

»It's Dangerous to go alone! Take this [method].«

Methoden zur Analyse von digitalen Spielen am Beispiel der ›The Legend of Zelda‹-Reihe

[\[englisch version\]](#)

›The Legend of Zelda‹ ist ein in den *Game Culture Studies* derart etablierter Untersuchungsgegenstand, dass bereits 2020 *Zelda Studies* als Teilbereich der *Game Culture Studies* vorgeschlagen wurde (Cirilla 2020, 2). Der Begriff verweist auf zwei Aspekte, die auch den hier geplanten Band prägen: Einerseits sollen Spiele der ›The Legend of Zelda‹-Reihe Untersuchungsgegenstand sein, andererseits steht die Frage, wie man mit welchen Methoden digitale Spiele und Spielkulturen erforscht, selbst im Vordergrund.

Da die *Game*- und *Game Culture Studies* in ihrer Essenz häufig inter-, trans- und auch interdisziplinär ausgerichtet sind, möchte dieser Band über die für Methodenbände klassische trichotome Einteilung von Qualitativen und Quantitativen Methoden und Mixed Methods Ansätzen hinausgehen. Gleichmaßen soll keine absolute Einteilung in In-Game-, Rezeption- und Entwicklungsanalyse vorgenommen werden. Der Band möchte Wissenschaftler:innen unterschiedlicher Disziplinen motivieren, ihre fachspezifischen Methoden auf ›The Legend of Zelda‹ anzuwenden, auch wenn oder gerade wenn sie sich nicht in den klassischen Trennungen einordnen lassen.

Die ›The Legend of Zelda‹-Reihe eignet sich für einen solchen einführenden Methodenband besonders, weil sie...

- ... von 1986 bis heute einen großen Zeitraum der Geschichte digitaler Spiele mit geprägt hat. Untersuchbar sind so beispielsweise Fragen früheren oder aktuellen Game Designs oder auch unterschiedlicher Hardware und deren Einfluss auf Produktion und Rezeption von Spielen (vgl. bspw. die Rezeption von ›Skyward Sword‹).
- ... eine der einflussreichsten sowie erfolgreichsten Reihen ist (Brandes/Gödl 2025) und damit vieles, was mit Kritik, Wertung und Rezeption digitaler Spiele zu tun hat, paradigmatisch an ihr beobachtet werden kann.
- ... unterschiedliche Spielmechaniken und -formate abdeckt. 2D- oder Top-Down-Adventure sind ebenso kontinuierlicher Bestandteil der Reihe, wie es lineare (›Ocarina of Time‹ bis ›Twilight Princess HD‹) oder jüngst Sandbox-3D-Titel (›Breath of the Wild‹/›Tears of the Kingdom‹) sind.

Diese Vielfalt zeigt sich auch in bisheriger Forschung zu ›The Legend of Zelda‹. So gibt es neben Sammelbänden zu Philosophie (Cuddy 2008) und Psychologie (Bean 2019) der Reihe etwa Arbeiten zu Spielmechaniken (Smilie 2020; Bosboom et al. 2023), Musik (Bradford 2020; Rone 2020) oder Ludo-Narration (Matuszkiewicz 2019). Trotz oder gerade wegen der eher rudimentären Handlung scheint die Reihe offen für eine Vielzahl von Ansätzen wie beispielsweise postkoloniale Perspektiven (Hemmann 2021; Hutchinson 2021) oder Beiträgen zu Gender (Nicolas 2023; Pugh 2018; Stang 2019). Gleichzeitig zeigt sich die Popularität einiger Titel auch in der Forschungslage. ›Breath of the Wild‹, ›Majoras Mask‹ und ›Ocarina of Time‹ sind wesentlich häufiger Gegenstand wissenschaftlicher Arbeiten, wohingegen ältere oder auch kleinere Titel wie ›Oracle of Seasons‹ oder ›A Link Between Worlds‹ bestenfalls in der Nähe zu anderen Titeln Erwähnung finden (etwa in den Bänden Cirilla/Rone 2020; Cuddy 2008).

Ziel des geplanten Bandes ist es, die methodische Vielfalt, mit der sich, exemplarisch für digitale Spiele und Spielkulturen, ›The Legend of Zelda‹ genähert werden kann, als methodologische Einführung zu bündeln. Der geplante Band soll also Methoden verschiedener Disziplinen an der ›The Legend of Zelda‹-Reihe illustrieren

und – wo dies noch nicht geschehen ist – auch die Eignung der jeweiligen Methoden für die Untersuchung digitaler Spiele demonstrieren. Die einzelnen Beiträge sind angehalten, die jeweils gewählte Methode zunächst einführend darzulegen, um sie anschließend anzuwenden.

