aktivitäten, Modding-Praktiken oder kooperative Spielweisen als erweiterte Aspekte forensischer Analysen betrachtet werden.

Die entsprechend ausgebildete Perspektive befähigt Studierende, Analyseprozesse operativ statt rein interpretativ zu gestalten; sie erlernen, wie Spiele als Funktionen dekonstruiert, Spuren gesichert und Dysfunktionen als Hinweis auf materielle wie ideologische Bedingungen begriffen werden. In kollektiven Analyseverfahren, etwa durch Team-Autopsien, werden Spiele schließlich zu interaktiven, operativen und oft widersprüchlichen medialen Texten.

Methode #3: Micoludology inspiriert durch Microfeminism: Zielgerichtete Analyse kleinster Spielhandlungen

Der Ansatz der Micoludology eröffnet eine Perspektive, die sich bewusst auf die oft übersehenen, kleinen Momente des spielerischen Handelns konzentriert, indem sie Mikro-Ereignisse wie einzelnes Knopfdrücken, Interface-Geräusche oder haptisches Feedback in den analytischen Fokus rückt. Analog zum Konzept des Microfeminism, einer kulturellen Praxis, die alltägliche und scheinbar marginale Widerstandshandlungen gegen Geschlechterungleichheit untersucht, erlaubt Micoludology die Offenlegung tieferliegender Designlogiken und Steuerungsmechanismen durch die Analyse dieser Mikromomente (Chaney 2024). So prägt beispielsweise im Spiel *Celeste* (2018) das exakte Timing einzelner Sprünge und Dash-Bewegungen als körperlich erfahrbares Element wesentlich das Spielerlebnis und vermittelt Bedeutungsebene wie das thematische Durchhaltevermögen unmittelbar über motorische Aktionen. Im Fall von Spielen wie *Candy Crush Saga* (2012) oder *Stardew Valley* (2016) zeigen sich affektive Stimuli in Form von Soundeffekten, visuellen Anreizen oder repetitiven Spielhandlungen, wie Inventarorganisation oder Angelaktionen, die gezielt emotionale Bindungen fördern und langfristige Spielfortsetzung motivieren. Im Seminar ermöglicht diese Mikroebenenanalyse durch detailgenaue Mitschnitte und kollektive Reflexionen das Verständnis, wie kleine Interaktionselemente Entscheidungsprozesse und Gewohnheitsbildungen steuern. Somit sensibilisiert Micoludology für die fundamentale Bedeutung kleiner, spielerischer Handlungen als konstitutive Bausteine des Gesamtspiels und fördert gleichzeitig eine reflexive Annäherung an die Steuerungs- und Affektmechanismen digitaler Spiele.

Dergestalt verstehe ich die Micoludology auch als Brücke zwischen theoretischer Analyse und praktischer Game-Design-Praxis, denn in der professionellen Spielentwicklung werden mikrostrukturelle Details gezielt eingesetzt, um das Spielerlebnis zu steuern und langfristige Bindung zu fördern. Entwickler:innen nutzen etwa Soundeffekte, haptisches Feedback oder das präzise Timing von Steuerbefehlen, um emotionale Reaktionen hervorzurufen und spielerische Herausforderungen unmittelbar erfahrbar zu machen; diese bewusste Gestaltung der Mikrointeraktionen zeigt, dass Micoludology nicht nur analytisches Werkzeug, sondern auch Reflexionsraum für Designentscheidungen und deren Wirkung ist.

Methodologisch eröffnet die Betrachtung von Mikromomenten vielfältige Zugänge: Neben der traditionellen Videoanalyse ermöglichen etwa Eye-Tracking-Studien und haptische Sensorik tiefe Einblicke in die Wahrnehmung und Motorik spielender Personen. Cluster-Analysen von Steuerungsdaten können Muster im Spielerhandeln offenlegen, die sonst womöglich übersehen werden. Diese Methoden vertiefen das Verständnis dafür, wie Spieler:innen digitalen Welten auf sehr granularer Ebene begegnen und sie aktiv mitgestalten. Darüber hinaus bietet Micoludology wichtige kritische Perspektiven, indem sie verdeutlicht, wie kleine Steuerungs- und Affektmechanismen normative und ideologische Strukturen

reproduzieren können. So lassen sich Mikromuster als Teil einer spielinternen „Mikropolitik“ verstehen, die subtile Machtverhältnisse festschreibt und damit auch eine gezielte Infragestellung fördert. Gerade das ist im Übrigen auch eine inhaltliche Schnittstelle zur vorgestellten wie diskutierten Ludoforensik. Durch die Analyse dieser Mikrostrukturen kann gezeigt werden, wie komplexe sozio-kulturelle Dynamiken selbst in vermeintlich banalen Details verankert sind.

