



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Geschichte als Marke und/oder Inhalt“

verfasst von / submitted by  
Florian Sonner, BEd

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Education (MEd)

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 199 511 525 02

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach  
Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung,  
Unterrichtsfach Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

## Inhaltsverzeichnis

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Einleitung .....                                                                 | 5  |
| 1.1 Erkenntnisinteresse, Forschungsfrage, Zielsetzung und Struktur der Arbeit ..... | 5  |
| 2. Theoretische Fundierung.....                                                     | 7  |
| 2.1 Was sind Spiele?.....                                                           | 7  |
| 2.2 Das digitale Spiel.....                                                         | 11 |
| 2.2.1 Begriffliche Aufarbeitung.....                                                | 11 |
| 2.2.2 Die digitale Spielwelt.....                                                   | 13 |
| 2.2.3 Gameplay .....                                                                | 17 |
| 2.3 Geschichtsbewusstsein und Gaming .....                                          | 19 |
| 2.4 Public History.....                                                             | 26 |
| 2.5 Analysemodell nach Chapman .....                                                | 32 |
| 2.5.1 Simulationsstil und Epistemologie .....                                       | 35 |
| 2.5.2 Zeit .....                                                                    | 36 |
| 2.5.3 Raum .....                                                                    | 37 |
| 2.5.4 Narrativ .....                                                                | 38 |
| 3. Entwicklungsstudios und digitale Spiele.....                                     | 41 |
| 3.1 Wahl der Studios und digitalen Spiele .....                                     | 41 |
| 3.2 Mi'pu'mi Games (The Lion's Song) .....                                          | 41 |
| 3.3 THQ Nordic (Die Gilde 3).....                                                   | 42 |
| 3.4 Paintbucket Games (Through the Darkest of Times) .....                          | 43 |
| 4. Untersuchungsanlage und Methode .....                                            | 45 |
| 4.1 Forschungsdesign .....                                                          | 45 |
| 4.1.1 Prozessbeschreibung.....                                                      | 45 |
| 4.1.2 Gütekriterien .....                                                           | 48 |
| 4.1.3 Forschungsethik .....                                                         | 50 |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 4.2 Datenerhebung.....                               | 51 |
| 4.2.1 Die Auswahl der ExpertInnen.....               | 51 |
| 4.2.2 Das ExpertInneninterview .....                 | 54 |
| 4.3 Datenaufbereitung .....                          | 60 |
| 4.4 Datenanalyse.....                                | 62 |
| 4.4.1 Prototypische Codierungsbeispiele .....        | 68 |
| 4.4.2 Problematische Codierungsbeispiele .....       | 69 |
| 5. Strukturanalyse der digitalen Spiele.....         | 71 |
| 5.1 Hardware, Spieleplattform und Spielprozesse..... | 71 |
| 5.2 The Lion´s Song .....                            | 72 |
| 5.2.1 Epistemologie und Simulation.....              | 72 |
| 5.3 The Lion´s Song .....                            | 73 |
| 5.3.1 Zeit .....                                     | 73 |
| 5.4 The Lion´s Song .....                            | 73 |
| 5.4.1 Raum .....                                     | 73 |
| 5.5 The Lion´s Song .....                            | 74 |
| 5.5.1 Narrativ .....                                 | 74 |
| 5.6 Die Gilde 3.....                                 | 75 |
| 5.6.1 Epistemologie und Simulation.....              | 75 |
| 5.7 Die Gilde 3.....                                 | 75 |
| 5.7.1 Zeit .....                                     | 75 |
| 5.8 Die Gilde 3.....                                 | 76 |
| 5.8.1 Raum .....                                     | 76 |
| 5.9 Die Gilde 3.....                                 | 77 |
| 5.9.1 Narrativ .....                                 | 77 |
| 5.10 Through the Darkest of Times.....               | 78 |
| 5.10.1 Epistemologie und Simulation.....             | 78 |

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.11 Through the Darkest of Times.....                           | 79  |
| 5.11.1 Zeit .....                                                | 79  |
| 5.12 Through the Darkest of Times.....                           | 79  |
| 5.12.1 Raum .....                                                | 79  |
| 5.13 Through the Darkest of Times.....                           | 80  |
| 5.13.1 Narrativ .....                                            | 80  |
| 6. Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse .....              | 81  |
| 6.1 Kategorienbasierte Auswertung .....                          | 82  |
| 6.1.1 Recherche.....                                             | 83  |
| 6.1.2 Authentizität.....                                         | 90  |
| 6.1.3 Vermarktung .....                                          | 93  |
| 6.2 Kreuztabelle.....                                            | 96  |
| 6.3 Zusammenhänge zwischen Subkategorien.....                    | 104 |
| 7. Konklusion .....                                              | 106 |
| 7.1 Zusammenfassende Darstellung anhand der Hauptkategorien..... | 106 |
| 7.1.1 Recherche.....                                             | 106 |
| 7.1.2 Authentizität.....                                         | 107 |
| 7.1.3 Vermarktung .....                                          | 108 |
| 7.2 Finale Darstellung der Ergebnisse .....                      | 109 |
| 8. Ausblick .....                                                | 110 |
| 9. Abbildungsverzeichnis .....                                   | 111 |
| 10.Literaturverzeichnis.....                                     | 112 |
| 11. Anhang .....                                                 | 117 |

# 1. Einleitung

Digitale Spiele sind in der Gesellschaft immer präsenter und stellen einen wichtigen Bestandteil des alltäglichen Lebens vieler Menschen dar. Sei dies nun als entspannte Freizeitaktivität, als geschickt integriertes Tool im Schulunterricht oder gar als ZuseherIn bzw. SpielerIn im Rahmen des populärer werdenden E-Sport. Allgemein gesprochen handelt es sich hierbei um eine Software, die eine Interaktion zwischen technischen Plattformen und NutzerInnen ermöglicht. Gesteuert wird diese Software mittels verschiedener Eingabegeräte und die Visualisierung erfolgt schließlich auf einem Bildschirm. Als Beispiele für digitale Spiele können unter anderem Videospiele, Virtual-Reality-Spiele oder Handyspiele und mobile Spiele genannt werden. Bei jeglichen Berührungspunkten mit diesem Medium tritt man auch mit einer im digitalen Spiel repräsentierten Form von Geschichte in Kontakt, die von den EntwicklerInnen vorgenommen wird und sich an den Bedürfnissen der RezipientInnen orientiert. Hierbei nimmt vor allem die Wahrnehmung der SpielerInnen eine zentrale Rolle ein. Im Rahmen dieser Interaktion, formt sich somit das Geschichtsbewusstsein, also die, knapp formuliert, individuelle, gruppenbezogene oder gesellschaftliche Vergegenwärtigung von wahrgenommener Vergangenheit. Im Rahmen der Arbeit soll geklärt werden, wie und auf welche Weise Geschichte in diesem Medium durch die besagten AkteurInnen eingesetzt wird. Dies geschieht mithilfe einer Analyse von drei unterschiedlichen Spielen, nämlich „The Lion’s Song“ von „Mi’pu’mi Games“, „Die Gilde 3“ von „THQ Nordic“ und „Through the Darkest of Times“ von „Paintbucket Games“. Zusätzlich werden ExpertInneninterviews mit mindestens einer Person der angeführten Entwicklungsstudios durchgeführt. (Giere, 2019, S. 27-28, 52, 117)

## 1.1 Erkenntnisinteresse, Forschungsfrage, Zielsetzung und Struktur der Arbeit

In diesem Kontext soll nicht die Wirkung auf die RezipientInnen, die mit digitalen Spielen in Berührung kommen, untersucht werden, sondern die Seite der Entwicklungsstudios, um herauszufinden, welche Interessen bei der Implementierung von historischen Entitäten und Konzepten dahinterstehen und wie dies vonstattengeht. Dadurch ergibt sich folgende Forschungsfrage:

- Wie und auf welche Weise wird Geschichte im digitalen Spiel herstellerseitig verwendet?

Nun soll die Struktur der Arbeit genauer ausgeführt und ein Einblick in den Aufbau gegeben werden. Hierfür wird prägnant erläutert, wie in den einzelnen Kapiteln vorgegangen wird.

Das erste Kapitel legt das grundsätzliche Vorhaben der Arbeit dar und führt Forschungsfrage, Erkenntnisinteresse sowie die Struktur der Arbeit an. Im zweiten Kapitel wird ein theoretischer Rahmen für die Untersuchung geschaffen, der sich zunächst der definitorischen Aufarbeitung des Spiels im Allgemeinen sowie des digitalen Spiels im Spezifischen und den damit in Verbindung stehenden Konzepten widmet. In einem weiteren Schritt erfolgt die Beleuchtung der Einflussnahme des digitalen Spiels sowohl auf das individuelle als auch allgemeine Geschichtsbewusstseins. Dies geschieht mittels der Fokussierung auf das Konzept der strukturellen Koppelung. Des Weiteren stellt auch die Aufarbeitung des Analysemodells nach Chapman (2016), das in weiterer Folge zur Strukturanalyse der ausgewählten digitalen Spiele herangezogen wird, einen wesentlichen Bestandteil dieses Kapitels dar. Abschließend wird der Begriff *Public History* genauer erklärt und eine Brücke zu den digitalen Spielen geschlagen.

Das dritte Kapitel umfasst die Begründung sowie die theoretische Grundlage, weshalb die angeführten digitalen Spiele ausgewählt und als digitale historische Spiele eingestuft wurden. Darüber hinaus werden diese und die dazugehörigen Entwicklungsstudios auch kurz vorgestellt. Im vierten Kapitel werden die Methodik sowie die Untersuchungsanlage der Arbeit dargelegt. Hierfür erfolgt die Beschreibung des Forschungsdesigns, der Datenerhebung, der Datenaufbereitung und schließlich der Datenanalyse. Eine genaue Darlegung des geplanten Ablaufs findet sich ebenfalls in diesem Kapitel.

Das fünfte Kapitel enthält die Strukturanalyse der digitalen Spiele nach Chapmans (2016) Analysemodell, das im Rahmen der theoretischen Fundierung aufgearbeitet wird. Dieses dient, durch die Offenlegung der die historische Erzählung beeinflussenden Spielstrukturen sowie deren tendenzielle Verarbeitung, dem besseren Verständnis der im Interview dargelegten digitalen Spiele. Darüber hinaus trägt es dazu bei, den zugrundeliegenden Gütekriterien Rechnung zu tragen. Im sechsten Kapitel erfolgt schließlich die Darstellung der Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse. Diese wird anhand der Hauptkategorien durchgeführt und gliedert sich in eine kategorienbasierte Auswertung, eine vergleichende Vorgehensweise, bei Kuckartz (2018) als Kreuztabelle titulierte, sowie einer Darstellung von Zusammenhängen zwischen Subkategorien innerhalb einer Hauptkategorie als auch zwischen verschiedenen Hauptkategorien.

Das siebte Kapitel wird dem Erkenntnisinteresse beigegeben, indem die Forschungsfrage mittels zusammenfassender Darstellung der Ergebnisse anhand der Hauptkategorien sowie konkretem Rückbezug auf jene beantwortet wird. Abschließend umfasst das achte Kapitel einen Ausblick auf potentiell ertragreiche zukünftige Forschung, die sich an den, durch die vorliegende Arbeit, geschaffenen Anknüpfungspunkten orientiert.

## 2. Theoretische Fundierung

In diesem Kapitel soll eine allgemeine theoretische Grundlage für die weitere Bearbeitung der Untersuchung geschaffen werden.

### 2.1 Was sind Spiele?

Seit Menschengedenken wird gespielt und bereits in der Antike setzten sich griechische Philosophen mit *ludus* sowie *paidia*, dem Spiel, auseinander. Aufgrund der kulturellen und historischen Bestimmtheit des Begriffs lässt dieser sich kaum analytisch fassen und stellt ein komplexes Forschungsfeld dar. Dies spiegelt sich auch bei der Suche in gängigen Wörterbüchern oder bei anderen AutorInnen wider. (Giere, 2019, S. 23–24; Huizinga, 1998, S. 36)

Auf der Website des Wörterbuchs „Duden“ werden mehrere Definitionen für den Begriff *Spiel* angeführt. Diese weisen scheinbar auf diverse Arten von Spielen hin, die sich innerhalb verschiedenster Rahmenbedingungen oder unterschiedlicher Zielsetzung bewegen. Als Beispiele können hierfür das Glücksspiel oder der sportliche Wettkampf angeführt werden. (Duden, 2021)

Die meisten neueren Definitionsansätze des Spiels basieren auf Johan Huizingas Werk „Homo Ludens“ und daher soll an dieser Stelle prägnant dessen Standpunkt dargelegt werden. Huizinga sieht das Spiel oder die Tätigkeit des Spielens als etwas äußerst Altes an, noch älter als die menschliche Kultur. So meint er: „*We can safely assert, even, that human civilization has added no essential feature to the general idea of play. Animals play just like men.*“ (Huizinga, 1998, S. 1). Er begründet dies damit, dass Tiere ebenso spielen wie Menschen und das zweifelsfrei ohne, dass ein Mensch ihnen dies je vorgeführt hätte. Die Tiere folgen beim Spielen einer gewissen Zeremonie, verletzen das Gegenüber dabei nie wirklich und scheinen daran enorme Freude zu haben. Hierbei handelt es sich jedoch lediglich um eine recht simple Form des Spiels. Huizinga betont, dass weiter entwickelte und höhere Stufen, wie Wettkämpfe oder Vorführungen vor ZuschauerInnen existieren. (Huizinga, 1998, S. 1–2)

Diesbezüglich kristallisiert sich ein äußerst relevanter Punkt heraus, nämlich, dass das Spiel eine sinnvolle Funktion erfüllt, die über die reine physische Betätigung hinausgeht. Huizinga erachtet die gängigen, lediglich auf eine biologische Funktion von Spiel ausgerichteten Definitions- und Erklärungsversuche als nicht weit genug. Er behauptet: „*They are all only partial solution of the problem. If any of them were really decisive it ought either to exclude all the others or comprehend them in a higher unity.*“ (Huizinga, 1998, S. 2). Diese sind nicht imstande, die Ganzheit desgleichen fassen zu können und lassen die Eigenart des Spiels, welche tief im Ästhetischen verankert ist, unbeachtet. Es werden lediglich Teilerklärungen geliefert, die sich gerade deswegen als solche entpuppen, weil sie sich alle gegenseitig akzeptieren und es zu keinen Begriffsverwirrungen kommt. (Giere, 2019, S. 23; Huizinga, 1998, S. 1–2)

Versucht man das Spiel mithilfe von Gegensatzpaaren zu kategorisieren, wie beispielsweise Ernst versus Spiel, so zeigt sich recht schnell, dass dies so einfach nicht möglich ist, auch wenn dies in unserem Bewusstsein so verankert ist. Denn sonst müsste der Umstand gegeben sein, dass das Spiel nicht ernsthaft ist und dies ist zweifelsfrei nicht der Fall. Dieses Phänomen lässt sich gut anhand von FußballspielerInnen oder SchachspielerInnen verdeutlichen. Diese verharren teilweise in absoluter Ernsthaftigkeit in ihrem Spiel. Es lässt sich demnach feststellen, dass das Spiel eine gewisse Selbstständigkeit an den Tag legt und scheinbar kaum von verwandten Formen des Lebens abzugrenzen ist. (Huizinga, 1998, S. 3–7)

Laut des Ansatzes von Katie Salen und Eric Zimmerman, sei eine der größten Herausforderungen beim Verständnis des Begriffs *Spiel* dessen unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten. Für ihren Definitionsversuch ist jedoch lediglich eine einzige Teilmenge aller potentiellen Bedeutungsmöglichkeiten relevant, nämlich die eigentliche Kategorie der Spiele. Gemeint ist damit eine Kategorie, die Kartenspiele, Sport, Brettspiele, digitale Spiele und ähnliche Aktivitäten umfasst. Salen und Zimmerman umschreiben dies folgendermaßen: „*Put another way, games are what game designers create.*“ (Salen & Zimmerman, 2004, S. 73). In weiterer Folge vergleichen sie acht Definitionen des Begriffs *Spiel*, die von Personen unterschiedlicher Forschungsbereiche, darunter auch Huizinga, stammen und stellen diese simplifiziert in einer Tabelle (siehe Abbildung 1) dar. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 73)

| Elements of a game definition                  | Parlett | Abt | Huizinga | Caillouis | Suits | Crawford | Costikyan | Avedon   Sutton-Smith |
|------------------------------------------------|---------|-----|----------|-----------|-------|----------|-----------|-----------------------|
| Proceeds according to rules that limit players | ✓       | ✓   | ✓        | ✓         | ✓     | ✓        |           | ✓                     |
| Conflict or contest                            | ✓       |     |          |           |       | ✓        |           | ✓                     |
| Goal-oriented/outcome-oriented                 | ✓       | ✓   |          |           | ✓     |          | ✓         | ✓                     |
| Activity, process, or event                    |         | ✓   |          |           | ✓     |          |           | ✓                     |
| Involves decision-making                       |         | ✓   |          |           |       | ✓        | ✓         |                       |
| Not serious and absorbing                      |         |     | ✓        |           |       |          |           |                       |
| Never associated with material gain            |         |     | ✓        | ✓         |       |          |           |                       |
| Artificial/Safe/Outside ordinary life          |         |     | ✓        | ✓         |       | ✓        |           |                       |
| Creates special social groups                  |         |     | ✓        |           |       |          |           |                       |
| Voluntary                                      |         |     |          | ✓         | ✓     |          |           | ✓                     |
| Uncertain                                      |         |     |          | ✓         |       |          |           |                       |
| Make-believe/Representational                  |         |     |          | ✓         |       | ✓        |           |                       |
| Inefficient                                    |         |     |          |           | ✓     |          |           |                       |
| System of parts/Resources and tokens           |         |     |          |           |       | ✓        | ✓         |                       |
| A form of art                                  |         |     |          |           |       |          | ✓         |                       |

Abbildung 1: Tabelle Spieldefinitionen (Salen & Zimmerman, 2004, S. 79)

Salen und Zimmerman führen an, dass bei dieser Vereinfachung komplexer Ideen zu einem Raster gemeinsamer Elemente zwar ein großer Teil der Subtilität und des Kontexts der Ideen der AutorInnen verloren gehe, jedoch interessante Ergebnisse aus diesem Vergleich gewonnen werden könnten, um an die Konzeption einer Definition von Spiel heranzugehen. Es zeigt sich beispielsweise, dass, bis auf Costikyan, alle beim Spiel Regeln als Schlüsselkomponente ansehen, darüber hinaus aber kein klarer Konsens ersichtlich ist, obwohl grundsätzlich 10 der 15 Elemente von mehr als einer AutorIn geteilt werden. Salen und Zimmerman nehmen dies für ihre eigene Definition zum Anlass, exkludieren einige Elemente, wie Freiwilligkeit oder Ineffizienz, da sie nicht auf alle Spiele zutreffend scheinen und generieren auf dieser Basis folgende Definition: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“ (Salen & Zimmerman, 2004, S. 80).