Dabei sind sowohl Erhebungs- als auch Auswertungsmethoden gewünscht. Der Band öffnet sich nicht nur vielfältigen Methoden, sondern auch Fächerkulturen und Diskursen. Die folgende Aufteilung dient daher nur der Veranschaulichung und Verdeutlichung, dass der Band keiner festen oder losen Dichotomie oder Trichotomie folgt, sondern unterschiedliche Fokussierungen und Kategorisierungen ermöglicht und wünscht. Einige Methoden lassen sich theoretisch in mehrere Kategorien einteilen, wichtig für die Einreichung ist, dass deutlich wird, welcher Fokus mit welchem Selbstverständnis für die Methode gelegt wird. Folgende Methoden sind beispielsweise aber nicht ausschließlich für den Band denkbar:

- Ingame Analyse
 - Spatial Analysis
 - Ludonarrative Analyse
 - Musikanalyse
- Spieler:innen Analyse
 - Forenanalyse
 - Teilnehmende Beobachtungen
- Entwickler:innen Analyse
 - Interviews
- Qualitative Methoden
 - Diskursanalyse
 - Interpretation (bspw. Hermeneutik)
 - Sequenzanalytische Bildhermeneutik
- Quantitative Methoden
 - Standardisierte Befragungen
- Mixed Methods
 - Grounded Theory
 - Qualitative Inhaltsanalyse
- Disziplinäre Methoden
 - Didaktische Ansätze
 - Methoden der Digital Humanities
 - Big Data Analyses
 - Text Mining
 - Netzwerkanalyse
 - Methoden bzgl. Human Computer Interaction
 - Eye-Tracking Analyse

Bei Interesse senden Sie bitte ein Abstract mit maximal 300 Wörtern bis zum 03. August 2026 an, kontakt@phillipbrandes.de, carolin.puckhaber@uni-muenster.de, und anja.goedl@student.uibk.ac.at. Die fertigen Beiträge sollen einen Umfang von 40.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen) nicht überschreiten. Bitte verwenden Sie dabei ein gängiges Dateiformat (.doc, .docx, .odt). Abstract und Beitrag können auf deutsch oder englisch verfasst werden.

Sie erhalten von uns voraussichtlich Rückmeldung bis zum 10. August 2026.

Einsendeschluss für die vollständigen Beiträge ist der 15. Februar 2027.

Die Veröffentlichung der Beiträge ist Ende 2027/Anfang 2028 geplant.

Literaturverzeichnis:

- Bean, A. M. (2019). *The psychology of Zelda: Linking Our World to the Legend of Zelda Series*. BenBella Books.
- Bosboom, J., Brunner, J., Coulombe, M., Demaine, E. D., Hendrickson, D. H., Lynch, J., & Najt, E. (2022). *The Legend of Zelda: The Complexity of Mechanics* (Version 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2203.17167>
- Bradford, W. J. (2020). Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda. *Journal of Sound and Music in Games*, 1(4), 1–21. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.4.1>
- Brandes, P., & Gödl, A. (2025). Raum als Merkmal der Kanonizität digitaler Spiele: Musteranalysen zu The Legend of Zelda: Ocarina of Time und The Legend of Zelda: Breath of the Wild. In Y. Lyapova & T. Unterhuber (Hrsg.), *Game Studies* (1. Aufl., Bd. 10, S. 261–280). transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839400593-015>
- Cirilla, A. G. (2020). Introduction: Zelda, Mythopoeia, and the Importance of Developing an „Inside“ Perspective on Videogames. In A. G. Cirilla & V. E. Rone (Hrsg.), *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda* (S. 1–13). Routledge.
- Cirilla, A. G., & Rone, V. E. (Hrsg.). (2020). *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*. Routledge.
- Cuddy, L. (Hrsg.). (2009). *The Legend of Zelda and Philosophy. I link therefore I am*. Open Court.
- Hemann, K. (2021). I Coveted That Wind: Ganondorf, Buddhism, and Hyrule's Apocalyptic Cycle. *Games and Culture*, 16(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/1555412019865847>
- Hutchinson, R. (2021). Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Game Studies. the international journal of computer game research*, 21(3). http://gamestudies.org/2104/articles/dom_ford
- Matuszkiewicz, K. (2019). *Zwischen Interaktion und Narration: Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur*. vwh Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Nicolas, J. M. A. (2025). *The Legend of the One Role You Rarely Play A Gender Analysis of The Legend of Zelda*. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5734924>
- Pugh, T. (2018). The Queer Narrativity of the Hero's Journey in Nintendo's The Legend of Zelda Video Games. *Journal of Narrative Theory*, 48(2), 225–251. <https://doi.org/10.1353/jnt.2018.0009>
- Rone, V. E. (2020). Twilight and Faërie: The Music of Twilight Princess as Tolkienesque Nostalgia. In A. G. Cirilla & V. E. Rone (Hrsg.), *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda* (S. 81–100). Routledge.
- Smilie, E. (2020). Curiositas and Critical Glitches: Speedrunning The Legend of Zelda. In A. G. Cirilla & V. E. Rone (Hrsg.), *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda* (S. 48–62). Routledge.
- Stang, S. M. (2019). (Re-)balancing the triforce: Gender representation and androgynous masculinity in the Legend of Zelda series. *Human Technology*, 15(3), 367–389.