

Sabine Scherz
LMU, Institut für Kunstgeschichte
Zentnerstr. 11
80798 München

sabine.scherz@campus.lmu.de

<http://games.hypotheses.org>

Wieviel Kunstgeschichte steckt in den ARTigo-Tags?

Gegenstand meines Projekts ist das kunstgeschichtliche Browserspiel ARTigo. Hier verschlagworten hauptsächlich Laien über eine Spieleanwendung kunstgeschichtliche Abbildungen, womit das Spiel zu den Crowdsourcing-Anwendungen zu zählen ist. Über die in die Benutzeroberfläche integrierte Suchfunktion kann jeder Nutzer Bilder anhand der vorher eingegebenen Schlagworte wiederfinden, was für die Recherche besonders für Kunsthistoriker hilfreich ist. Weil immer Begriffe von zwei verschiedenen Spielern übereinstimmen, also matchen müssen, wird weitestgehend sichergestellt, dass nur ernsthafte Eingaben eine Gültigkeit erlangen..

Ich möchte in meiner Arbeit die Schlagworte der Spieler analysieren, weil ich festgestellt habe, dass sie ihre Tags thematisch clustern. Eine Fragestellung, die ich deshalb zurzeit verfolge, ist, ob es eine Art allgemeine Reihenfolge bei der Eingabe der Tags gibt. D.h., welches Objekt beschreiben die Spieler generell zuerst im Bild, welches danach oder auch zuletzt? Danach könnten die Ergebnisse mit kunstgeschichtlichen Bildbeschreibungen verglichen werden, die von einer Lenkung des Auges durch die Komposition und Aussage des Bildes ausgehen. Das Untersuchen der Tags in dieser Hinsicht analysiert die verbale und kognitive Ebene in Ergänzung oder vielleicht auch im Gegensatz zur Blickbewegungsforschung, die diese Thematik mittels Eyetracking auf der visuellen Ebene untersucht.