Zentrale Aspekte sind hierbei das Verständnis des Spiels als ein *System*, das das Fundament dieses Zugangs bildet, *die/der SpielerIn* selbst, die einen *künstlichen Konflikt* unterschiedlichster Form und Ausprägung eingeht sowie *strukturierende Regeln* und ein *quantifizierbares Ergebnis*, das das Spiel von weniger formalen Spielaktivitäten unterscheidet. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 80)

Jesper Juul geht ähnlich an die Generierung einer Definition heran. Er nimmt unter anderem ebenfalls einen Vergleich bereits existierender Definitionen vor und untersucht diese auf Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede. Interessant ist hierbei, dass auch jene von Salen und Zimmerman bereits enthalten ist. Aus dem Vergleich ergeben sich für Juul sechs Merkmale, die seine Definition des Spiels ausmachen. Hierzu zählen *Regeln*, auf denen das Spiel basiert, *variable und quantifizierbare Ergebnisse*, die *Bewertung dieser Ergebnisse*, die *Anstrengungen der SpielerInnen* sowie deren *emotionale Gebundenheit* zum Spielergebnis und schließlich *verhandelbare Konsequenzen*, die sich auf das reale Leben auswirken können, aber nicht müssen. (Juul, 2011, S. 36)

Daraus ergibt sich folgende Definition:

„A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.“ (Juul, 2011, S. 36).

Juul erweitert im Vergleich zu Salen und Zimmerman die Definition um die Elemente der Bewertung des Ergebnisses sowie der emotionalen Gebundenheit der SpielerInnen an diese und fokussiert schlussendlich auch auf deren Konsequenzen. (Juul, 2011, S. 36–37)

## 2.2 Das digitale Spiel

### 2.2.1 Begriffliche Aufarbeitung

Aufgrund der Empfehlung des Arbeitskreises für Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, wird in der gesamten Arbeit durchgängig die Bezeichnung *digitale Spiele* verwendet. Dieser empfiehlt „[...] *Digitale Spiele als Begriff für die Gesamtheit aller Spiele zu verwenden, die auf rechnergestützte Systeme angewiesen sind.*“ (Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 2016). Darüber hinaus trägt dies auch dazu bei, eine gewisse Stetigkeit zu gewährleisten und etwaige Verwechslungen vorzubeugen.

Zu Beginn werden nun zwei Definitionen angeführt, die als Startpunkt für eine genauere Auseinandersetzung fungieren und einen ersten Einblick ermöglichen, was unter digitalen Spielen verstanden werden kann.

„Einerseits lassen Computerspiele die Illusion einer realen Welt entstehen, in die der Spieler [sic] eintauchen kann. Andererseits lädt diese Welt jedoch auch zum Mitmachen und Ausprobieren ein. Spieler [sic] interagieren mit der Welt und deren Objekten oder Bewohnern, kurz: Die Welt ist interaktiv.“ (Pietschmann, 2009, S. 11).

„Von einem Computerspiel sollte man nur sprechen, wenn der Computer das gesamte Spielsystem – zu dem Spielfiguren und Spielfeld ebenso gehören wie die Spielregeln – bereitstellt.“ (Heinze, 2014, S. 58).

Unter den Begriff *digitale Spiele* fallen unter anderem Virtual-Reality-Spiele, Konsolenspiele, PC-Spiele, Telespiele, Videospiele, Handhelds, Handyspiele oder mobile Spiele. Die Gemeinsamkeit, die all diese Begriffe haben ist, dass sie die technische Plattform, mithilfe derer sie lauffähig werden, hervorheben. Das heißt, dass Konsolenspiele auf Konsolen, wie zum Beispiel einer Playstation oder Xbox beziehungsweise PC-Spiele auf einem Personal Computer gespielt werden. (Giere, 2019, S. 27–28)

Zwei wichtige Unterscheidungen sind in diesem Zusammenhang noch zu treffen, nämlich die Art und Weise, wie sich die Steuerung mittels eines Eingabegeräts auf den verschiedenen Plattformen unterscheidet sowie deren Darstellungsmöglichkeiten. Eine Konsole oder ein PC haben beispielsweise deutlich mehr Rechenleistung und sind deshalb in der Lage eine bessere Grafikleistung zu erzielen, die Spielinhalte an sich, bleiben in der Regel aber unangetastet. Betrachtet man die unterschiedlichen Eingabegeräte, so lässt sich eine Bandbreite von Möglichkeiten identifizieren. Hierzu zählen beispielsweise Controller, Maus und Tastatur oder der Touchscreen eines Smartphones. (Giere, 2019, S. 27–28)

Wichtig zu erwähnen ist, dass aufgrund dieser Unterschiede, bei der Zitation von digitalen Spielen die entsprechende Plattform, auf der das Spiel untersucht wurde, angegeben wird. Allgemein gesprochen beschreiben digitale Spiele zunächst eine Software, die eine Interaktion zwischen PCs und NutzerInnen möglich macht, mit diversen Eingabegeräten gesteuert und auf einem Bildschirm visualisiert wird. (Giere, 2019, S. 27–28)

Das digitale Spiel ist ein Angebot an die/den SpielerIn, diese digitale Welt zu betreten, in ihr zu verweilen und sich darin weiterzuentwickeln. Es wird also eine Vielzahl an Möglichkeiten geboten. Um dieses Angebot besser verstehen zu können, unterteilt es Jürgen Fritz in mehrere Strukturelemente. Das erste Element nennt er „*Präsentation*“. Darunter wird das Erscheinungsbild eines Spiels hinsichtlich Vertonung, Animation und Grafik verstanden. „*Inhalt*“ stellt das zweite Element dar, das die inhaltliche Thematik, Spielfiguren, Spielgeschichte und die einzelnen inhaltlichen Aspekte hinsichtlich ihres Bedeutungsgehalts umfasst. Schließlich definiert er „*Regeln*“ als drittes Element des Angebots. Hierbei geht es schlichtweg um das Regelwerk und den Bestand an Regeln. Stellt man sich diese drei Elemente wie die Ecken eines gleichseitigen Dreiecks vor, so liegt die „*Dynamik*“ in ihrem gemeinsamen Zentrum. Diese bildet sich durch das Zusammenspiel der drei zuvor genannten Elemente und umfasst die sich im Spielprozess entfaltenden Möglichkeiten. Diese treiben die/den SpielerIn an und bestimmen die Spielwelt. (Fritz, 2003, S. 19, 2011, S. 15–16)

Da diese drei Strukturelemente häufig stark variieren, werden sie in bestimmte Genres, wie zum Beispiel Ego-Shooter, Jump ‘n’ Run oder Rollenspiele, eingeteilt, die bestimmten Handlungs- und Darstellungsweisen unterliegen (Hagner et al., 2012, S. 13–14). Ein Genre informiert über Zuwendungsinteressen der NutzerInnen und weist bereits auf bestimmte SpielerInnenperspektiven, Spielmechaniken oder Inhalte hin. Darüber hinaus existieren auch weitere Sub-Genres. (Giere, 2019, S. 29)

Espen Aarseth definiert digitale Spiele als Spiele in virtueller Umgebung und charakterisiert sie nach folgenden Dimensionen: „*Gameplay*“, „*Game-structure*“ und „*Game-world*“. Unter *Gameplay* versteht er die Motive, Strategien und Handlungen der SpielerInnen. *Game-structure* beschreibt die Spielregeln sowie die Regeln der Simulation. Schließlich bezeichnet *Game-world* die Topologie, das Level-Design, Texturen, fiktionale Inhalte etc. Darüber hinaus können die einzelnen Dimensionen in weitere Unterkategorien gegliedert werden. (Aarseth, 2003, S. 2–3)

Dieses Modell soll laut Aarseth eine Beschreibung nahezu aller Spiele möglich machen. Die drei Dimensionen können, aber müssen jedoch nicht separat voneinander analysiert werden. Vielmehr ist es möglich diese auch zu kombinieren und sich beispielsweise anzusehen, welche Auswirkungen die Kombination einer bestimmten Game-world und einer gewissen Game-structure auf das Gameplay hat. (Aarseth, 2003, S. 2–3)

Ein zentraler Punkt ist die Betrachtung der Gewichtung einzelner Dimensionen in unterschiedlichen Spielen. Beispielsweise ist in Rollenspielen die Dimension Gameplay dominanter. Bei Erkundungsspielen sticht hingegen Game-world heraus. Allen ist jedoch gemein, dass sie ihren eigenen Regeln unterworfen sind, was die Überlegungen nahelegt, dass die Dimension Game-structure spielübergreifend die dominanteste ist, jedoch bei manchen Genres weniger absolut. (Aarseth, 2003, S. 2–3)

### 2.2.2 Die digitale Spielwelt

„Eine digitale Spielwelt konstituiert sich durch ein System, welches dem Nutzer [sic] anhand einer spezifischen Kombination von programmierten Strukturen (vorrangig zugrunde liegender Regeln) computergestützt, vorrangig audiovisuell (evtl. unterstützt durch weitere Ausgabegeräte), durch individuelle Performanz mithilfe verschiedener Eingabegeräte in einer durch gesellschaftliche Einflussfaktoren bestimmten virtuellen Darstellung präsentiert wird.“ (Giere, 2019, S. 35–36).

Im Rahmen des Spielens eines digitalen Spiels wird die/der SpielerIn in eine sogenannte digitale Spielwelt versetzt, in welcher sie/er als AkteurIn bereits vorgesehen ist. Eine digitale Welt ist also eine Art Illusion der „realen Welt“ innerhalb eines digitalen Spiels, die von den Handlungen der/des NutzerIn, in einem bestimmten Rahmen, beeinflusst wird. Im Vordergrund stehen die dargestellten Regeln, Präsentationsformen, Inhalte und die individuelle Wahrnehmung. (Giere, 2019, S.30–32, 34)

Der Arbeitskreis für Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele meint: *„Digitale Spiele sind eine Art Bühne mit Kulissen eines alternativen Lebensumfelds, in deren Grenzen Spielende abhängig von ihren Fähig- und Fertigkeiten ein selbstbestimmter, aktiver Teil der Gesamtinszenierung werden.“* (Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 2016). Er beschreibt an dieser Stelle nochmals sehr anschaulich, wie eine digitale Spielwelt gedacht werden kann und hebt den Aspekt der aktiven Beteiligung von SpielerInnen deutlich hervor.

Johannes Fromme und Norbert Meder schreiben dazu Folgendes:

„Herauszuheben ist das Merkmal der Interaktivität, denn die vom Computer erzeugten und dargestellten Welten sind im Unterschied zu anderen medialen Welten in bestimmtem Umfang beeinflussbar. Die Computerprogramme ›reagieren‹ auf Eingabe des einzelnen Nutzers [sic], und zwar meist unmittelbar (›in Echtzeit‹).“ (Fromme & Meder, 2001, S. 5).

Hiermit wird die zentrale Rolle der/des SpielerIn und deren Einfluss auf die Spielwelt nochmals unterstrichen. Von der Kommunikation mithilfe diverser Eingabegeräte, wie Mouse, Joystick, Controller oder Tastatur, zwischen Spielenden und Spielwelt, hängt schließlich alles ab, da ohne die entsprechenden Impulse kein mediales Geschehen Entfaltung findet (Fromme & Meder, 2001, S. 5). In weiterer Folge beschreiben Fromme und Meder die verschiedenen Erscheinungsformen computergestützter medial vermittelter Welten (4. Welt). Um dies ganzheitlich verständlich zu machen, werden zunächst die vier angeführten Welten prägnant unterschieden, bevor die 4. Welt in ihre speziellen Erscheinungen zerlegt wird. Als „Die eine Welt (1. Welt)“ wird dasjenige gemeint, das uns an einem bestimmten Punkt eine Grenze setzt, die für jede und jeden vorhanden ist. Diese Grenze limitiert uns in unserem Handeln und kann nicht umgangen werden. Um diese doch etwas abstrakte Beschreibung etwas greifbarer zu machen, soll das Beispiel eines Baumes dienen. Der Versuch, schmerzfrei durch einen Baum hindurchzugehen, wird niemandem gelingen. Man kann also nicht darüber debattieren, ob es gelingt, sondern lediglich über die Grade des Schmerzes, die der Versuch verursacht hat. (Fromme & Meder, 2001, S. 11–12)

Die „Welt der Erscheinungen: die sozial konstruierte Welt (2. Welt)“ beschreiben Fromme und Meder folgendermaßen: „*Wir verstehen die Welt der Erscheinung als unsere unmittelbare Welt, als die so genannte ›authentische‹ Welt, die wir in unserer leiblichen Präsenz einfach so erleben, ohne irgendwelche Hilfsmittel (außer unsere Organe) zu benutzen.*“ (Fromme & Meder, 2001, S. 12). Es handelt sich hierbei also um die Welt, wie sie jedem einzelnen von uns unterschiedlich erscheint beziehungsweise, wie wir sie aufgrund unserer erkenntnisgemäßen und biologischen Verfasstheit konstruieren. Es gilt jedoch Folgendes zu beachten: „*Der Konstruktionscharakter von Wahrnehmung kann nicht wahrgenommen, sondern nur durch theoretische Reflexion bewusst werden.*“ (Fromme & Meder, 2001, S. 12). Dies rührt daher, da wir nichts Vermittelndes zwischen der von unseren Sinnen erfahrenen Welt und uns selbst wahrnehmen. Daher spricht man hier von der wirklichen Welt. (Fromme & Meder, 2001, S. 12)

Wird die Welt mithilfe von physikalischen, biologischen und chemischen Instrumenten, wie Mikroskopen oder Bildschirmen zugänglich gemacht, so spricht man von der „medial vermittelten Welt (3. Welt)“. Die dafür verwendeten Instrumente lassen sich in zwei Gruppen aufteilen. Jene, welche die sinnlichen Wahrnehmungs- und Kommunikationsmöglichkeiten erweitern und jene, welche die leiblichen Handlungsmöglichkeiten erweitern. Beides sind Medien, die als Mittler zwischen dem Individuum und der Welt fungieren. Als Beispiel für die medial vermittelte Darstellungen der Welt lässt sich etwa eine Fotografie eines Gegenstandes heranziehen. (Fromme & Meder, 2001, S. 13)

Schlussendlich ist die „computergestützte medial vermittelte Welt (4. Welt)“ zu nennen. Hierbei wird eine Welt mittels des Instruments Computer zugänglich gemacht und zählt dementsprechend als Teilmenge der 3. Welt. Da es sich beim Computer jedoch um ein semiotisches Instrument handelt, wird diese Welt aus der Teilmenge der medial vermittelten Welt herausgelöst und als eigenständige angeführt. (Fromme & Meder, 2001, S. 14)

Grundsätzlich gilt für digitale Welten die gleiche Unterscheidung wie für mediale Welten, nämlich, dass der Computer Fiktionales sowie jenes, was den organischen Sinnen sonst verborgen bliebe, sinnlich zugänglich macht. Dies stellt eine notwendige Voraussetzung für digitale Spiele dar. Darüber hinaus ist noch anzumerken, dass in digitalen Welten, im Vergleich zu anderen medialen Welten, die Aktions- und Handlungsmöglichkeiten erweitert werden. (Fromme & Meder, 2001, S. 14)

In weiterer Folge wird der Fokus auf die unterschiedlichen Erscheinungsformen der computergestützten medial vermittelten Welt (4. Welt) gelegt. Diese lässt sich grundsätzlich in fünf Formen gliedern, nämlich als *simuliert*, *virtuell*, *möglich*, *fiktional* oder als *Spielwelt*. (Giere, 2019, S. 31)

### **Die simulierte Welt**

Der hohe Grad der Interaktivität, den ein Computer als Problemlöseautomat aufweist, ist dafür verantwortlich, dass wir hier von einem Medium der Simulation sprechen. Diese Simulation folgt sowohl der Strukturtreue in der Abbildung als auch der Handlungstreue. Das heißt, alles, was man in der Simulation machen kann, kann man ebenfalls in der Welt der Erscheinungen (2. Welt) auf dieselbe Weise machen. Umgekehrt funktioniert dies jedoch nicht. Da es in der Simulation zu Verkürzung und Reduktion kommt, ist nicht alles, was in der 2. Welt möglich ist, auch in der simulierten Welt machbar. (Fromme & Meder, 2001, S. 14)

## **Die virtuelle Welt**

Gleich zu Beginn muss festgehalten werden, dass virtuelle Welten immer simulierten Welten sind, mit der Ausnahme, dass diese einen Sonderfall in der Abbildung ins Spiel bringen, nämlich jenen der Wahrnehmungstreue. Das heißt, die virtuelle Welt versteht sich als ein, alle Sinne einschließendes Abbild der Welt der Erscheinungen (2. Welt). Aufgrund dessen sind grafische Momente so zentral in diesen Welten und tendieren in der Regel zu einer dreidimensionalen Darstellung. Da eine derartige Wahrnehmung mit den aktuellen technischen Möglichkeiten maximal angedeutet werden kann, beispielsweise durch das sogenannte *Force Feedback* oder *Virtual Reality-Systeme* (z.B.: „HTC Vive“ oder „Oculus Rift“) in der Gaming-Branche, existieren virtuelle Welten strenggenommen im Bereich der verfügbaren Freizeitmedien noch nicht. (Fromme & Meder, 2001, S. 15–16; Giere, 2019, S. 31; Hagner et al., 2012, S. 76–77)

## **Die mögliche Welt**

„Eine virtuelle Welt kann nur insofern eine mögliche Welt genannt werden, als das Handeln in der stellvertretenden virtuellen Welt als ein reales Handeln genauso (d.h. strukturtreu, handlungstreu und wahrnehmungstreu) stattfindet wie in der originalen Welt und damit eine Handlungsoption für die Zukunft in der wirklichen Welt darstellt.“ (Fromme & Meder, 2001, S. 17).