Bei einem Blick auf die didaktischen Möglichkeiten sei erwähnt, dass Micoludology Studierenden eine intensive, reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Spielen bietet. Die Analyse kleinster Details sensibilisiert für die vielfältigen Steuerungsmechanismen und affektiven Impulse, die Spielprozesse durchziehen, und fördert kritisches Denken. Im Seminar können Gruppen minutengenaue Mitschnitte analysieren und so die oft verborgenen Zusammenhänge zwischen Mikrointeraktionen und Gesamtspielprozess herausarbeiten. Auf diese Weise bietet Micoludology nicht nur ein neues Verständnis für das Medium Spiel, sondern auch eine praxisnahe Herangehensweise, um spielwissenschaftliche Kompetenzen zu entwickeln und die eigene Wahrnehmung zu schärfen.

Methode #4: Die OODA-Schleife als dynamisches Modell zur Analyse von Echtzeit-Spielverhalten

Als vierter und letzter Methodenvorschlag wird ein ursprünglich aus der Militärstrategie stammendes Modell erläutert, welches sich auch für die Analyse und das Verständnis spielerischen Verhaltens eignet: die sogenannte OODA-Schleife, ein Akronym für *Observe, Orient, Decide, Act* (Beobachten, Orientieren, Entscheiden, Handeln). Dieses Konzept wurde entwickelt, um Entscheidungsprozesse in hochdynamischen Situationen zu beschreiben, wie sie etwa Kampfpiloten in der Luftfahrt begegnen (Koza, Öztürk, & Willer, 2024, S. 105–110). Die Erfahrung, die ich im Rahmen meines Krav-Maga-Trainings mit dem Begriff sammelte, zeigt dessen vielfältige Übertragbarkeit insbesondere auch auf das Verhalten von Spieler:innen in digitalen Spielen.

Die OODA-Schleife beschreibt einen iterativen Zyklus, in dem Informationen aus der Umwelt aufgenommen und verarbeitet werden, um rasche Entscheidungen und darauf folgende Handlungen zu ermöglichen. Beispielsweise können Spieler:innen in *Counter-Strike* (2000) ein Geräusch wahrnehmen (Beobachten), daraufhin eine räumliche Einschätzung der Gegner:innen vornehmen (Orientieren), sich für den Einsatz einer Blendgranate entscheiden (Entscheiden) und diese schließlich ausführen (Handeln). Diese Schritte wiederholen sich in schneller Folge, da jede Handlung die Spielsituation verändert und neue Informationen generiert. Analog dazu verläuft auch im Spiel *Hades* (2020) ein solcher Entscheidungszyklus: Ein Lichtsignal kündigt einen gegnerischen Angriff an (Beobachten), der Spieler oder die Spielerin erkennt daraufhin das Angriffsmuster und orientiert sich, um den Angriff zeitgerecht auszuweichen (Orientieren). Er oder sie trifft die Entscheidung, mittels Dash der Attacke auszuweichen (Entscheiden) und vollzieht diese Ausweichbewegung (Handeln). Der rasche Ablauf dieser Schleife ist wesentlich für das dynamische und herausfordernde Spielgeschehen.

Dieses dynamische Prozessmodell unterstützt das Verständnis der kognitiven und motorischen Anforderungen an die Spielenden und verdeutlicht die zentrale Rolle verkörperter Entscheidungszyklen im Echtzeitspiel. Die Bedeutung der OODA-Schleife für die Game Studies besteht darin, dass sie die dynamische, Echtzeit-basierte Natur von Spielhandlungen präzise abbildet; in empirischen Forschungsansätzen lässt sich dies beispielsweise durch die Kombination von Eye-Tracking-Daten, Eingabeverläufen und qualitativ angelegten Interviews realisieren, die sich thematisch an den einzelnen Phasen der Schleife orientieren. Systemanalytisch kann rekonstruiert werden, wie die Regeln und Mechaniken eines Spiels die Handlungsmöglichkeiten in jeder Phase dieses Zyklus begrenzen oder erweitern.