Das heißt, wenn eine Handlungsoption ausschließlich in einem Modus der Möglichkeit bleibt, kann sie nicht dieselbe Wirkung hervorrufen, die sie in der Realität hätte und ist somit nicht stellvertretend. Es handelt sich also um die falsche Sicht von Virtualität im Sinne der Möglichkeit und steht der Virtualität als Stellvertretung im oben angeführten Zitat konträr gegenüber. (Fromme & Meder, 2001, S. 16–17)

## **Die fiktionale Welt**

Das Erdenken oder Erfinden von nicht existenten Welten ist nicht an eine mediale Darstellung gebunden. Diese können auch ohne einen Mittler einfach in Gedanken ersonnen oder verbal weitergegeben werden, jedoch werden sie durch eine mediale Darstellung fixiert. Das bedeutet, dass sie einerseits festgeschrieben und somit schwieriger abzuändern sind und andererseits von der/dem ErfinderIn unabhängig gemacht werden. In fiktionalen Welten ist es möglich, Fantasien, Träume, Mythen, Imaginationen, etc. darzustellen, da man mit den Möglichkeiten der Welt der Erscheinungen (2. Welt) spielen oder deren Grenzen gar gänzlich aufheben kann. (Fromme & Meder, 2001, S. 17–19)

## Die Spielwelt

Der Spielwelt kommt eine eigentümliche Zwischenstellung zu, nämlich in einem intermediären Bereich. Sie kann weder eindeutig der psychischen Welt noch der Welt der Erscheinungen zugeordnet werden, sondern steht in deren Spannungsverhältnis. Im Rahmen des digitalen Spiels verändert sich also das Verhältnis zwischen Spielwelt, Spielzeug und SpielerIn. Durch mediale Vermittlung entsteht schließlich die Spielwelt, in der die/der Spielende mittels einer/einem virtuellen StellvertreterIn mithilfe von Eingabegeräten agiert und die Wahrnehmung steuert. (Fromme & Meder, 2001, S. 19–21)

„Die strukturelle Koppelung macht deutlich, dass es der Spieler [sic] selbst ist, der seine spezifische virtuelle Spielwelt konstituiert. Sie wird zu *seinem* spezifischen virtuellen Raum, den er durch seine interne Struktur erst erzeugt, indem er sich mit der ausgewählten virtuellen Umwelt koppelt.“ (Fritz, 2011, S. 26).

Im Gegensatz zu der genannten individuellen Repräsentation der SpielerInnen, basieren digitale Spiele auf einem Binärcode und die Spielwelten weisen eine klare Spielstruktur auf, die im Normalfall nicht veränderbar ist. Daher bietet sich gerade der Computer für eine Umsetzung dergleichen an. (Giere, 2019, S. 31–33)

Es gibt jedoch Lücken bei diesen Spielsystemen, mit deren Hilfe die vorherrschenden Regeln umgangen oder gebrochen werden können. Dies wird unter dem Begriff *Cheating* zusammengefasst. Zieht man einen Vergleich zu anderen Medien, wie beispielsweise Film oder Literatur, so lässt sich feststellen, dass im digitalen Spiel, nie auf dieselbe Art und Weise Inhalte reproduziert, sondern aktiv immer wieder neu produziert werden. Die/der SpielerIn ist ein Teil davon und konstituiert die digitale Spielwelt erst durch ihr/sein Handeln. (Fromme & Meder, 2001, S. 5–6; Giere, 2019, S. 31–33)

### 2.2.3 Gameplay

Der Terminus *Gameplay* ist in der Literatur immer noch recht vage definiert beziehungsweise existieren engere sowie breitere Definitionen. Mit Sicherheit kann gesagt werden, dass Gameplay das Lernen der allgemeinen Spielregeln umfasst, da diese festlegen, was eine/ein SpielerIn, innerhalb der Spielwelt, überhaupt imstande ist zu tun und welche Konsequenzen daraus resultieren. Die Spielregeln zu kennen, ist jedoch nicht alles und auch nicht genug, um ein Spiel zu gewinnen. Dadurch, dass der PC die Regeln des Spiels erzwingt und diese nicht von den SpielerInnen aufrechterhalten und durchgesetzt werden müssen, sind sie sich derer zumeist nur in Ansätzen bewusst. (Lindley, 2002, S. 207–208, 2004, S. 185–187)

Stattdessen lernen sie durch Erfolg und Fehlschlag bestimmte Verhaltensmuster, wodurch die Basis geschaffen wird ein Spiel überhaupt spielen zu können, wobei die Kenntnis über alle existierenden Regeln für ein erfolgreiches Spielen nicht notwendig ist. Es muss lediglich sichergestellt werden, jene zu kennen, die einen bestimmten Spielstil unterstützen und Fortschritt im Spiel ermöglichen. Allgemein kann Gameplay als besondere Art des Nachdenkens über den Spielzustand, aus der Sicht einer/eines SpielerIn, gemeinsam mit einem repetitiven Muster kognitiver, perzeptiver und motorischer Operationen, gesehen werden. Gameplay nimmt jedoch auch unterschiedliche, teils wiederkehrende Formen an, welche abhängig von der/dem SpielerIn, dem Spiel oder dem Genre sind. (Lindley, 2002, S. 208, 2004, S. 185–187)

In weiterer Folge sollen ein paar Beispiele hierfür aufgelistet werden:

„*Action games*: shoot while being hit, strafe to hiding spot, take health, repeat

RPGs: send fast character to lure enemy from group, all characters kill enemy, take health, repeat

*Strategy Games*: order peasants, send to work, order soldiers, send to perimeters, repeat while slowly expanding the perimeters (up to the point of catastrophic win/lose); OR: move x archers to tower y every n minutes to head off the enemy camel musketeers from the east who arrive every n minutes

*In General*: confront barrier, save if successful, reload and retry if unsuccessful“ (Lindley, 2004, S. 186).

Bevor eine genaue Beschreibung erfolgen kann, worum es sich bei Gameplay eigentlich handelt, muss zunächst der formale Rahmen abgesteckt werden, in dem es sich bewegt. Bei Gameplay handelt es sich um eine Subkategorie von *Play*, die bestimmte Aspekte davon in den Fokus rückt. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 303–304)

„Play is free movement within a more rigid structure.“ (Salen & Zimmerman, 2004, S. 304).

Wie die angeführte Definition nahelegt, ist der Begriff *Play* recht umfassend und beinhaltet eine Vielzahl an Aktivitäten, die wenig mit digitalen Spielen zu tun haben. Es braucht eine Eingrenzung, um ihn präzise für digitale Spiele nutzbar zu machen. Betrachtet man alle Arten und Weisen, auf denen sich Play manifestiert, so können diese zu drei Kategorien gruppiert werden, die jeweils die nächstkleinere umfassen. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 303)

Die erste und umfangreichste Kategorie ist „Being Playful“. Diese umfasst typische spielerische Aktivitäten sowie einen spielerischen Geisteszustand. Bei der zweiten Kategorie handelt es sich um „Ludic Activities“. Darunter sind Spielaktivitäten zu verstehen, die nicht nur Spiele, sondern auch Handlungen umfassen, die nicht zum Spiel gehören, aber als solche wahrgenommen werden. Beispielsweise, wenn eine Katze mit einem Wollknäuel spielt oder Kinder am Klettergerüst herumtollen. Diese Kategorie ist der ersten untergeordnet, in ihr enthalten und bereits etwas enger gefasst. Die dritte Kategorie ist schließlich „Gameplay“ und meint lediglich jene Aktivitäten und Handlungen, die auf den Begriff *Spiel* zutreffen. Sie ist die am engsten gefasste Kategorie und den anderen beiden untergeordnet sowie in ihnen enthalten. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 303)

„Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play.“ (Salen & Zimmerman, 2004, S. 303).

Gameplay ist die Erfahrung eines Spiels, das durch die Beteiligung einer/eines SpielerIn in Bewegung gerät. Gameplay variiert von Spiel zu Spiel und von SpielerIn zu SpielerIn. Es verkörpert die Idee der freien Bewegung innerhalb einer rigiden Struktur, die von den Spielregeln konstituiert werden und ist auch direktes Produkt dieser Regeln. (Salen & Zimmerman, 2004, S. 309–310)

## 2.3 Geschichtsbewusstsein und Gaming

Nachdem nun dargelegt wurde, worum es sich im Allgemeinen bei Spielen und im Spezifischen bei digitalen Spielen genau handelt, muss nun deren Einfluss auf das individuelle sowie auf das allgemeine Geschichtsbewusstsein in den Fokus gerückt werden. Dies geschieht im Rahmen der Betrachtung der strukturellen Koppelung zwischen SpielerIn und digitalem Spiel. Zunächst liegt das Hauptaugenmerk jedoch auf dem Geschichtsbewusstsein. (Rüsen, 1994, S. 13)

Zunächst wurde Geschichtsbewusstsein lediglich als Rezeption von Geschichte als objektive Gegebenheit, die es zu lernen gilt, um vollgültiges Mitglied der Gesellschaft sein zu dürfen, verstanden. Sozusagen Bewusstsein im Sinne eines Gefäßes, das zuallererst mit Geschichte gefüllt werden muss, um schließlich zu Geschichtsbewusstsein zu werden und als historischer Wissensbestand dienlich zu sein. (Rüsen, 1994, S. 3)

In weiterer Folge rückten diese vorwiegend rezeptiven Züge in den Hintergrund und wichen produktiven Qualitäten, die das Geschichtsbewusstsein als Produktionsstätte konstituierten, die historisches Wissen hervorbringt und es somit überhaupt erst dazu befähigt, eine sinnvolle Funktion in der menschlichen Lebenspraxis einzunehmen. Daraufhin wurde das Geschichtsbewusstsein in der Geschichtsdidaktik allmählich zu einer Schlüsselkategorie. (Rüsen, 1994, S. 3)

„Geschichtsbewusstsein ist Inbegriff der mentalen (emotionalen und kognitiven, unbewussten und bewussten) Operationen, durch die die Erfahrungen von Zeit im Medium der Erinnerung zu Orientierungen der Lebenspraxis verarbeitet wird.“ (Rüsen, 1994, S. 6).

Diese recht allgemeine inkludierende Definition ist keinem spezifischen Geschichtsbegriff verpflichtet und versteht Geschichte elementar als gedeutete Zeit. Hierbei muss jedoch beachtet werden, dass bei dieser Deutung von Zeit, das Medium der Erinnerung als notwendige Bedingung angenommen werden muss, um die grundlegende Spezifikation anzusprechen, die vorausgesetzt ist, um Geschichtsbewusstsein als eine Art und Weise menschlicher Auseinandersetzung mit Zeit von anderen zu unterscheiden. Jörn Rüsen betont, dass es hierbei *„[...] um die Vergangenheit, die in irgendeiner Weise noch gegenwärtig ist oder vergegenwärtigt werden kann“* (Rüsen, 1994, S. 6) gehe. Rüsen klammert hierbei jedoch die Vergangenheit der Naturgeschichte aus und beschränkt sich lediglich auf die menschliche. (Rüsen, 1994, S. 6)

Das Geschichtsbewusstsein reduziert die zu deutende Zeit freilich nicht nur auf die Vergangenheit, sondern weist in seiner Erinnerungsleistung grundsätzlich immer auch einen Zukunfts- und Gegenwartsaspekt auf. Es bezieht also gegenwärtiges Leben auf zu Erwartendes sowie Abgeschlossenes und verknüpft drei Zeitdimensionen (Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) miteinander. Man könnte sagen, *„[...] es ist der Balanceakt des Menschen auf dem Drahtseil der Zeit [...] auf dem sich konkretes und reales menschliches Leben vollzieht.“* (Rüsen, 1994, S. 7). Geschichtsbewusstsein kann in diesem Zusammenhang als eine der elementaren Kulturleistungen des Menschen betrachtet werden, die es ihm beispielsweise ermöglicht, Zeitlichkeit für und durch sich selbst zu organisieren oder ein erfahrungsbezogenes und Absicht geleitetes Umgehen des Menschen mit sich selbst und seiner Welt zu ermöglichen. (Borries et al., 1994, S. 13–14; Rüsen, 1994, S. 6-7, 10)

Des Weiteren lässt sich sagen, dass es sich bei Geschichtsbewusstsein um ein exklusiv konstruiertes System handelt, das sich durch individuelle Teilhabe an der Geschichtskultur herausbildet. Das heißt, dass es sich aus dem Geschichtsbewusstsein zahlreicher Individuen konstituiert. Hinsichtlich der Genese von Geschichtsbewusstsein kann gesagt werden, dass diese trotz Aneignung sozialer Gedächtnisstrukturen stets ein individueller Prozess bleibt (Giere, 2019, S. 49). Zweifelsohne existieren Ereignisse bestimmter Qualität, welche die Erfahrungen ganzer Generationen prägen, wie beispielsweise bei Kindern aus einem Kriegsgebiet, jedoch bleibt die Ausprägung des Geschichtsbewusstseins individuell, da die Verarbeitung des Ereignisses und nicht das Ereignis selbst das Individuum determiniert. Diesen Überlegungen folgend, fragt Geschichtsbewusstsein unter anderem danach, wie Individuen, Gruppen oder die Gesamtgesellschaft mit wahrgenommener Vergangenheit umgehen. In diesem Fall geschieht dies vermittelt der historisierenden digitalen Spielwelten der ausgewählten digitalen Spiele. (Pandel, 2013, S. 138, 151, 156-157; Schönemann, 2012, S. 102)

Interessant für die vorliegende Arbeit ist in diesem Sinne, weshalb digitale Spiele und somit die darin enthaltene, repräsentierte Form von Geschichte auf die RezipientInnen wirkt. Hierfür ist vor allem der Aspekt der Kommunikation zwischen der/dem NutzerIn und dem Medium zu betrachten. Abhängig vom jeweiligen Medium kommt es zu unterschiedlichen Intensitäten im Rahmen der Informationsübermittlung, die nutzerseitig selektiv für die Weiterverarbeitung reduziert werden. Um diese Art der Kommunikation besser verständlich zu machen, kann das Konzept der strukturellen Koppelung, das in dem Ansatz des Transferprozess-Modells nach Fritz (2011) dargelegt wird, herangezogen werden. (Giere, 2019, S. 105–106)

Fritz geht bei seinem Transferprozess-Modell davon aus, dass Lebewesen und Umwelt wechselseitige Strukturveränderungen auslösen. Dies wird hierbei als Grundgedanke der strukturellen Koppelung angesehen. Aufgrund des Koppelungsprozesses kommt es beim Lebewesen zu einem ständigen Prozess der Strukturveränderungen, sofern dessen Struktur mit der Struktur der Umwelt verträglich ist. Jedoch determiniert die Struktur des Lebewesens zu welchen Veränderungen es in ihm schlussendlich kommt. Folglich ist die Strukturkoppelung immer gegenseitig. (Fritz, 2011, S. 17)

Strukturelle Koppelung hat unter anderem die wichtige Funktion Überraschung, Irritation, Störung und Enttäuschung zu produzieren, da es sich dabei um Anlässe zur Bildung neuer Wissensbestände handelt und eine langfristige Strukturentwicklung ermöglicht wird. Darüber hinaus setzt sie bestimmte Eigenarten ihrer Umwelt andauernd voraus, auf die sie sich strukturell verlässt. Es handelt sich hierbei folglich um eine Zwei-Seiten-Form, also eine Unterscheidung. (Fritz, 2011, S. 18–19)

Fritz unterteilt für sein Transferprozessmodell das digitale Spiel in drei Strukturelemente, nämlich „Präsentation“, „Inhalt“ und „Regeln“. Präsentation stellt hierbei das Erscheinungsbild eines Spiels hinsichtlich Sound, Animation und Grafik dar. Unter Inhalt versteht er die Spielfiguren, Spielgeschichte, inhaltliche Thematik und inhaltliche Elemente beziehungsweise auf ihren Bedeutungsgehalt. Regeln meinen schließlich das Regelwerk und den Bestand der Regeln des digitalen Spiels. Im gemeinsamen Zentrum der drei zuvor genannten Strukturelemente liegt die „Dynamik“, die sogenannte Anregungspotenziale, wie beispielsweise Spannung, Handlungsmöglichkeiten, Abwechslungsreichtum oder Spaß, herausbildet. Sie entfaltet also das im digitalen Spiel enthaltene Potential. Dieses Grundkonzept der strukturellen Koppelung ist die theoretische Basis, die es ermöglicht, die Koppelung zwischen SpielerIn (Lebewesen) und digitalem Spiel (Umwelt) zu erfassen. (Fritz, 2011, S.15–16,19)

Die Verschränkung zwischen der Struktur der/des SpielerIn und der Struktur des digitalen Spiels entsteht beim Zusammentreffen der vier angeführten Strukturelemente auf die spezifischen Erwartungen der/des SpielerIn. Der Rahmen für die strukturelle Koppelung wird durch die unterschiedlichen Genres bestimmt, die auf bestimmte Schemata fokussieren. Die folgende Abbildung illustriert die eben schriftlich dargelegte Koppelung nochmals, um dem Abstraktionsgrad der Erläuterung Einhalt zu gebieten. (Fritz, 2011, S. 19–20)

Abbildung 3: Strukturelle Koppelung zwischen der „Angebotspalette“ des Computerspiels und den „Präferenzen“ des Spielers

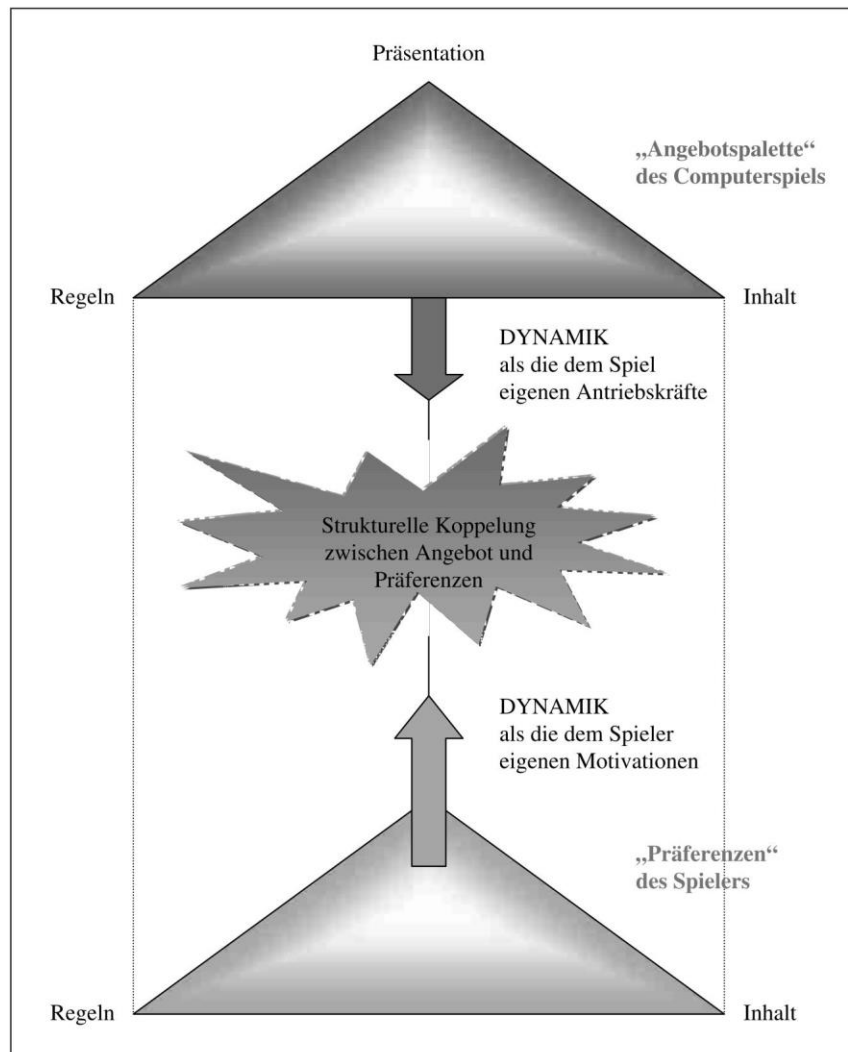


Abbildung 2: Fritz 2011 - Strukturelle Koppelung (Fritz, 2011, S. 22)

Beim Konzept der strukturellen Koppelung versteht man einen Prozess der Angleichung zwischen dem Angebot des digitalen Spiels und Hinwendungsmotiven sowie Motivationen der/des SpielerIn. Die Wahrnehmung der/des SpielerIn spielt hierbei eine große Rolle und daher werden digitale Spiele so entworfen, dass die angebotene symbolische Spielwelt bestmöglich auf die/den NutzerIn zugeschnitten ist. Damit ein Spielprozess entstehen kann, muss eine strukturelle Koppelung vorhanden sein. Bei Spielen im Allgemeinen als auch in digitalen Spielwelten entfalten sich die Spielprozesse durch Probleme und Widerständigkeiten, die die/der SpielerIn überwinden muss. (Fritz, 2011, S. 29; Giere, 2019, S. 117)

Hierbei wird spielerische Energie freigesetzt, die unter dem Begriff *Dynamik* gefasst werden kann. Diese Dynamik stellt das Angebot, aufgeladen mit Schemata und Einflussgrößen der gesellschaftlichen Umwelt, des digitalen Spiels dar, mit welches sich die/der SpielerIn in Beziehung setzen kann. In weiterer Folge sind noch die Handlungs- und Wahrnehmungsschemata der/des SpielerIn zu nennen, die sich wie Sedimente aufgeschichtet und angelegt haben. Diese sind durch Sozialisation geformt und erzeugen spielerisches Handeln, wenn sich die/der SpielerIn mit ihrer Motivationsstruktur in Beziehung zum digitalen Spiel mit dessen impulsartigen Reizkonfigurationen setzt. Schlussendlich koppeln sich im Rahmen des Spielprozesses die Schemata und deren zugrunde liegenden Dynamiken der/des SpielerIn sowie die Potenziale des digitalen Spiels und erzeugen dadurch die Motivation, dass sich die/der SpielerIn auf den Spielprozess einlässt. (Fritz, 2011, S. 30)

Fritz spricht im Rahmen der Dynamik des Spielprozesses eine für die Forschungsfrage dieser Arbeit interessante Thematik an. Er beschreibt, dass die wahre Welt der digitalen Spiele die Warenwelt sei. Es seien Spielwaren, die sich auf dem Markt behaupten müssten, indem ihr Angebot den Wünschen der/des KäuferIn entspräche und verweist dabei indirekt auf die eben dargelegte strukturelle Koppelung. Des Weiteren legt Fritz dar, dass diese, salopp formuliert, anders sein und Neues bieten sollten, aber gleichzeitig auch nicht zu neu und zu anders sein dürften, um die Käuferin anzusprechen. Es erschließt sich somit eine Gradwanderung, die EntwicklerInnen bei der Konstruktion eines digitalen Spiels und folglich auch der Repräsentation von Geschichte in der digitalen Spielwelt vollführen müssen. Ein Spagat zwischen ökonomischen Notwendigkeiten und individuellen Interessen. (Fritz, 2011, S. 33)

Hinsichtlich der Frage, wie sich die/der SpielerIn sowohl emotional als auch kognitiv an die Spielfigur sowie mit der digitalen Spielwelt bindet, zieht Fritz das Konzept der Schemata heran. Bei einem Schema handelt es sich um sozialisatorische und kulturelle Leistungen der Menschen, die das kognitive System von der Anforderung entlasten, regelmäßig Wiederkehrendes wiederholt neu zu durchdenken. Diese gliedern sich einerseits in Handlungsschemata und andererseits in Wahrnehmungsschemata. Beide stellen bei ihrer Aktivierung Daten über zu erwartende Situationen bereit, reduzieren Komplexität, steuern und erleichtern die Informationsverarbeitung und stiften Sinn. (Fritz, 2011, S. 53; Giere, 2019, S. 117)

Betrachtet man die zuvor angesprochenen Handlungsschemata, so werden diese, je nach Grad der Komplexität, weiter in sogenannte *Skripts* und *Prints* unterteilt. Bei einem Skript spricht man von „[...] *Schemata für bestimmte Ereignisabläufe bzw. musterhafte Standardszenen [...], in denen Verhaltensweisen [...] in vertrauten situativen Kontexten modellhaft vorgegeben sind.*“ (Fritz, 2011, S. 55). Ein Beispiel dafür wäre das Verhalten in einem Restaurant. Gelernte Skripts können auf ähnliche Situationen transferiert werden und ermöglichen es, den Handlungsanforderungen der Lebenswelt angemessen gegenüberzutreten. Ein Print ist ein Schema, das sich primär an der Funktion eines einfachen Handlungsmusters orientiert und sich vom konkreten sozialen sowie inhaltlichen Bezug losgelöst hat. Es sind einfache Handlungsmuster geringer kontextueller Verankerung und begrenzter Handlungstiefe.

„Im Gegensatz zum Skript verfügt der Print nur über rudimentäre Handlungsabfolgen und ist losgelöst von sozialen Bezügen und Kontexten. Ein Print vertritt nur sich selbst und verweist nicht auf eine Bedeutung, die sich in einem sozialen Kontext ergibt.“ (Fritz, 2011, S. 57).

Als Beispiel für Prints kann die Handlung „eine Tür schließen“ herangezogen werden. Darüber hinaus können Prints jedoch Elemente von Skripts sein. (Fritz, 2011, S. 54–56)

Des Weiteren sind noch die Angleichungsprozesse der Schemata beim Spielen digitaler Spiele interessant. Bei Fritz passiert die Angleichung im Rahmen von Assimilations- und Akkomodationsprozessen. Bei Assimilationsprozessen geschieht dies durch die Auswahl bereits vorhandener Schemata, durch welche die/der SpielerIn das Spielsystem erschließt und Handlungen im digitalen Spiel vornimmt. Bei den Akkomodationsprozessen muss die/der SpielerIn mithilfe von Modifizierung oder Neuentwicklung ihre/seine Schemata den Reizeindrücken des digitalen Spiels angleichen. Beide Prozesse werden entweder von Reflexion oder Operation begleitet, wobei ersteres von seiner Blickrichtung her retrospektiv und letzteres prospektiv ist. Die/Der SpielerIn versucht bei der Reflexion vergangenes Spielgeschehen zu analysieren, zu verstehen und adäquat einzuordnen, während ihr Blick bei der Operation auf zukünftiges Handeln ausgerichtet ist, also mental geplante Handlungsstrategien im spielerischen Handeln umsetzt und dazu effektive Handlungsschemata bildet. (Fritz, 2011, S. 76-77, 79)

Die Evaluation der Schemata erfolgt schließlich mithilfe von Problemlösungsprozessen. Den zwischen Spielwelt und SpielerIn stattfindenden Austausch bezeichnet Fritz (2011) als Transfer zwischen Lebenswelten, der entweder intermondial, das heißt bestehende Schemata werden zwischen unterschiedlichen Lebenswelten, die hier als Geltungsbereiche verstanden werden, übertragen und somit transformiert, oder intramondial, also innerhalb einer Lebenswelt, stattfindet. Ein solcher Transfer kann beispielsweise Handlungsmuster, Aktionen oder Sachwissen enthalten. Im Hinblick auf das Bewusstsein erweitert Fritz (2011) das Transferprozess-Modell anhand einer Differenzierung. Er geht davon aus, dass sich, sollte dies für den Spielprozess notwendig sein, die/der SpielerIn die Transferprozesse bewusstmachen kann. Aus diesen Überlegungen wird von ihm die Rahmungskompetenz entwickelt, welche die Fähigkeit bezeichnet, die die/den NutzerIn umgebenden Welten und die Gültigkeit bestimmter Entitäten hinsichtlich der angesprochenen Welten zu unterscheiden. Es kann also rahmungskompetent die Wahrnehmung der/des SpielerIn den einzelnen Welten zugeordnet werden. (Giere, 2019, S. 118–120)

## 2.4 Public History

In diesem Kapitel soll die sogenannte *Public History* prägnant erläutert werden und wie diese mit dem Thema der vorliegenden Arbeit in Verbindung steht. Zunächst erfolgt eine allgemeine Darlegung, worum es sich dabei eigentlich handelt. In weiterer Folge wird unter anderem mit Hilfe der Aspekte der Typisierung spielweltlicher Verarbeitung von Geschichte nach Giere (2017 und 2019) eine Brücke zu den digitalen Spielen geschlagen.

Bei der Public History handelt es sich im deutschsprachigen Raum um ein neueres und gedeihendes Feld. Es ist Teil der Geschichtskultur, lässt sich somit zu den Formen der öffentlichen Präsentation sowie Präsenz von Geschichte zählen und kann als Gegensatz zur akademischen Verwendung von Geschichte betrachtet werden. Aufgrund der Tatsache, dass der Begriff höchst unterschiedlich verwendet und verstanden wird, existiert eine Vielzahl an Definitionen und die analytische Betrachtung fokussiert sich diesbezüglich vorrangig auf Tradition oder Kulturerbe/Heritage (Lyon et al., 2017, S. 1). Public History ist an keine bestimmten Epochen, Themen oder Räume gebunden und stellt dadurch ein offenes und übergreifendes Feld dar. Sie wird dahingehend als Feld verstanden, in welchem es um die Kommunikation von Geschichte geht. (Gundermann et al., 2021, S. 11–14)

Menschen sind von historischen Themen fasziniert. Dies gilt vor allem dann, wenn man an ihnen das Label der Authentizität anbringt. Diese Faszination wird mit popularisierter Geschichte, beispielsweise in Form von digitalen Spielen, Theaterstücken oder TV-Dokumentationen bedient und bewirkt beziehungsweise setzt in weiterer Folge den sogenannten *Geschichtsboom* fort (Lücke & Zündorf, 2018, S. 14). Dieser war zunächst in den 1970er Jahren in den USA zu bemerken und weitete sich innerhalb eines Jahrzehnts bis nach Europa aus. Mittlerweile weist Geschichte eine noch nie dagewesene Präsenz in der westlich orientierten, europäischen und außereuropäischen Kultur auf und ist Gegenstand populärkultureller Repräsentation, Konsumation sowie Produktion geworden (Paletschek & Korte, 2009, S. 9). Wird im Rahmen dieser medialen Produkte das Versprechen von ‚wahrer Geschichte‘ gegeben, so wird Authentizität diesbezüglich zu einem Element von Branding und wirkt dabei als Werbefaktor. Geht man davon aus, dass Geschichte nicht Gegebenes, einfach Vorhandenes ist, das mittels Medien lediglich abgebildet wird, sondern vielmehr durch diese überhaupt erst entsteht, so kommt dem Begriff der Authentizität eine Schlüsselrolle zu. (Gundermann et al., 2021, S. 20)

Betrachtet man nun die ökonomische Perspektive und ihre medialen Produkte, so geht es zumeist um die Frage des Designs. Das ‚authentische‘ Produkt soll einerseits exakt auf den Selbstentwurf der Zielgruppe angepasst sein und andererseits darf man ihm seinen kommerziellen Charakter keinesfalls anmerken. Es ist von größter Wichtigkeit, dass bei der versprochenen Authentizität eine Verknüpfung von Objekt und Subjekt stattfindet und Nostalgie, also eine Form der emotionalen Zugewandtheit zur Vergangenheit, bei der/dem RezipientIn entsteht. Oftmals ist unklar, was genau im Rahmen von Public History unter dem Verweis auf ‚authentische‘ oder ‚echte Geschichte‘ tatsächlich gemeint ist, jedoch geht es im weitesten Sinne um einen referenziellen Bezug zur Vergangenheit, der die Authentizität des Dargestellten anzeigt. Zusätzlich werden neben der Darstellung auch ‚authentische‘ Gefühle und Wahrnehmung bei der/dem KonsumentIn versprochen. Der besagte Schlüsselbegriff ist also allgegenwärtig und in gleichem Maße auch paradox. (Gundermann et al., 2021, S. 20–22)

Ohne diesen, wäre eine Analyse öffentlicher Repräsentationen von Geschichte nicht möglich und doch gibt es bis heute keine exakte und umfassende Definition von Authentizität, die in der Lage wäre, die vielfältigen Bedeutungen in aktueller sowie historischer Perspektive einzufangen. In wissenschaftlichen und außerwissenschaftlichen Diskursen ruft er immer wieder zu Kontroversen über Original, Fälschung und Kopie oder auch Ursprünglichkeit, verstanden als Unmittelbarkeit im Erleben und Erfahren einer Person, auf. Authentizität verfügt demgemäß über ein breites Bedeutungsspektrum und ist in der Public History ein von Widersprüchen gekennzeichnete Begriff, denn (Gundermann et al., 2021, S. 21–22)

„[...] er changiert zwischen der Beglaubigung von Echtheit einerseits sowie deren Simulation andererseits und ist zudem zwischen historischem Ereignis, repräsentiertem Objekt und Wahrnehmung des Objekts angesiedelt.“  
(Gundermann et al., 2021, S. 21–22).

Paradox ist der Begriff nun deswegen, da Authentizität stets medial hergestellt und vermittelt wird. Um als authentisch zu gelten, muss es als solches ausgewiesen werden. Somit ist Authentizität immer eine externe Zuschreibung. (Gundermann et al., 2021, S. 21–22)

Besonders interessant für die Untersuchung ist der Zusammenhang zwischen Public History und dem digitalen Spiel, das, gemäß der weiter oben angeführten Minimaldefinition, zweifelsohne ein Teil von jener ist. Das digitale Spiel ist neben Film und Fernsehen zu einem wichtigen Element der alltäglichen Lebenswelt geworden und stellt einen bedeutenden medialen Sozialisationsfaktor dar. Als solches bietet dieses Medium Geschichtsbilder an, die es mittels eines Prozesses der Deutung und Auswahl rekonstruiert. Richtet man nun den Blick auf die Authentizität, so darf nicht vergessen werden, dass es sich hierbei um ein Produkt handelt, das vornehmlich in der Freizeit konsumiert wird und sein Publikum fesseln und faszinieren muss, um gewinnbringend vermarktet zu werden. Folglich steht der Spielspaß an erster Stelle und rangiert auch vor historischer Korrektheit und Genauigkeit. Eine inhaltliche Ausdifferenzierung beziehungsweise Überfrachtung kann somit grundsätzlich nicht als oberstes Ziel von Entwicklungsstudios angenommen werden. (Schwarz, 2009, S. 318, 325, 332)

Nichtsdestoweniger versuchen ProduzentInnen mit diversen Strategien Authentizität herzustellen in denen Geschichte eine besondere Rolle spielt und einige zentrale Funktionen erfüllt (Lücke & Zündorf, 2018, S. 109). Die wichtigste dieser Funktionen ist die Kontextualisierung des Spielgeschehens. Dies kann recht eng an einem historischen Inhalt oder Ereignis angelehnt sein oder lediglich den groben Rahmen vorgeben, in welchem sich die/der SpielerIn bewegen und handeln kann. Um eine plausibel scheinende Geschichtsdeutung zu schaffen, ziehen ProduzentInnen gerne historisch ungesichertes Terrain heran, um Lücken mit eigens kreierten Narrationen zu füllen. Eine weitere Funktion ist das Nacherleben von Geschichte. Digitale Spiele eröffnen hierbei einen eigenen Zugang zur Vergangenheit und suggerieren der/dem RezipientIn in eine andere Zeit zu reisen und diese auf gewisse Weise zu erleben. Auch, wenn die historische Korrektheit noch so rudimentär ist, vermag es dieses Medium Informationen verständlicher sowie faszinierender zu transportieren als beispielsweise einschlägige Literatur oder konventioneller Schulunterricht. Zuletzt sei noch die Funktion genannt, dass der Verlauf der dargestellten Geschichte von der/dem SpielerIn verändert werden kann. Hierbei wird im Marketing gezielt auf das Bedürfnis abgezielt, einmal selbst in die Rolle einer/eines HerrscherIn zu schlüpfen und große historische Entscheidungen treffen zu können. (Schwarz, 2009, S. 332–334)

Durch ihren mittlerweile riesigen Marktanteil, die immense Reichweite sowie die Geschichte, die sie (re)produzieren und (re)präsentieren, ziehen digitale Spiele immer mehr die Aufmerksamkeit der Fachwissenschaft auf sich. Dadurch, dass digitale Spiele Geschichte scheinbar unmittelbar erlebbar machen und dies in einer intensiveren Form als konventionelle Arten der Auseinandersetzung mit dergleichen, machen sie so gut wie allen Personen ein Angebot. Sogar jenen Menschen, die von sich selbst eher behaupten würden, uninteressiert an der Vergangenheit zu sein (Korte & Paletschek, 2009, S. 46). Dadurch ist es diesem Medium möglich, Geschichte leichter in die alltägliche Lebenswelt zu integrieren. Aufgrund dessen hat es sich diese Arbeit zur Aufgabe gemacht, zu untersuchen, wie die HerstellerInnen von digitalen Spielen mit Geschichte umgehen, da diese einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf unser Bild der Vergangenheit haben. (Schwarz, 2009, S. 315, 335)

Es soll nun prägnant erläutert werden, weshalb die angeführten Spiele ausgewählt und als digitale historische Spiele eingeordnet wurden. Hierfür wurden Aspekte der Typisierung zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte in diesem Medium anhand ihrer Bewerbung von Giere (2017 & 2019) herangezogen in welcher er auch die Problematik von Geschichte in digitalen Spielen kurz aufgreift. (Giere, 2019, S. 45)

Aufgrund der Tatsache, dass es sich beim Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit um die Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen handelt, musste vor der Wahl der Studios, der digitalen Spiele und in weiterer Folge der konsultierten ExpertInnen ein Referenzrahmen geschaffen werden, der kenntlich macht, ab wann von einem digitalen historischen Spiel, also einem Spiel in welchem Repräsentationen von Vergangenheit unterschiedlichster Beschaffenheit produziert werden, gesprochen werden kann. Es gestaltet sich als äußerst schwierig festzumachen, ab wann man genau von einem digitalen historischen Spiel sprechen kann. Diese Problematik lässt sich nicht zuletzt auf den bereits in der theoretischen Fundierung erwähnten Umstand zurückführen, dass die/der SpielerIn bei der Entwicklung bereits als AkteurIn mitgedacht und somit ein Teil der Spielwelt ist. Diese Gegebenheit hat einen starken Einfluss auf das Verständnis von Geschichte im digitalen Spiel. Es gilt also zunächst abzuklären, ab welchem Zeitpunkt Geschichte, unabhängig in welcher Form, in einer digitalen Spielwelt dargestellt wird. Aufgrund der Gegebenheit, dass digitale historische Spiele ihr Geschehen nur sehr selten in einer augenfälligen Zeit verorten, wird für das zuvor genannte Erkenntnisinteresse die Definition von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling (2014) herangezogen, da diese versuchen, der Diversität dieses Mediums Rechnung zu tragen. (Giere, 2019, S. 36–37)

Laut ihnen sind historisierende Spiele (digitale historische Spiele)<sup>1</sup> *„alle, die in irgend einer Form historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten und darstellen – selbst die, in denen lediglich ein Pinball-Simulator mit einem Jugendstilmäntelchen verkleidet wird.“* (Kerschbaumer & Winnerling, 2014, S. 14).