Das Modell eröffnet meiner Ansicht nach zudem anspruchsvolle forschungsleitende Fragestellungen: Wie gestalten Interface-Designs die Fokussierung der Aufmerksamkeit? Inwieweit beeinflusst Zeitdruck die kognitive Verarbeitung und Entscheidungsfindung? Welche Rolle spielt körperliches Feedback, etwa über Controller oder Virtual-Reality-Geräte, in der Ausformung und Wahrnehmung des OODA-Zyklus? Somit bietet die OODA-Schleife eine differenzierte analytische Linse, um die zeitlichen sowie verkörperten Dimensionen des Spielens in ihrer Komplexität und Dynamik systematisch zu erfassen.

Zusammenfassung und didaktischer Ausblick: Methoden als praxisnahe, popkulturell aktivierte Tools für einen Erkenntnisgewinn

Wie eingangs ausgeführt und diskutiert, steht die Methodenvermittlung in den Game Studies vor einer doppelten Herausforderung. Einerseits erfordern digitale Spiele aufgrund ihrer komplexen, regelbasierten und algorithmischen Struktur eigenständige analytische Zugänge, die über narrative Interpretationen hinausgehen. Andererseits wirken methodische Ansätze auf Studierende oft abstrakt und theorielastig, was die Motivation und das Verständnis erschweren kann. Eine mögliche Lösung liegt in der strategischen Übersetzung popkulturell bekannter, transmedialer Muster und Praktiken in wissenschaftliche Methoden. Vier Ansätze, welche ich bereits in Seminaren und Kursen eingesetzt habe, wurden dazu vorgestellt: Cold-Playing, das die Frische der Erstbegegnung einfängt, indem es Vorurteile ausschaltet; Ludoforensik, die die Analyse von Spielen von Interpretation zu Investigation verschiebt und Spiele als Beweise kultureller Logiken betrachtet; Micoludology, inspiriert vom Microfeminism, das die Bedeutung kleiner Spielhandlungen für größere Designstrukturen und affektive Ökonomien aufzeigt; sowie die OODA-Schleife, ein dynamisches Modell zur Analyse der Echtzeit-Wahrnehmung, Orientierung, Entscheidung und Handlung von Spieler:innen.

Didaktisch bedeutet dies, Methodik verständlich, verkörpert und anschaulich zu vermitteln – ähnlich den Regeln von Spielen selbst. Studierende sollen Methoden nicht nur als abstrakte Theorien, sondern als praktische Werkzeuge zur Erkenntnisbegleitung begreifen. Damit wandelt sich der „Stolperstein“ Lernen zum „Sprungbrett“ für eine tiefere wissenschaftliche Leidenschaft. Abschließend möchte ich betonen, dass der Beitrag, auch wenn die vorgestellten Methoden gezielt und teilweise in einem hybriden Ansatz kombiniert eingesetzt werden, nicht als empirische Untersuchung zu verstehen ist. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine *Work in Progress*, eine vorläufige Reflexion und eine Anregung zur weiteren methodischen und theoretischen Auseinandersetzung in den Game Studies.