Folglich können nahezu alle erdenklichen digitalen Spiele digitale historische Spiele sein, da es grundsätzlich immer möglich ist und sein wird, dass Aspekte der Spiele auf irgendeine Art und Weise als aus einem populär oder wissenschaftlich geführten, historischen Diskurs stammend identifiziert werden können. Vor dem nächsten Schritt sollte noch abgegrenzt werden, was in diesem Rahmen unter Geschichte zu verstehen ist. Zweifelsohne ist es diesbezüglich sinnvoll, sich eines wissenschaftlichen Verständnisses davon zu bedienen, jedoch darf nicht außer Acht gelassen werden, dass in diesem Medium die SpielerInnen und vor allem die EntwicklerInnen einen großen Einfluss darauf haben, was und wie Geschichte im digitalen Spiel präsentiert wird. Somit treten vor allem Letztere als ArchitektInnen spielweltlicher Historiographie auf. (Giere, 2019, S. 37–40)

---

<sup>1</sup> Um die Einheitlichkeit bei der Begriffsverwendung zu gewährleisten, wurde in der Klammer die in dieser Arbeit gängige Bezeichnung hinzugefügt.

Geschichte als Konzept beschreibt demgemäß *„entweder den Bezug auf mehr oder weniger lose mit der Vergangenheit verknüpfte Entitäten oder aber die aus diesen Entitäten produzierte teils historiographische Verarbeitung.“* (Giere, 2019, S. 40).

Giere schlägt dahingehend vor, den Fokus nicht auf die Akkuratez der Darstellungsformen von Geschichte zu legen, sondern vielmehr auf die Art und Weise, wie diese im digitalen Spiel arrangiert und erzählt wird. Dies geht auch unisono mit dem Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit und leitet zum nächsten Schritt, der Bildung des angestrebten Referenzrahmens, über, nämlich der systematischen Annäherung sowie der Auswahl bestimmter Aspekte der Typisierung von Giere (2017 & 2019). Dessen System nimmt die Bewerbung von digitalen Spielen in den Fokus und geht davon aus, dass die Verarbeitungen von Geschichte anhand dieser Bewerbungen der EntwicklerInnen und Publisher überführt werden können und sich beispielsweise durch versprochene Spielerlebnisse oder Genrezuweisungen äußern. Es muss jedoch stets davon ausgegangen werden, dass digitale Spielwelten Großteils aus fiktiven Elementen bestehen, nicht zuletzt aufgrund möglicher Handlungsoptionen von SpielerInnen oder dem Konstruktcharakter historischer Erzählungen. (Giere, 2019, S. 40–42)

Zu den angesprochenen Bewerbungen gehören unter anderem die Produktbeschreibungen großer Spieleplattformen, Trailer, Spielverpackungen oder Testberichte. Diese werden von Giere als Materialgrundlage für die Einschätzung der Verarbeitung von Geschichte im digitalen Spiel herangezogen. Hierfür arbeitet er die drei Typisierungsdimensionen *„Dichte“*, *„Versprechen“* und *„Kohärenz“* heraus, mithilfe derer Aspekte der Geschichtsverarbeitung in diesem Medium erschlossen werden sollen. Es ist wichtig anzumerken, dass diese Typisierung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt und auch eine Strukturanalyse nicht ersetzt, jedoch dazu befähigt, eine erste Auswahl zu treffen, in welcher Intensität Geschichte in welchen Spielen verarbeitet ist oder dies zumindest verspricht. Es werden für diese Arbeit lediglich digitale Spiele herangezogen, die in ihrer Bewerbung explizit geschichtliche Bezüge ausweisen. (Giere, 2017, S. 26–27, 2019, S. 42–43)

In weiterer Folge werden nun die zuvor angeführten Typisierungsdimensionen näher dargelegt. Bei der Dimension der Dichte geht es um die Häufigkeit der Geschichtsverarbeitungen. Es muss mindestens eine historische Entität explizit genannt oder implizit auf eine geschlossen werden können, um das betrachtete digitale Spiel somit als geschichtsrelevant einzustufen. Unter Versprechen werden die Spielerlebnisse, welche von den Publishern formuliert werden, bezüglich vorgefundener Bezüge historischer Entitäten verstanden. Voraussetzung hierfür ist das Vorfinden der Dimension Dichte. Schlussendlich gibt die Kohärenz an, ob die entdeckten Bezüge zu historischen Entitäten lediglich als lose Versatzstücke Einbindung in die Spielwelt finden oder das historische Arrangement diesbezüglich eine Geschichte erzählt. Es muss also beispielsweise geprüft werden, ob im Trailer der koloniale Schauplatz, welcher in der Produktbeschreibung versprochen wurde, ebenfalls vorhanden ist. (Giere, 2017, S. 28–33)

Die genannten Typisierungsdimensionen finden in der vorliegenden Arbeit jedoch keine Verwendung, da eine solch präzise Anwendung und Codierung der Bewerbungen für das geplante Vorhaben nicht notwendig erscheint und auch den Rahmen sprengen würde, wenngleich diese zur besseren Verständlichkeit der Systematik prägnant umrissen wurden. Vielmehr sollen die Überlegungen von Giere hinsichtlich der Verarbeitung von Geschichte im digitalen Spiel sowie seine Typisierungsdimensionen als Fundament des Referenzrahmens für die Auswahl der für diese Untersuchung notwendigen digitalen Spiele und in weiterer Folge deren Entwicklungsstudios fungieren.

## 2.5 Analysemodell nach Chapman

„For me, playing those games obviously felt fun, but I also felt that I gleaned something else from playing them, perhaps some kind of insight, perhaps just a stimulated interest in the past. [...] *Digital Games as History* is at least partly generated by curiosity about this sensation.“ (Chapman, 2016, S. 5)

Chapman versucht in seiner Monografie „Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice“ digitale Spiele als eine historische Form zu untersuchen und greift auch die oft behauptete Problematik auf, dass Geschichte etwas sei, das sich im Niedergang befinde, da sich die Gesamtbevölkerung immer weniger dafür interessiere und auch über zu wenig Wissen diesbezüglich verfüge. (Chapman, 2016, S. 5)

Diese Annahme ist darauf zurückzuführen, dass man ‚richtige Geschichte‘ in der gängigen Lehrmeinung als etwas versteht, das ausschließlich in Lehrbüchern zu finden ist beziehungsweise das geschriebene Wort der einzige Weg ist, das Verhältnis zwischen Vergangenheit und Gegenwart zu begreifen. Dies hält Chapman insofern für problematisch, da hierbei die unterschiedlichsten Formen der Public History, durch welche man darüber hinaus mit Geschichte konfrontiert ist oder damit in Berührung kommt, ausgeschlossen werden. Um dies zu verdeutlichen führt er als Beispiel ein Gespräch mit einem Freund von ihm an: (Chapman, 2016, S. 5–7)

„An anecdotal example: a friend of mine a few years ago said, rather shamefacedly, that he sadly knew nothing about history. I pointed out that, on the contrary, he actually knew an enormous amount about music history, particularly the history of bands such as *The Beatles*, *The Beach Boys* and *The Dead Kennedys*, their members, performances, music and the genres they emerged from and influenced. Hundreds of hours of research (e.g. reading websites, books, magazines, eyewitness accounts, watching performances and interviews and listening to music – including of course rarer or less well-known demos or recordings) had gone into this knowledge and yet he did not consider this to be history because it didn’t match up with ‘proper history’ – the kind of history we would typically find in textbooks.“ (Chapman, 2016, S. 6).

Chapman ist der Auffassung, dass digitale Spiele als Form von Public History unser Verständnis, Denken, Kommunizieren oder die allgemeine Art uns mit Geschichte auseinanderzusetzen verändern und somit einer von vielen Einflussfaktoren auf unsere Wahrnehmung der Vergangenheit, unser Geschichtsbewusstsein sowie das kollektive, kulturelle Gedächtnis seien. So ist ebenfalls Geschichte kein ausschließliches Produkt von HistorikerInnen, sondern auch von denjenigen, die an der Produktion unterschiedlicher kultureller Produkte oder an einer Vielzahl historischer Praktiken beteiligt sind. Populäre Formen von Geschichte sind diesbezüglich vor allem wegen ihrer Zugänglichkeit besonders wirkmächtig. Gerade deswegen konstituieren Bilder aus populären Medien unsere Wahrnehmung von Vergangenheit in gleichem Maße, wenn nicht sogar mehr als das geschriebene Wort. (Chapman, 2016, S. 12; Giere, 2019, S. 86)

Aufgrund der enormen Popularität von digitalen Spielen und somit deren Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein rücken bei Chapman auch deren ProduzentInnen, die EntwicklerInnen, in den Fokus. Für diese führt er den Begriff *developer-historian* ein, um explizit auf diejenigen zu verwiesen, die der Vergangenheit durch die Form digitaler Spiele Bedeutung verleihen. (Chapman, 2016, S. 15)

Um schließlich digitale historische Spiele an sich zu untersuchen, braucht es laut Chapman einen Ansatz, der auf die Strukturen der Form selbst abzielt, sowohl in Bezug auf ihre universellen Eigenschaften und Merkmale als auch in Bezug auf ihre Variationen. Kurzgesagt handelt es sich hierbei um einen Ansatz, der in erster Linie auf einer formalen Analyse basiert. Dieser untersucht nicht nur was in digitalen historischen Spielen gesagt wird, sondern auch, wie es gesagt wird, indem nach den formalen Strukturen gesucht wird, die Inhalte, also den Stoff der Geschichte, einschränken und auf unterschiedliche Weise sprechen lassen. Darüber hinaus soll untersucht werden, was diese formalen Strukturen den RezipientInnen in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Geschichte bieten könnten. (Chapman, 2016, S. 17–18; Giere, 2019, S. 150)

In weiterer Folge werden vier Analysedimensionen von Chapman (2016) prägnant erläutert, die die Struktur von digitalen historischen Spielen bestimmen sollen. Hierbei handelt es sich um „Simulationstil und Epistemologie“, „Zeit“, „Raum“ und „Narrativ“. Um diese in einem überschaubaren Ausmaß zu halten, werden die Informationen zu den Unterteilungen innerhalb der Dimensionen in tabellarischer Form dargestellt und die Pole der Analysedimensionen fokussiert. Diese werden schließlich im empirischen Teil der Arbeit für die Analyse der ausgewählten Spiele herangezogen.

### 2.5.1 Simulationsstil und Epistemologie

Im Rahmen dieser Analysedimension werden die stilistischen Variationen der *ludic aesthetics of historical description* digitaler historischer Spiele, also die Art und Weise, in der sie Vergangenheit darstellen, untersucht. Darüber hinaus wird auch betrachtet, wie diese Variationen mit bestimmten epistemologischen Entscheidungen verbunden sind. Hierfür werden von Chapman zwei grundverschiedene Simulationsstile, nämlich einerseits der „realistische Simulationsstil“ und andererseits der „konzeptuelle Simulationsstil“, angeführt. Diesen beiden, und auch zwischen diesen Kategorien sollen die meisten digitalen historischen Spiele zugeordnet werden können. Anzumerken ist, dass diese epistemologischen Kategorien deskriptiv verwendet werden, also mit dem Ziel, die Funktionsweisen von digitalen historischen Spielen zu erklären. (Chapman, 2013, S. 48, 2016, S. 59–61)

| <b>Realistischer Simulationsstil</b><br><b>(Chapman, 2016, S. 61–69)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>Konzeptioneller Simulationsstil</b><br><b>(Chapman, 2016, S. 69–79)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Hierbei geht es um den stilistischen Zugang eines digitalen historischen Spiels zur Repräsentation von Vergangenheit, „wie sie gewesen ist“. Diese Simulationen zeichnen sich außerdem durch einen möglichst authentischen audiovisuellen Stil, vor allem hinsichtlich Umgebung, Objekten, Charakteren und Effekten aus. Oftmals sind sie an die diegetische Ebene des Charakters gebunden und tendieren dadurch dazu, ihren Fokus auf Individuen oder kleinere Gruppen zu legen. Die geringe Metaphorisierung der Inhalte ermöglicht eine einfache Interpretation, was aufgrund der Ähnlichkeit zwischen Repräsentation und Repräsentiertem gegeben ist. Schlussendlich ist anzuführen, dass realistische Simulationen implizit zu einem rekonstruktiven epistemologischen Zugang neigen. Die Rolle der developer-historians und deren interpretative Einflüsse werden hierbei verschwiegen, um die Diegese nicht zu stören. Rekonstruktive Geschichte hat außerdem Probleme damit, Schlüsselaspekte des historischen Diskurses, wie Mehrdeutigkeit, Ungewissheit oder Alternativen, darzustellen, da die Geschichte dann an Kohärenz verliert.</p> | <p>Konzeptuelle Simulationsstile versuchen der/dem SpielerIn Vergangenheit näher zu bringen, ohne zu behaupten, sie so zu zeigen, „wie sie war“. Sie weisen einen geringeren Grad an visueller Spezifität auf und arbeiten oftmals mit abstrakten Skalierungen oder Symbolen. Obwohl diese Simulationen visuell relativ einfach gehalten sind, sind deren Regeln oftmals recht kompliziert, weswegen die Darstellung häufig durch prozedurale Rhetorik aufgebaut ist. Mithilfe einfacher Karten, Menüs, Symbole, Texten und Diagrammen können konzeptuelle Simulationen leicht große Mengen an historischen Konzepten und Referenzen inkludieren und diese Inhalte in das Regelsystem einarbeiten. Daher weisen diese häufig eine hohe Interaktionskomplexität auf. Konzeptuelle Simulationen kommunizieren durch prozedurale Rhetorik, indem sie durch Herausforderungen, Gebote und Regeln argumentieren und kreieren Repräsentationen durch einen Diskurs und nicht durch einfache Nacherzählung. Abschließend ist anzuführen, dass konzeptuelle Simulationen zu einem konstruktiven epistemologischen Zugang neigen. Bei diesem Zugang wird die Rolle des developer-historians anerkannt und er ist evidenzbasiert und objektivistisch inspiriert.</p> |

|                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Assassin’s Creed“ Serie, „Medal of Honor“ Serie,<br>„Brothers in Arms“ Serie oder „Red Dead<br>Redemption“ | <b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Sid Meier’s Civilization“ Serie, „Crusader Kings“<br>Serie, „Memoir 44 Online“ oder „Europa Universalis“<br>Serie |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 2.5.2 Zeit

Zeit ist immer ein wichtiger Faktor, wenn man sich mit Geschichte auseinandersetzt, denn Geschichte repräsentiert Veränderung über Zeit und bietet uns zeitlichen Wesen als Form der Erzählung die Möglichkeit Bedeutung zu schaffen. Sie ist in allen historischen Formen eine wichtige Dimension der historischen Erzählung und auch die Art und Weise wie die HistorikerInnen Zeit konstruieren und konstituieren ist von großer Wichtigkeit. Dies ist ebenfalls im digitalen historischen Spiel von Bedeutung. Darin unterscheiden sich die temporalen Strukturen oftmals deutlich. Chapman identifiziert bei der Zeitdimension drei Kategorien, nämlich die „Spielzeit“ (die Zeit, die die/der SpielerIn für den Spielprozess benötigt), die „fiktive Zeit“ (die Zeit, die im Spiel als verstrichen dargestellt wird) und die „vergangene Zeit“ (die Zeit, die die historische Handlung der/des AkteurIn ‚tatsächlich‘ gedauert hat). Mit diesen drei Kategorien ist es möglich, die Skizzierung der unterschiedlichen zeitlichen Strukturen in digitalen historischen Spielen vorzunehmen und eine Untersuchung der Beziehung zwischen Spielzeit, fiktiver Zeit und vergangener Zeit anzustellen. Darüber hinaus unterscheidet Chapman noch zwischen zwei temporalen Strukturen, nämlich einerseits der „realen/realistischen“ und der „diskreten“, die in weiterer Folge genauer erläutert werden. (Chapman, 2016, S. 90–91)

| <b>Reale/Realistische Zeitstruktur<br/>(Chapman, 2016, S. 91–93)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Diskrete Zeitstruktur<br/>(Chapman, 2016, S. 94–96)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Das offensichtlichste Beispiel für eine Echtzeitbeziehung in einem digitalen historischen Spiel wäre ein 1:1:1-Verhältnis zwischen den zuvor genannten Kategorien. Spielzeit, fiktive Zeit und vergangene Zeit müssten also exakt gleich lang sein. Dies ist faktisch jedoch nicht möglich und aus diesem Grund ist dieses 1:1:1-Verhältnis eher als Annäherung an die temporalen Strukturen des digitalen historischen Spiels zu verstehen. Besonders realistische Simulationen tendieren zu realen/realistischen Zeitstrukturen.<br><b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Call of Duty“ Serie | Bei der diskreten Zeitstruktur stimmen Spielzeit, fiktive Zeit und vergangene Zeit niemals überein, auch in den kleinsten Momenten des digitalen historischen Spiels nicht. Dies ist in dieser Struktur auch nicht notwendig beziehungsweise wird auch gar nicht zu erreichen versucht. Im Rahmen dieser Spiele vergehen in der Spielwelt häufig mehrere Jahre oder Jahrzehnte, während die Spielzeit lediglich Minuten oder Stunden beträgt. Ein Nachspielen gemäß realistischer Zeitstruktur wäre diesbezüglich gar nicht möglich.<br><b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Monopoly“ oder „Sid Meier’s Civilization“ Serie |

### 2.5.3 Raum

Raum ist als ein zentraler Faktor im digitalen historischen Spiel zu verstehen. Räumliche Beziehungen stehen in gewisser Hinsicht stets im Fokus des Gameplays, egal ob digital oder nicht. Indem der Raum strukturiert, was die/der SpielerIn machen kann und indem er für die EntwicklerInnen als Mittel zur Erzählung der Geschichten fungiert, bestimmt er, welche historischen Erzählungen das Spiel unterstützen kann. Darüber hinaus ist Raum auch ein wichtiger Bestandteil der Herausforderung digitaler Spiele. Sei es nun dessen Rolle als taktische Ressource, beim Aushandeln der Steuerung oder beim Durchqueren einer komplexen dreidimensionalen Umgebung. Allgemein formuliert macht das Gameplay das Verständnis von Raum in diesem Kontext somit zu einem dringlichen Anliegen. Chapman unterscheidet diesbezüglich zwei dichotome räumliche Strukturen, nämlich einerseits die „narrativen Gärten“ und andererseits die „narrative Leinwand“. (Chapman, 2016, S. 100–101)

| <b>Narrative Gärten</b><br><b>(Chapman, 2016, S. 101–104)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>Narrative Leinwand</b><br><b>(Chapman, 2016, S. 104–105)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>In Narrativen Gärten sind Erzählung und Raum untrennbar miteinander verbunden. Aufgrund dessen, dass die/der SpielerIn einen weitgehend fixierten historischen Raum als ästhetisches Erlebnis erfährt, begünstigen vor allem realistische Simulationen narrative Gärten. Die Rolle des Raumes in der historischen Erzählung ist hierbei stärker auf die Einbettung von Informationen ausgerichtet. Es fließen Geschichtselemente in den vorgefundenen Raum, in unserem Fall die Spielwelt, ein und dieser übernimmt einen beträchtlichen Teil der Vermittlung der Geschichte, die die EntwicklerInnen erzählen möchten. Dieses sogenannte <i>environmental storytelling</i> bezieht sich sowohl auf die historische Erzählung, welche die EntwicklerInnen vermitteln möchten, als auch auf die von der/dem SpielerIn erschaffene. Narrative Gärten sind eine Art gestaltetes ästhetisches Erlebnis, das die/der SpielerIn im Rahmen inszenierter Situationen mithilfe narrativer/gameplay-Ziele oder räumlicher Beschränkungen führt.</p> | <p>Der Schwerpunkt digitaler historischer Spiele, welche Raum als narrative Leinwand verwenden, liegt auf dem Raum als Ressource, in dem und aus dem die/der SpielerIn historische Erzählungen konzipieren kann. Der Raum wartet also als teilweise bemalte Leinwand, die von der/dem SpielerIn vervollständigt werden soll, und dadurch ihre eigene Geschichte kreiert. Besonders digitale historische Spiele, die den Raum als räumliche Leinwand nutzen, verwenden die konzeptionelle Simulation. Auch, wenn bei diesen Erzählungen grundsätzlich von den EntwicklerInnen abgesteckt wird, was für die/den SpielerIn möglich ist und was nicht und dadurch ein gewisses Gefühl von Autorität spürbar ist, so liegt der Schwerpunkt jedoch immer stark auf den Entscheidungen der/des SpielerIn und ihrer Rolle bei der historischen Erzählung, die sich durch ihre Entscheidungen in der räumlichen Darstellung entfaltet.</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Ein gewisser Handlungsrahmen wird der/dem AkteurIn jedoch eingeräumt, wobei sich das Ausmaß dieser Handlungsfähigkeit von digitalem Spiel zu digitalem Spiel unterscheidet. Sie sind so gestaltet, dass sie ein narratives Erlebnis darstellen und der Schwerpunkt Großteils auf der Entdeckung von Geschichte liegt |                                                                                       |
| <b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Assassin’s Creed“ Serie, „Call of Duty“ Serie oder „Red Dead Redemption“                                                                                                                                                                                       | <b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br>„Sid Meier’s Civilization“ Serie |

#### 2.5.4 Narrativ

Chapman (2016) führt an, dass der Narrativ in einem digitalen historischen Spiel prinzipiell aus zwei unterschiedlichen Elementen besteht, nämlich das *framed narrative* und das *ludonarrative*, die miteinander in einem aktiven historischen Diskurs stehen. Unter framed narrative versteht man die von den EntwicklerInnen geschriebene und definierte Geschichte. Dieser besteht darüber hinaus aus sogenannten *framing narrative fragments*, also diskreten, in sich geschlossenen, oftmals kontextuell unspezifischen, lenkenden, vorgefertigten und vollständig geformten Abschnitten der Geschichte, welche die Erzählung einleiten und die Ereignisse der Spielgeschichte strukturieren. Typische Beispiele hierfür sind Zwischensequenzen (Cutscenes), welche der/dem SpielerIn jegliche Kontrolle entziehen. Darüber hinaus werden vom framed narrative auch *framing goals* bereitgestellt. Diese bezeichnen oftmals den Anfang oder das Ende eines Erzähl- oder Spielabschnitts, fungieren als Spielziele und werden häufig mittels Zwischensequenzen, Texten oder Dialogen eingeführt. Beim ludonarrativ handelt es sich hingegen um die Geschichte, die durch die Handlungen der/des SpielerIn, im Rahmen des framed narrative, entstanden ist. Es ist als fließend zu verstehen und wird vom framed narrative kontextualisiert. (Chapman, 2016, S. 119–122)

Auch, wenn das ludonarrative den Entscheidungen der/des SpielerIn entspringt, so wird es trotzdem in Zusammenarbeit mit dem developer historian geformt und ist somit nicht völlig frei. Somit besteht dieser aus zwei anderen strukturellen Elementen, nämlich einerseits aus der *lexia* und andererseits aus den *framing controls*. Unter *lexia* können die grundlegendsten narrativ aufgeladenen Einheiten, wie beispielsweise die Darstellung von sozialen Strukturen, Objekten, Prozessen, Aktionen oder Personen, verstanden werden, die die/der SpielerIn zu bestimmten Kombinationen anordnen soll, um das ludonarrative zu produzieren. Bei *framing controls* handelt es sich hingegen um die Mittel, mithilfe EntwicklerInnen die Handlungsmöglichkeiten der/des SpielerIn begrenzen und verhindern somit, dass das ludonarrative inkohärent wird. Dies wird dadurch bewerkstelligt, dass ein gewisser Druck, beispielsweise durch Feinde oder Ressourcen, auf die/den AkteurIn ausgeübt wird, der schließlich die Produktion eines bestimmten ludonarratives wahrscheinlicher macht als andere. Somit stellen sie wichtige Elemente einer Art der Steuerung dar, die flexibler als fixe Regeln sind. (Chapman, 2016, S. 125–127)

In weiterer Folge führt Chapman die drei Haupttypen des Narrativs an, um eine genauere Analyse digitaler historischer Spiele zu ermöglichen. Hierbei handelt es sich um drei spielspezifische Kategorien der Erzählstruktur, nämlich „determiniert“, „offen“ und „offen-ontologisch“. (Chapman, 2016, S. 127)

| <b>Determinierte Erzählstruktur<br/>(Chapman, 2016, S. 128)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Offen-ontologische<br/>Erzählstruktur<br/>(Chapman, 2016, S. 129)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>Offene Erzählstruktur<br/>(Chapman, 2016, S. 129–131)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| In der determinierten Erzählstruktur nimmt das framing narrative eine privilegierte Rolle beim Aufbau des im digitalen historischen Spiel etablierten Narrativs ein, weshalb dieses bevorzugt linear ist. In den meisten Spielen mit determinierter Erzählstruktur hat die/der SpielerIn kaum Einfluss auf größere narrative Entscheidungen, die die Geschichte oder den Inhalt betreffen. | Im Vergleich zu determinierten Erzählstrukturen hat die offen-ontologische Erzählstruktur ein schwaches framing narrative und privilegiert hingegen das ludonarrative bei der Konstruktion des im digitalen historischen Spiel etablierten Narrativs. Die Handlungsfähigkeit der/des SpielerIn ist in dieser Erzählstruktur groß und viele der narrativen Entscheidungen obliegen der/dem AkteurIn, indem sie die <i>lexia</i> zu bestimmten Konfigurationen kombiniert. | Digitale historische Spiele mit offener Erzählstruktur liegen irgendwo zwischen den zuvor erläuterten Kategorien. Diese zeichnen sich durch die signifikante Präsenz des framing narratives aus, der jedoch immer noch den Entscheidungen des ludonarrative unterliegt. Hierbei haben die Handlungen der/des SpielerIn einen gewissen Einfluss auf die Anordnung der narrative fragments und somit auf den Narrativ des Spiels. |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Handlungsspielraum bietet sich der/dem AkteurIn vorwiegend in lokalen, normalerweise räumlichen und kämpferischen Entscheidungen im ludonarrative. Als Beispiel kann hierfür angeführt werden, dass man sich im Spiel zwar dafür entscheiden kann, das Innere eines bestimmten Hauses zu erkunden oder auch nicht, dies hat jedoch keinerlei Einfluss auf den Narrativ der Spielwelt.</p> | <p>Das framing narrative ist in solchen Spielen normalerweise lediglich in Form von <i>framing goals</i> vorhanden, die von der/dem SpielerIn auf unterschiedliche Art und Weise erreicht werden können und somit den Narrativ beeinflussen. Das ludonarrative fungiert hierbei ununterbrochen als Hauptquelle der Erzählung.</p> | <p>Das kann durch Bestimmung ihrer Reihenfolge, die Wahl zwischen konkurrierenden narrative fragments oder durch vollständiges Ignorieren dergleichen geschehen. Beispielsweise kann dies von unterschiedlichen Dialogoptionen in Gesprächen mit NPCs bis hin zu ganzen Missionen oder Erzählsträngen reichen, die schließlich sogar zu alternativen Enden führen können. Digitale Spiele mit dieser Erzählstruktur balancieren sowohl das Erschaffen als auch das Entdecken von Erzählungen aus.</p> |
| <p><b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br/>„Brothers in Arms“ Serie oder „Call of Duty“ Serie</p>                                                                                                                                                                                                                                                                              | <p><b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br/>„Sid Meier’s Civilization“ Serie oder „Europa Universalis“ Serie</p>                                                                                                                                                                                                     | <p><b>Beispielhafte digitale historische Spiele:</b><br/>Assassins’s Creed“ Serie oder „Red Dead Redemption“</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

### 3. Entwicklungsstudios und digitale Spiele

In diesem Kapitel werden die gewählten Entwicklungsstudios und digitalen Spiele kurz vorgestellt und darüber hinaus erläutert, weshalb diese schließlich für die Untersuchung herangezogen wurden.

#### 3.1 Wahl der Studios und digitalen Spiele

Aus Giere's (2017 und 2019) Ansatz zu den Aspekten der Typisierung zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte heraus, fiel die Wahl auf „The Lion's Song (Mi'pu'mi Games)“, „Die Gilde 3 (THQ Nordic)“ und „Through the Darkest of Times (Paintbucket Games)“. Jedes einzelne weist explizite geschichtliche Bezüge aus. Als Grundlage für die Auswahl und Bewertung wurden die Produktbeschreibungen großer Spieleplattformen herangezogen. Diese finden sich, inklusive Quellenverweise, im Anhang (siehe C.1.1-C.1.3).

#### 3.2 Mi'pu'mi Games (The Lion's Song)

„Mi'pu'mi Games“ ist ein österreichisches Entwicklungsstudio mit Sitz in Wien, das es sich unter anderem zum Ziel gesetzt hat, einen Raum zu schaffen, in dem EntwicklerInnen, ohne die belastenden Geschäftspraktiken, die in der groß angelegten Spieleentwicklung üblich sind, gemeinsam arbeiten und lernen können. Es handelt sich um ein kleineres Entwicklungsstudio mit ungefähr 30 MitarbeiterInnen und seit seiner Gründung im Jahr 2009 folgt es bis heute dem Credo: *„great games don't have to be big.“* (Mi'pu'mi Games GmbH, 2022) (LinkedIn, 2022a). Am ersten Freitag jeden Monats finden beispielsweise die „Mi'pu'mi Day Projects“ statt, im Rahmen derer es den MitarbeiterInnen möglich ist, während der Arbeitszeit an eigenen Projekten zu arbeiten. Im Idealfall werden diese schließlich gemeinsam mit dem Unternehmen umgesetzt. „Mi'pu'mi Games“ arbeitet immer wieder mit anderen Unternehmen zusammen, unterstützt diese bei der Entwicklung oder ruft selbst Projekte ins Leben. Dadurch sind unter anderem bereits Spiele wie „Hitman“, „Control“, „The Flower Collectors“ oder „The Lion's Song“ entstanden. Letzteres nimmt in der vorliegenden Untersuchung eine wichtige Rolle ein. (Mi'pu'mi Games GmbH, 2022)

Das Adventure Game „The Lion's Song“ (Veröffentlichung: 07. Juli 2016) ist für PC, Nintendo Switch, iOS sowie Android erhältlich und erreicht aktuell (06.09.2022) auf „Steam“ eine Bewertung von 93 Prozent bei ungefähr 2.000 Rezensionen. Die durchschnittliche Spielzeit beläuft sich auf etwa viereinhalb Stunden (How Long To Beat, 2022a). Es spielt im 20. Jahrhundert in Österreich und ist in Pixel-Art gehalten.

Es besteht aus vier Episoden, in denen man in die Rolle unterschiedlicher fiktiver Charaktere schlüpft und eine übergreifende Point-and-Click Geschichte erlebt, die sich je nach getroffener Entscheidung unterschiedlich entfaltet. In der ersten Episode erlebt man durch die Augen von Wilma, einer jungen und talentierten Komponistin, die Suche nach Inspiration, die sie in die Einsamkeit der österreichischen Alpen treibt. In einer abgelegenen Hütte versucht Wilma ihre Komposition zu vollenden und erlebt hierbei eine emotionale Achterbahnfahrt. Unerwartet leistet ihr in dieser turbulenten Zeit ein unbekannter Anrufer aus der Ferne Gesellschaft. Den begabten Maler Franz spielt man in der zweiten Episode. Dieser ist dazu in der Lage, die unterschiedlichen Facetten von Menschen bildlich wahrzunehmen und versucht sein Meisterwerk zu kreieren. Er ist jedoch von rätselhaften Aussetzern geplagt, an die er sich nicht zu erinnern vermag und welche ihn rätselnd zurücklassen. In der dritten Episode wird man als Emma, einer jungen Mathematikerin, mit der Problematik einer männerdominierten Welt konfrontiert, die ihre Leistungen aufgrund ihres Geschlechts nicht anerkennt. Nach dem Tod ihres Vaters gibt sie sich mit dessen Kleidung als Mann aus, um Zutritt zu einem Mathematikerzirkel zu erhalten und gerät schließlich in einen Konflikt mit sich selbst und ihrer eigenen Identität. In der letzten Episode befindet man sich auf einer mysteriösen Zugreise, im Rahmen derer sich die einzelnen Geschichtsstränge miteinander verweben und abhängig von den getroffenen Entscheidungen ein individuelles Finale erzeugen. (Mi'pu'mi Games GmbH, 2021, 2022; Steam, 2022b)

### 3.3 THQ Nordic (Die Gilde 3)

Bei „THQ Nordic“ handelt es sich um einen global agierenden Publisher und Entwickler von digitalen Spielen mit Sitz in Wien und weiteren Niederlassungen rund um den Globus. Das Unternehmen wurde im Jahr 2011 gegründet und ist Teil der „Embracer Group“, deren Hauptsitz sich in Karlstad in Schweden befindet. Mit seinen 51-200 MitarbeiterInnen zählt es zu den Entwicklungsstudios mittlerer Größe und hat ein reichhaltiges Portfolio an digitalen Spielen wie beispielsweise „Darksiders“, „Gothic“, „Kingdoms of Amalur“ oder „Die Gilde“ vorzuweisen (LinkedIn, 2022b). Der Kernansatz des Studios ist es, ihren Spielen die bestmöglichen Entwicklungsressourcen zukommen zu lassen und sie damit immer weiter zu verbessern und zu erweitern. Für die vorliegende Arbeit wurde „Die Gilde 3“ genauer untersucht. (THQ Nordic GmbH, 2022)

„Die Gilde 3“ (Veröffentlichung: 14. Juni 2022) ist eine für den PC erhältliche Lebens- und Wirtschaftssimulation, deren Fokus auf dem ökonomischen Aspekt liegt und im europäischen Spätmittelalter spielt. Die durchschnittliche Spielzeit beläuft sich auf etwa 21 Stunden (SteamDB, 2022). Auf „Steam“ erreicht es aktuell (06.09.2022) eine Bewertung von 61 Prozent bei ungefähr 5.500 Rezensionen. In dem digitalen Spiel geht es darum, eine eigene Familiendynastie zu gründen, welche im besten Fall Jahrhunderte überdauert oder aber ein jähes Ende findet. Im Rahmen dessen ist man dazu in der Lage, seine ganz eigene Geschichte zu erleben und es wird einem die Möglichkeit gegeben, sich in alle nur erdenklichen Richtungen weiterzuentwickeln. Genau in diesem Punkt liegt seine Stärke. Es ist einem beispielsweise möglich, eine einflussreiche Dynastie aus HändlerInnen aufzubauen oder aber auch einen ganz anderen Weg einzuschlagen und durch zwielichtige Aktivitäten Größe zu erlangen. Zu den zentralen Mechaniken von „Die Gilde 3“ zählen unter anderem der strategische Einsatz der spielbaren Familienmitglieder hinsichtlich ihrer Eigenschaften und Talente oder das politische System, das der/dem SpielerIn weitere Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Spielgeschehen ermöglicht. Um in der sich stetig verändernden Welt zu bestehen, ist es wichtig, die eigenen Talente in Handel, öffentlichem Auftreten, Intrigen oder Politik fortwährend zu verbessern und auch die Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) treffen derweil eigene Entscheidungen und werden zu ernstzunehmenden Entitäten. (Bayer, 2021; Steam, 2022a)

### 3.4 Paintbucket Games (Through the Darkest of Times)

Das deutsche Indie-Entwicklungsstudio „Paintbucket Games“ zählt mit seinen 15 MitarbeiterInnen zu den kleineren Studios. Es hat seinen Sitz in Berlin und wurde im Jahr 2018 von Jörg Friedrich und Sebastian St. Schulz gegründet. Bei den beiden Gründern handelt es sich um ehemalige AAA-Entwickler, die es sich mit ihrem neuen Studio zum Ziel gesetzt haben, durch ihre digitalen Spiele gesellschaftspolitisch relevante Themen anzusprechen und im Rahmen dessen eine starke Erzählung zu forcieren. „Paintbucket Games“ stehen darüber hinaus für einen historisch akkuraten sowie rücksichtsvollen Umgang mit Geschichte und engagieren sich für einen regen Austausch von Expertise und Wissen in der Branche. Beispielsweise sind sie Teil eines Zusammenschlusses von mehreren Indie-Game-Studios namens „Saftladen“ sowie Mitglied bei „GAME – Verband der deutschen Games-Brache“. Außerdem ist das Unternehmen Anlaufstelle für Museen, erinnerungskulturelle Institutionen und Bildungseinrichtungen, die an der Entwicklung von Serious Games interessiert sind. In seinem Portfolio hat das Studio digitale Spiele wie „Forced Abroad“ oder „Through the Darkest of Times“ und weitere sind in der Entwicklung. (Paintbucket Games, 2022a)