Trotz der positiven Erfahrungen mit diesen vier Zugängen drängen sich mir selbstkritische Fragen auf, welche einer vertieften Prüfung bedürfen. Beim Cold-Playing idealisiere ich die Möglichkeit einer reinen, unvoreingenommenen Erstbegegnung. Allerdings: Sind wir als sozialisierte Mediennutzer:innen nicht stets von Genrekonventionen und Diskursen vorgeprägt, sodass die Anweisung zur Vorurteilsfreiheit eine artifizielle Naivität erzeugt? Bei der Ludoforensik wiederum lauert die Gefahr eines positivistischen Fehlschlusses, also dem Glauben, in den Spielspuren liege eine objektive, quasi-forensische „Wahrheit“ verborgen, die nur entschlüsselt werden müsse. Überspiele ich damit, dass auch die forensische Lektüre eine stark interpretative und theoriegeleitete Setzung bleibt? Die Micoludology riskiert, im Mikrokosmos der Tasten und Klicks stecken zu bleiben: Werden die größeren Zusammenhänge von Narrativ, Ökonomie und Gesellschaft durch die hyperfokussierte Betrachtung atomisierter Handlungen unsichtbar, anstatt sie, wie beabsichtigt, zu erhellen? Und schließlich die OODA-Schleife: Ihr größter Vorteil, die Modellierung von Echtzeit-Entscheidungen, ist auch ihre größte Limitation, da sie einen kognitivistischen, rationalisierenden Zyklus beschreibt, welcher die affektiven, intuitiven und verkörperten Aspekte des Spielerlebnis, sprich die Wut, die Freude, das Flow-Gefühl, nur unzureichend abbilden kann. Mein Ansatz, Methoden durch Popkultur zugänglich zu machen, ist somit nicht das Ende der Debatte, sondern soll vielmehr den Raum für ebendiese notwendige, kritische Weiterentwicklung öffnen. Mein Ziel bleibt es, Impulse für zukünftige Forschungsprojekte und Lehrkonzepte zu geben, ohne den Anspruch zu erheben, bereits definitive oder abschließende empirische Ergebnisse vorzulegen. Diese perspektivische Offenheit soll Ermöglichungsraum schaffen für experimentelle Methoden Anwendungen und interdisziplinäre Weiterentwicklungen, die im Diskurs um digitale Spiele weiterhin zu vertiefen sind.

Acknowledgments

I would like to express my sincere gratitude to all my colleagues in Game Studies and Game Design Research who, for many years, have tirelessly championed the visibility and recognition of our field, often in addition to their regular academic duties. Your sustained commitment, intellectual generosity, and collective effort have been instrumental in establishing Game Studies as an acknowledged and vital area of research within the broader academic landscape.

AI Disclaimer

The text was refined through proofreading on one hand, and AI-assisted discussions on the other were used to find pop-cultural reference examples for the elaborated and developed methods.

About the Author

RUDOLF THOMASINDERST enjoys video games since 1985 and is a professor for Game Design and Game Studies at Neu-Ulm University of Applied Sciences (HNU). He received a master's degree in Political Science, American Cultural Studies as well as Contemporary and Recent History from Ludwig-Maximilians-University, Munich and holds two PhDs in game studies. He is lead editor at the online journal TITEL kulturmagazin for the games section, editor of the weekly messenger newsletter Game Studies Watchlist, founder, and host of the podcast Game Studies on the New Books Network. Walking Simulators, Visual Novels and Shooter coop story campaigns are his favorite ludo jam.

Further info: <https://beacons.ai/rudolfinderst>

References

Candy Crush Saga [Video game]. (2012). King.

Celeste [Video game]. (2018). Maddy Makes Games.

Chaney, A. (2024, December 4). 'Microfeminism' is the quiet, constant work of pushing back against sexism. *NPR*. <https://www.npr.org/2024/12/04/g-s1-36686/microfeminism-ashley-chaney-sexism>

Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. *Game Studies*, 6(1). https://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton

Counter-Strike [Video game]. (2000). Valve; Sierra Studios.

Cyberpunk 2077 [Video game]. (2020). CD Projekt.

Dark Souls [Video game]. (2011). FromSoftware; Namco Bandai Games.

Disco Elysium [Video game]. (2019). ZA/UM.

Dutton, D. L. (1988). The cold reading technique. *Experientia*, 44(4), 326–332. <https://doi.org/10.1007/BF01961271>

Fortnite [Video game]. (2017). Epic Games.

Hades [Video game]. (2020). Supergiant Games.

Heller, B. (Creator). (2008–2015). *The Mentalist* [TV series]. CBS.

Koza, E., Öztürk, A., & Willer, M. (2024). *Social engineering und human hacking: Strategien zur Prävention und Abwehr von Manipulationstechniken in der IT*. Springer.

<https://doi.org/10.1007/978-3-662-69389-6>

Mass Effect [Video game]. (2007). BioWare; Electronic Arts.

Matos, J. F., Piedade, J., Freitas, A., Pedro, N., Dorotea, N., Pedro, A., & Galego, C. (2023). Teaching and learning research methodologies in education: A systematic literature review. *Education Sciences*, 13(2), 173. <https://doi.org/10.3390/educsci13020173>

Rothöhler, S. (2021). *Medien der Forensik* (Edition Medienwissenschaft, Band 92). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/978383839460009>

Stardew Valley [Video game]. (2016). ConcernedApe; Chucklefish.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild [Video game]. (2017). Nintendo.