Das in dieser Arbeit untersuchte digitale Spiel „Through the Darkest of Times“ (30. Jänner 2020) ist ein Strategiespiel, das zur Zeit des nationalsozialistischen Deutschlands spielt. Es ist erhältlich für Nintendo Switch, Playstation, Android, Xbox, PC und iOS und erreicht auf „Steam“ aktuell (06.09.2022) eine Bewertung von 86 Prozent bei ungefähr 500 Rezensionen. Die durchschnittliche Spielzeit beläuft sich auf etwa siebeneinhalb Stunden. (How Long To Beat, 2022b; Paintbucket Games, 2022b; Steam, 2022d)

Im digitalen Spiel übernimmt man die Führung einer kleinen Berliner Widerstandsgruppe, die mit Aktionen wie beispielsweise dem Verteilen von Flugblättern, Sabotage oder der Aufklärung über die wahren Machenschaften der Nationalsozialisten dem Regime kleine Schläge versetzen möchte. Dies geschieht gänzlich im Verborgenen, um den Fängen der Gestapo zu entgehen und ungesehen weitere Mitglieder zu rekrutieren sowie Ressourcen und Informationen zu sammeln. Hierin liegt auch eine zentrale Mechanik des digitalen Spiels. Die Mitglieder der Widerstandsgruppe verfügen alle über unterschiedliche Charaktereigenschaften, Hintergründe sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten, die einen Einfluss auf das Risiko bei der Durchführung von Aktionen haben. Beispielsweise ist für manche Aufgaben ein bestimmter beruflicher Hintergrund oder eine spezielle körperliche Eigenschaft besonders zuträglich. (Paintbucket Games, 2022b; Steam, 2022d)

Hinsichtlich des Spielablaufs handelt es sich bei „Through the Darkest of Times“ um ein rundenbasiertes Spiel dessen Handlung in Kapitel aufgegliedert ist. Die besagten Runden entsprechen jeweils einer Woche und die Kapitel umfassen eine gewisse Zeitspanne im Dritten Reich. Wenngleich man den Ausgang des Krieges nicht beeinflussen kann, so versucht das digitale Spiel die Stimmung dieser Zeit sowie die Möglichkeiten eines Durchschnittsmenschen zu vermitteln. (Paintbucket Games, 2022b; Steam, 2022d)

## 4. Untersuchungsanlage und Methode

Dieses Kapitel soll einen detaillierten Einblick in das Forschungsdesign, die Datenerhebung und Datenaufbereitung sowie die Datenanalyse gewähren. Hierfür wird sich zunächst dem Forschungsdesign zugewandt, indem der Prozess der Forschung prägnant erläutert wird. Dieser wird in mehrere Phasen unterteilt, die daraufhin anschaulich dargestellt und beschrieben werden. In weiterer Folge werden die der Untersuchung zugrundeliegenden Gütekriterien sowie ethische Aspekte angeführt. Im nächsten Schritt werden sowohl die Datenerhebung als auch die Datenaufbereitung näher behandelt und im Zuge dessen die gewählten Methoden präsentiert. Abschließend wird der Fokus auf die Datenanalyse und somit auf die entsprechende Methode gelegt. Durch diese transparente Dokumentation des Forschungsprozesses sowie der daraus generierten Ergebnisse, wird den Gütekriterien der Verfahrensdokumentation sowie der Transparenz und der darin enthaltenen intersubjektiven Nachvollziehbarkeit Rechnung getragen. Orientiert wird sich hierbei vor allem an den Werken von Udo Kuckartz, Robert Kaiser, Sebastian Barsch sowie der Masterarbeit von Marlies Thuswald. (Barsch, 2016; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 95–96; Kaiser, 2021; Kuckartz, 2018; Mayring, 2016, S. 144–145; Thuswald, 2016)

### 4.1 Forschungsdesign

#### 4.1.1 Prozessbeschreibung

Die Arbeit hat sich zum Ziel gesetzt, die Art und Weise herstellerseitiger Verwendung von Geschichte im digitalen Spiel zu beforschen. Nicht zuletzt aufgrund der Offenheit der Forschungsfrage sowie ihres explorativen Charakters gegenüber dem zu beforschenden Gegenstand wurde eine empirische Untersuchung im qualitativen Paradigma der Sozialforschung ausgewählt. Diese untersucht in der Regel wenige Einheiten mittels detaillierter, zumeist unstrukturierter bis teilstrukturierter Erhebungsmethoden, wie beispielsweise Interviews. Aufgrund dessen wurde eine kleine Gruppe von spezialisierten Personen für die Datenerhebung ausgewählt. Bei den dadurch generierten Erzeugnissen handelt es sich also um verbale und visuelle Daten, die schließlich interpretativ ausgewertet werden. Der Forschungsprozess wird grob in vier aufeinander folgende Phasen unterteilt, nämlich *Vorbereitungsphase (Phase 1)*, *Erhebungsphase (Phase 2)*, *Aufbereitungsphase (Phase 3)* und *Analysephase (Phase 4)*. (Döring & Bortz, 2016, S. 184–185)

Um größtmögliche Übersicht zu gewährleisten, werden diese Phasen mittels einer Abbildung, die zentrale Informationen, wie beispielsweise gewählte Methoden, Auswertungs- bzw. Aufbereitungssoftware, etc., enthält (siehe Abbildung 3) visualisiert. In weiterer Folge werden die einzelnen Phasen prägnant beschrieben. (Döring & Bortz, 2016, S. 184–185)

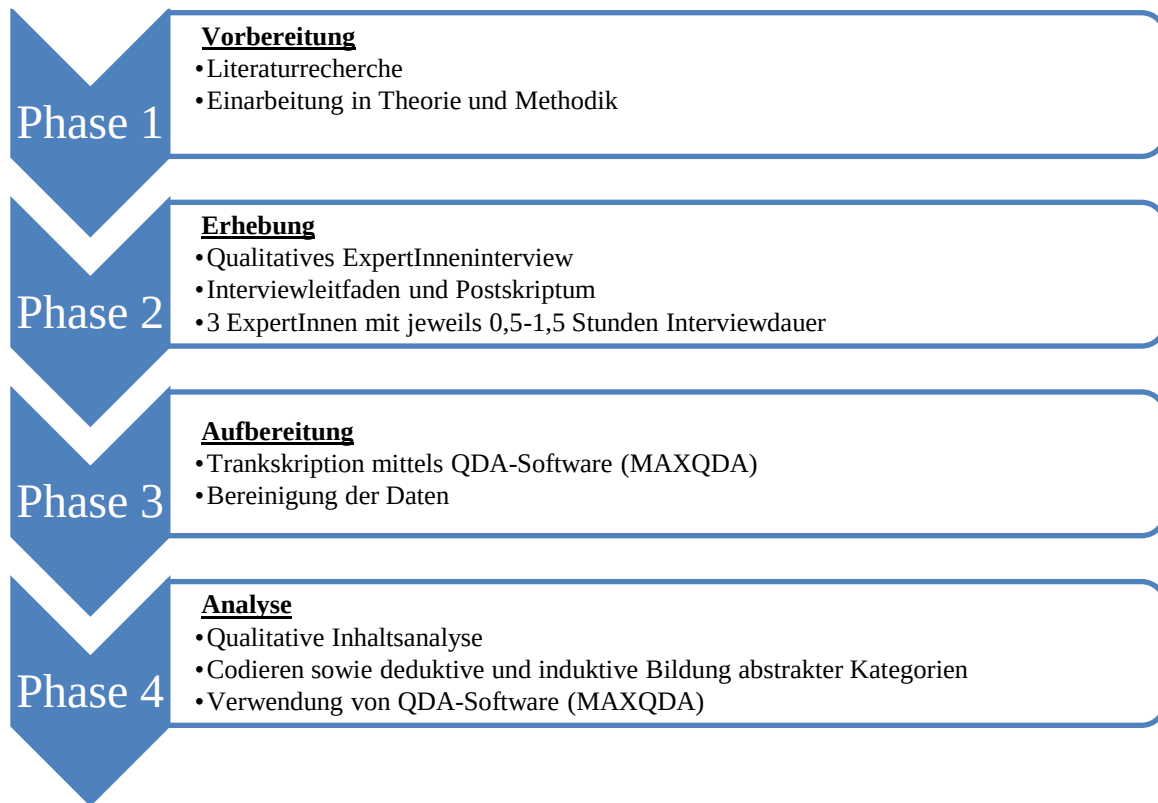


Abbildung 3: Struktur Forschungsdesign (eigene Darstellung)

### **Vorbereitungsphase (Phase 1)**

Die Vorbereitungsphase war zunächst von der Themenfindung geprägt. Dies geschah im Rahmen von Seminaren sowie der Recherche einschlägiger Literatur mittels Bibliotheksdatenbanken, Websites, Foren, Gesprächen mit einem Freund aus der Gaming-Branche sowie Empfehlungen meines Betreuers Herr MMag. Dr. Alexander Preisinger. Auf dieser Basis fand anschließend die Entwicklung der Forschungsfrage statt, die im Zuge der sich intensivierenden Auseinandersetzung mit der Thematik schrittweise verfeinert wurde, bis sie schließlich ihre finale Form annahm. Zusätzlich erfolgte eine theoretische Einarbeitung, die Erarbeitung eines Forschungsdesigns sowie die Auswahl und Adaptierung der verwendeten Methoden für die Datenerhebung, deren Aufbereitung und schlussendlich Auswertung. (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 104)

Als Erhebungsmethode wurde das sogenannte *ExpertInneninterview* gewählt, ein einheitlicher Interviewleitfaden (siehe A.1, A.2 und A.3) dafür erstellt und eine Einwilligungserklärung (siehe A.7 und A.8) sowie ein Informationsblatt (siehe A.5 und A.6) für die ExpertInnen in deutscher und englischer Sprache bereitgestellt. Der Interviewleitfaden wurde vorab an einer fachfremden Person sowie an einer Person aus der Gaming-Branche getestet und überarbeitet. Die Kontaktaufnahme mit den Interviewten fand ebenfalls in dieser Phase statt und wurde per E-Mail durchgeführt, welche die zentralen Informationen des Anliegens beinhaltete. (Barsch, 2016, S. 217; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 104)

### **Erhebungsphase (Phase 2)**

Im Rahmen der Erhebungsphase wurden die qualitativen Daten mithilfe eines halb- bzw. teilstrukturierten ExpertInneninterviews, das sich an einem zuvor erstellten Interviewleitfaden orientiert, welcher die vom Untersuchungsleiter konzipierten Fragen enthält und deren Reihenfolge grob vorgibt, erhoben. Es wurden hierfür drei Personen mit besonderer Expertise über den Forschungsgegenstand aus unterschiedlichen Entwicklungsfirmen interviewt, wobei jedes Interview zwischen einer halben und eineinhalb Stunden dauerte. Im Anschluss daran wurden drei Postskripten (siehe A.9) angefertigt, welche eine Beschreibung der interviewten Person, der Gesprächsatmosphäre, der Räumlichkeiten, der Verfassung des Interviewenden, etwaige Unterbrechungen sowie grundlegende Informationen (Uhrzeit und Datum) enthält. Dieses wird zur späteren Validitätsbeurteilung des Materials herangezogen. Die Interviews wurden mittels digitaler Kommunikationssoftware (Zoom) durchgeführt und aufgezeichnet (Ton und Bild). Dies sparte nicht nur Ressourcen, sondern diente in der vorherrschenden pandemischen Situation auch der Reduktion von Sozialkontakten. (Döring & Bortz, 2016, S. 367)

### **Aufbereitungsphase (Phase 3)**

In der Aufbereitungsphase wurde das audiovisuelle Material dahingehend aufbereitet, dass eine angemessene Datenqualität gegeben und somit eine systematische Datenanalyse überhaupt möglich war. Zusätzlich konnten dadurch auch etwaige Probleme oder Verzögerungen bei der Analyse vermieden oder zumindest deren Auftretenswahrscheinlichkeit minimiert werden. Diese Aufbereitung geschah in diesem Fall durch ein einfaches Transkriptionssystem mittels wörtlicher Transkription im Rahmen derer das gesprochene Wort in normales Schriftdeutsch übertragen wurde. (Döring & Bortz, 2016, S. 580–581; Dresing & Pehl, 2015, S. 18–20; Mayring, 2016, S. 89–91)

Damit ein regelgeleitetes Vorgehen sichergestellt werden kann, wurde hierfür ein Transkriptionsleitfaden (siehe A.10) erstellt. Durch Bereinigung des Dialekts und Glättung des Stils wurde die Lesbarkeit des Transkripts stark erhöht. Darüber hinaus bot sich diese Technik der wörtlichen Transkription besonders an, da bei der Analyse der Daten die inhaltlich-thematische Ebene im Vordergrund steht. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten und effizient zu arbeiten, wurde hierbei auf QDA-Software (MAXQDA) zurückgegriffen. Auch eine Zeilennummerierung und absatzweise Zeitstempel wurden vorgenommen. (Döring & Bortz, 2016, S. 580–581; Dresing & Pehl, 2015, S. 18–20; Mayring, 2016, S. 89–91)

#### **Auswertungsphase (Phase 4)**

Die Auswertung der ExpertInneninterviews erfolgte mittels der qualitativen Inhaltsanalyse, die sich an Barsch (2016), Döring und Bortz (2016), Kaiser (2021), Kuckartz (2018), sowie Phillipp Mayring (2016) orientierte. Im Zuge dessen wurden die Transkripte in Sinneinheiten zerlegt und anschließend abstrakten Kategorien zugewiesen, die den Inhalt des Gesprochenen konkret beschreiben. Bei der Bildung dieser Kategorien wurde zunächst deduktiv vorgegangen. Das heißt, dass ein Teil des finalen Kategoriensystems bereits vor der Bearbeitung der Transkripte konzipiert wurde. Im Zuge der Bearbeitung und des mehrmaligen Auseinandersetzens mit den Transkripten, wurden im Nachhinein weitere, für die Untersuchung potenziell ertragreiche, abstrakte Kategorien induktiv erschlossen und hinzugefügt. Somit ergab sich eine zirkuläre Arbeitsweise. Hierbei kam abermals die QDA-Software (MAXQDA) zur Anwendung. (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 152–153)

##### **4.1.2 Gütekriterien**

Bei Gütekriterien handelt es sich um Prüfsteine empirischer Forschung, die eine Einschätzung der Stärken und Schwächen einer Untersuchung ermöglichen und zugleich Mindestanforderungen definieren, denen solche zu genügen haben. Im Gegensatz zur quantitativen Forschung hat sich in der qualitativen noch kein konsensfähiger, einheitlicher Kanon an Kernkriterien herausgebildet. Dies liegt nicht zuletzt an der vorhandenen Vielfalt der Ansätze und Kriterien. Es empfiehlt sich daher eine an der jeweiligen Untersuchung orientierte, wohl begründete Auswahl an Gütekriterien, die gegebenenfalls auch angepasst oder modifiziert werden können, zu treffen. (Döring & Bortz, 2016, S. 107–108; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 93; Mayring, 2016, S. 140; Steinke, 2019, S. 323–324)

Zwei bereits eingangs bei der Prozessbeschreibung erwähnte Gütekriterien sind die *Verfahrensdokumentation* und die *Transparenz*. Hierbei handelt es sich nicht um genau das Gleiche, jedoch greifen diese beiden stark ineinander, weswegen sie an dieser Stelle zugleich angeführt werden. Beide Kriterien schreiben eine adäquate Offenlegung und Dokumentation des gesamten Forschungsprozesses vor, um diesen somit intersubjektiv nachvollziehbar zu machen. Diese Kriterien wurden mittels der durchgehenden Aufzeichnung und begründeten Wahl von Methoden, Arbeitsschritten sowie den im Anhang beigefügten erhobenen Materialien und Daten berücksichtigt. (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 95; Mayring, 2016, S. 144–145)

Darüber hinaus wurde auch auf eine *Regelgeleitetheit* der Untersuchung geachtet. Hierbei geht es vor allem darum, dass man trotz der Offenheit und Flexibilität qualitativer Forschung, im Rahmen von bestimmten Verfahrensregeln, systematisch die erhobenen Daten bearbeitet. Dahingehend ist besonders auf im Vorhinein stattfindende Festlegung von Analyseschritten zu achten, die das Material in sinnvolle Einheiten gliedern und Schritt für Schritt analysieren. Diesem Kriterium wurde durch die genaue Darlegung der Aufbereitungs- und Analysemethoden sowie deren Einhaltung Rechnung getragen. Als Zusatz muss jedoch an dieser Stelle erwähnt werden, dass dieses Gütekriterium nicht zwangsläufig eine devote Einhaltung der Vorgaben verlangt, sondern durchaus, wenn es für die Untersuchung zuträglich erscheint und dies begründet werden kann, eine Abweichung zulässig ist. Jedoch sollte grundsätzlich an einem Ablaufplan festgehalten werden. (Mayring, 2016, S. 145–146)

Beim Kriterium der *Indikation/Adäquatheit* geht es darum, dass die verwendeten Forschungsmethoden der Forschungsfrage sowie dem Forschungsgegenstand angemessen sein müssen. Angemessen bedeutet in diesem Fall, geeignet dafür zu sein, die gestellte Forschungsfrage auch beantworten zu können. Dies wurde durch die umfassende Literaturrecherche in der Vorbereitungsphase sowie die folgende theoretische Aufarbeitung der Methoden im Rahmen dieses Kapitels gewährleistet. (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 96)

#### 4.1.3 Forschungsethik

Wissenschaftliche Erkenntnis sowie das Streben danach, haben in unserer Gesellschaft einen hohen Stellenwert und die Wissenschaftsfreiheit ist in Österreich sogar in der Verfassung verankert. Jedoch muss auch dieses Erkenntnisinteresse mit geltenden Gesetzen sowie gesellschaftlichen Normen und Werten abgewogen werden. Es muss also nach bestimmten ethischen Prinzipien gehandelt werden, die grob unter dem Begriff der Forschungsethik zusammengefasst werden können. Ähnlich wie bei den Gütekriterien gibt es auch hier keinen einheitlichen Kanon an Richtlinien, sondern sind jene vielmehr von den gewählten Methoden und der Wissenschaftsdisziplin abhängig. (Döring & Bortz, 2016, S. 122–123; Kaiser, 2021, S. 53–54)

Daher wird in weiterer Folge eine Auswahl an ethischen Richtlinien angeführt, die sich in den einzelnen human- und sozialwissenschaftlichen Fachdisziplinen besonders hervorgehoben haben und die für die vorliegende Untersuchung am angemessensten erschienen. Da die Befragung von ExpertInnen für diese zumeist eine ungewohnte Situation darstellt und das Hauptinteresse am Interview beim Forschenden liegt, hat dieser auch für die Einhaltung ethischer Prinzipien und Regeln Sorge zu tragen. Diese werden in Folge prägnant erläutert und deren Gewährleistung begründet. (Döring & Bortz, 2016, S. 122–123; Kaiser, 2021, S. 53–54)

Zunächst ist das Prinzip der *Freiwilligkeit und informierten Einwilligung* anzuführen. Jenes besagt, dass die Interviewten, in verständlicher Weise, sowohl über den Ablauf als auch die Zielsetzung der Untersuchung informiert werden und schließlich auf der Grundlage dieser Aufklärung mittels einer unterschriebenen Einverständniserklärung dazu einwilligen müssen. Hierbei spricht man von einem sogenannten *informed consent*, also informierten Zustimmung. Dieses Prinzip wurde dadurch berücksichtigt, dass vor dem Interview ein Informationsblatt, welches die TeilnehmerInnen über Ablauf und Zielsetzung der Untersuchung in Kenntnis setzt, sowie eine zu unterschreibende Einverständniserklärung ausgehändigt wurden. Da in diesem Fall Video- sowie Audioaufzeichnungen zustande kamen, die in weiterer Folge transkribiert und als Transkripte (A.12) im Anhang angefügt wurden, um das Gütekriterium der Transparenz zu gewährleisten und somit eine Identifikation der interviewten ExpertInnen unter Umständen nicht ausgeschlossen werden konnte, kam es hier zu einer Sondersituation, in welcher die Modalitäten des Umgangs mit diesen Aufzeichnungen festgelegt werden mussten und in die Einverständniserklärung einfließen. (Döring & Bortz, 2016, S. 124; Hopf, 2019, S. 591–594; Kaiser, 2021, S. 54–55)

Als nächstes ist das Prinzip des *Schutzes vor Beeinträchtigung und Schädigung* der Untersuchungsteilnehmenden anzumerken. Es muss darauf geachtet werden, dass den befragten ExpertInnen durch das Interview keine physische oder psychische Beeinträchtigung erwächst oder sie gar irreversible Schädigungen davontragen. Um dies zu berücksichtigen, wurden die Leitfragen des Interviews mithilfe eines Vergleichsmaßstabs, der sich an den üblichen Befindlichkeitsschwankungen im Alltag, die Döring und Bortz beispielhaft darlegten, geprüft. (Döring & Bortz, 2016, S. 127–128)

Das Prinzip der *Anonymisierung und Vertraulichkeit* der Daten bildet den Abschluss der hier dargelegten Forschungsethik. Dabei geht es um die Wahrung der Privatsphäre der Teilnehmenden und um deren Schutz vor möglichen negativen Effekten, wie beruflichen Nachteilen oder Rufschädigung durch bestimmte Aussagen im Rahmen der Interviews. Normalerweise geschieht dies durch eine ordentliche Aufbewahrung sowie die Anonymisierung des Datenmaterials, jedoch ist Letzteres aufgrund der Erhebungsmethode und der Bedeutung der Rolle der ExpertInnen in den Entwicklungsstudios für die Untersuchung nicht vollständig möglich. Um diesem Prinzip trotzdem Rechnung zu tragen, wurden die personalisierten Rohdaten derart aufbewahrt, dass sie nur für den Untersuchungsleiter zugänglich waren und der zuvor beschriebene Umstand in der Einverständniserklärung berücksichtigt wurde. (Döring & Bortz, 2016, S. 128; Hopf, 2019, S. 594–595)

## 4.2 Datenerhebung

Dieses Unterkapitel fokussiert vor allem auf die Methode der Datenerhebung. In einem ersten Schritt werden die Kriterien prägnant behandelt, nach denen die ExpertInnen, durch welche die Generierung der notwendigen Informationen überhaupt erst möglich war, ausgewählt wurden.

### 4.2.1 Die Auswahl der ExpertInnen

Ein wichtiger Punkt, der bei der Konzeption der Auswahlkriterien beachtet werden musste, war jener, dass aufgrund der notwendigen Fachexpertise bei dieser Form des Interviews, die Anzahl der potenziellen InterviewpartnerInnen deutlich geringer ausfällt, verglichen zu Interviews mit Nicht-ExpertInnen und diese in der Regel auch schwerer zu erreichen sind. Dadurch kristallisierten sich **zwei zentrale Kriterien** heraus. Erstens, die direkte **Involvierung** in den Produktionsprozess des jeweiligen digitalen Spiels über mindestens ein Jahr. (Döring & Bortz, 2016, S. 375)

Direkt meint in diesem Zusammenhang, dass ein großer Teil der Arbeitszeit in das untersuchte Spiel geflossen ist. Zweitens, ein **breiter Einblick** in den gesamten Entwicklungsprozess. Da es sich dabei oftmals um Personen mit hybrider oder übergeordneter Rolle im Unternehmen handelt, wurden jene favorisiert angefragt. Nicht zuletzt aufgrund der Erreich- und Verfügbarkeit wurde diesem Kriterium etwas mehr Raum gegeben. (Döring & Bortz, 2016, S. 375)

In weiterer Folge werden die ausgewählten ExpertInnen prägnant vorgestellt.

### **THQ Nordic (Heinrich Meyer)**

Bei dem Experten im Interview mit „THQ Nordic“ handelte es sich um Heinrich Meyer, der seit 2014 im Unternehmen die Rolle eines Producers einnimmt. Als solcher hat er einen guten Überblick über den gesamten Entwicklungsprozess und kümmert sich vor allem um administrative Aufgaben, wie beispielsweise das Budget, das Organisieren des Age Ratings oder die Kommunikation mit Medien. Darüber hinaus hat Meyer aufgrund seiner langjährigen Involvierung bei der „Gilde“ Reihe eine Sonderrolle inne, nämlich die des sogenannten *Keeper of the Vision*. Er hat infolgedessen einen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung und wirkt überall mit, wo es die Situation verlangt. Einzig die tatsächliche Programmierung liegt nicht in seinem Wirkungsbereich. Seit dem Jahr 2000 ist er bereits in der Gaming-Branche tätig, in welcher er als Quereinsteiger begann. Laut seinen Angaben war dies zu seiner Zeit der übliche Weg, da es noch keine standardisierte, institutionelle Ausbildung in diesem Bereich gab. Die Bezeichnung des von ihm ursprünglich erlernten Berufs lautet „Kunststoff- und Kautschukformgeber“, den er für einige Zeit lang bei der Firma „Continental“ ausübte, bevor er durch einen Bekannten zu seinem aktuellen Tätigkeitsbereich gefunden hat. Als Autodidakt eignete er sich seine Expertise in diesem Bereich selbst an und hegt, bezugnehmend auf den historischen Fokus dieser Untersuchung, vor allem für das Spätmittelalter besonderes Interesse.

### **Mi'pu'mi Games (Martin Filipp)**

Bei dem Experten im Interview mit „Mi'pu'mi Games“ handelte es sich um Martin Filipp, der seit 2015 im Unternehmen die Rolle des COO und Co-Geschäftsführers einnimmt. Aufgrund dessen hat er einen guten Überblick über den gesamten Entwicklungsprozess und ist vor allem für die Studioleitung und das Management zuständig. Folglich kümmert er sich vorwiegend um die Infrastruktur, Lizenzen, Hardware, Software, Finanzen, Lohnverrechnung und einiges mehr.

Angesichts seiner Expertise leistet er teilweise auch in der Produktion Hilfestellung. In der Gaming-Branche ist Filipp bereits seit 20 Jahren tätig und hat laut eigenen Angaben im Studiomanagement bereits verschiedenste Positionen besetzt, Tätigkeiten ausgeübt und auch in Unternehmen außerhalb Österreichs gearbeitet. Wie Heinrich Meyer ist auch er ein Quereinsteiger und Autodidakt, dessen Ausbildung nur wenig mit seinem aktuellen Tätigkeitsbereich zu tun hat. Der COO und Co-Geschäftsführer hat ursprünglich Politik und Publizistik studiert, in weiterer Folge im Eventbereich gearbeitet und ist dadurch schließlich in die Gaming-Branche gekommen. Eine formelle Ausbildung existiert in Österreich laut ihm erst seit ungefähr 15 Jahren, was die Situation radikal verändert hat. Besonderes Interesse hegt er für Geschichte und ist der Meinung, dass diese viel zu wenig in digitalen Spielen eingesetzt wird, vor allem jene, die sich direkt vor der Haustür befindet. Daher war ihm auch als österreichisches Studio der Österreichbezug in ihrem digitalen Spiel wichtig.

### **Paintbucket Games (Jörg Friedrich)**

Bei dem Experten im Interview mit „Paintbucket Games“ handelte es sich um Jörg Friedrich, der das Unternehmen gemeinsam mit einem Freund im Jahr 2018 gegründet hat. In diesem nimmt er die Rolle des Game Director und Geschäftsführers ein, weswegen er einen guten Überblick über den gesamten Entwicklungsprozess sowie die Bewerbung und Finanzierung der digitalen Spiele hat. Vor allem zu Beginn der Studiogründung war Friedrich an so gut wie allen nennenswerten Schritten der Spielentwicklung selbst aktiv beteiligt. Einzige Ausnahme stellt die Grafik dar. Da es zum Zeitpunkt seines Einstiegs in die Gaming-Branche noch keine standardisierte, institutionelle Ausbildung gab, ist der Game Director und Geschäftsführer von „Paintbucket Games“ ein typischer Quereinsteiger und Autodidakt, dessen ursprüngliche Berufsausbildung nicht mit seiner heutigen Tätigkeit in Verbindung steht. Die einzige Ausnahme bildete die Ausbildung an einer privaten Schule zum Game Programmer, die er im Jahr 2003 absolvierte und welche ihn, laut eigenen Angaben, noch am ehesten auf seine gegenwärtige Beschäftigung vorbereitet hat, auch, wenn er nicht Programmierer, sondern Designer geworden ist. Besonderes Interesse hegt er an der Geschichte des Widerstandes und möchte diese mehr in der Popkultur und somit auch im Gedächtnis der Menschen zu verankern, da es sich seiner Ansicht nach, um eine untererzählte Geschichte.

#### 4.2.2 Das ExpertInneninterview

Wie bereits beim Forschungsdesign kurz angedeutet, wurde für die Datenerhebung das sogenannte *ExpertInneninterview* verwendet, das eine spezifische Variante des qualitativen Interviews darstellt. In weiterer Folge wird nun aufgearbeitet, wodurch sich das qualitative Interview und im Speziellen das ExpertInneninterview charakterisieren, eine Abgrenzung desgleichen zum Alltagsgespräch vorgenommen sowie die Erstellung der für die Durchführung notwendigen Materialien dargelegt und der Ablauf der Erhebung angeführt.

Zu Beginn soll sogleich die Abgrenzung vom Alltagsgespräch vorgenommen werden. Theo Hug und Gerald Poscheschnik schreiben dazu Folgendes: „Im Gegensatz zu einem Alltagsgespräch, bei dem man nur zu leicht vom hundertsten ins tausendste kommt, sind Interviews systematischer und kreisen stärker um ein bestimmtes, von der Forschungsfrage definiertes Thema.“ (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 100). Die beiden Autoren zeichnen bereits ein recht klares Bild und verweisen vor allem auf die dahinterstehende Systematik sowie die Fokussierung auf eine vordefinierte Thematik.

Nicola Döring und Jürgen Bortz bringen zusätzlich noch die Kriterien der asymmetrischen Interviewführung, also das Vorherrschen einer ungleichen Kommunikationssituation mit klarer Rollenverteilung, sowie der konsequenten Orientierung an den Regeln der Wissenschaftlichkeit ein (Döring & Bortz, 2016, S. 357–358). Da nun eine greifbare Abgrenzung zum Alltagsgespräch getroffen wurde, kann mit der Charakterisierung des ExpertInneninterviews begonnen werden. Zuvor muss jedoch erwähnt werden, dass es sich bei dieser speziellen Variante um einen Prototyp handelt, der sich in Reinkultur kaum finden lässt. Das bedeutet, dass etwaige Modifikationen, abhängig vom Forschungsinteresse und den gegebenen Umständen, durchaus zulässig und üblich sind. (Hug & Poscheschnik, 2020, S. 101)

Als Sonderform des qualitativen Interviews handelt es sich beim ExpertInneninterview um ein halb- bzw. teilstrukturiertes Interview, das durch einen vorgefertigten Katalog an Fragen, einem sogenannten Interviewleitfaden, organisiert wird. Das heißt, dass durch den Leitfaden, die zu stellenden Fragen, die von den ExpertInnen mit eigenen Worten beantwortet werden, sowie deren Reihenfolge grob vorgegeben werden, wobei dieser durchaus ein gewisses Maß an Freiheit zulässt. Dies zeigt sich vor allem darin, dass die/der InterviewerIn den Wortlaut der Fragen dem Gegenüber anpassen darf und auch eine spontane Abweichung vom Leitfaden, beispielsweise mittels Zusatz- oder Vertiefungsfragen, zulässig ist, wenn es für die Untersuchung zuträglich erscheint. Ein weiteres Charakteristikum ist der Status, der den Befragten zugeschrieben wird. Hierbei handelt es sich um Personen, die auf dem Gebiet des Forschungsinteresses über ein besonderes Wissensreservoir verfügen, dass als Spezialwissen tituiert werden kann. Es handelt sich hierbei um strukturelles Fachwissen und/oder Handlungswissen. Das Interesse der/des ForscherIn besteht hierbei nicht an den ExpertInnen selbst, sondern ausschließlich an deren Expertise. Dies ist auch bei der Wahl der Transkriptionsmethode mitzudenken. Schlussendlich ist noch das Postskriptum anzuführen, wobei es sich hierbei nicht explizit um ein Merkmal des ExpertInneninterviews handelt, sondern jenes in erster Linie beim problemzentrierten Interview anzutreffen ist. Es wird nach dem Interview erstellt und verzeichnet etwaige Auffälligkeiten und Anmerkungen. (Döring & Bortz, 2016, S. 372–377; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 104; Kaiser, 2021, S. 41–42)

Der Interviewleitfaden (A.1, A.2 und A.3) ist also als ein Instrument der Datenerhebung zu verstehen, der der Interviewsituation flexibel angepasst werden soll und sprichwörtlich als roter Faden dient. Darüber hinaus gewährleistet er auch eine inhaltliche Vergleichbarkeit, die für die vorliegende Untersuchung unerlässlich ist. Dieser ist in zwei Ausführungen vorhanden, nämlich einer für den Interviewer und einer, die speziell für die Entwicklungsstudios entworfen wurde. Zunächst soll der Aufbau der Version für den Interviewenden dargestellt werden. Auf der ersten Seite findet sich gleich zu Beginn die Forschungsfrage, die der Untersuchung zugrunde liegt, gefolgt von einem Ablaufplan, der stichwortartig alle notwendigen Schritte auflistet, die vor Beginn des Interviews zu beachten sind. Darunter ist beispielsweise die Erklärung des Vorgehens, die Einholung der Einverständniserklärung oder die Erläuterung des Umgangs mit den gewonnenen Daten zu verstehen. (Döring & Bortz, 2016, S. 372–373)

Auf Seite zwei und drei sind die konkreten Interviewfragen in einer Tabelle aufgelistet, wobei diese in Einstiegs- und Schlüsselfragen sowie Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen unterschieden werden. Die vier Einstiegsfragen sind so formuliert, dass sie wichtige biographische Informationen über die interviewte Person, sowie ihre Tätigkeit im jeweiligen Unternehmen generieren und eine Grundlage für die darauffolgenden zehn Schlüsselfragen schaffen. Die Schlüsselfragen sind offen konzipiert, um der/dem ExpertIn bewusst einen breiteren Rahmen für Erzählungen zu geben und hinreichend Informationen zu erhalten. Kommt es dabei zu weiten Abschweifungen oder verhalten sich die Interviewten Personen recht wortkarg, so werden die vorgefertigten Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen eingesetzt. Diese sind ebenfalls tabellarisch dargestellt und befinden sich rechts neben den Einstiegs- und Schlüsselfragen. Unterhalb der Tabelle ist erneut stichwortartig angeführt, wie der Schlussteil des Interviews abläuft und die Inhalte des Postskriptums aufgelistet.

Die Version für die Entwicklungsstudios enthält vergleichsweise nur die Einleitungs- und Schlüsselfragen in deutscher als auch englischer Sprache, um die Verständlichkeit auch bei internationalen Unternehmen zu gewährleisten. Auf Zusatzinformationen, die in erster Linie für den Interviewenden von Bedeutung sind, wurde verzichtet. Der Grund für die unterschiedlichen Varianten ist jener, dass die Studios oftmals mit ihrem Publisher bestimmte rechtliche Aspekte abklären müssen, was die Durchführung von Interviews sowie deren spätere Veröffentlichung angeht. Vor allem bei Titeln, die sich noch im sogenannten *Early Access* befinden, also in einem noch unfertigen Zustand, aber bereits für die Öffentlichkeit spielbar, kann dies besonders problematisch sein. Hierbei ist es notwendig, die Interviewfragen absegnen zu lassen. Bei der Konzeption des Interviewleitfadens wurden vor allem die Beispiele von Döring & Bortz, Mayring sowie Kaiser herangezogen und daraus ein eigener, an die konkreten Anforderungen angepasster Leitfaden erstellt. (Döring & Bortz, 2016, S. 372–373; Kaiser, 2021, S. 64–66; Mayring, 2016, S. 69–70)

Da Forschungsfragen zumeist recht abstrakt formuliert sind, sind sie in der Regel auch nicht als Interviewfragen geeignet. Aus diesem Grund müssen diese erst in solche übersetzt werden. Dafür schlägt Kaiser die sogenannte *Operationalisierung* vor. (Kaiser, 2021, S. 67–68)

Hierbei wird der eigene Forschungsgegenstand in den kulturellen Kontext der interviewten Person übertragen, dass diese dazu in der Lage ist, jene Informationen zu liefern, die für die Beantwortung der Forschungsfrage erforderlich sind. Dieser Prozess läuft grundsätzlich in zwei Schritten ab, die einerseits als *konzeptionelle* und andererseits als *instrumentelle Operationalisierung* bezeichnet werden können. Beim ersten Schritt geht es um die Konkretisierung des Forschungsproblems, um daraus überhaupt adäquate Fragen für das Interview ableiten zu können. Im zweiten Schritt muss überlegt werden, welche Art von Fragen am besten dazu geeignet ist, die gewünschte Information zu erhalten. Auf diese Weise wurden auch bei dieser Untersuchung die Interviewfragen generiert. (Kaiser, 2021, S. 67–68)



**Abb. 3.1** Konzeptionelle und instrumentelle Operationalisierung. (Quelle: Eigene Darstellung)

*Abbildung 4: Konzeptionelle und instrumentelle Operationalisierung. Bildliche Darstellung (Kaiser, 2021, S. 70)*

Während Abbildung 4 verdeutlicht welche Schritte der konzeptionellen oder instrumentellen Operationalisierung zuzuordnen sind, illustriert Abbildung 5, wie dieser Prozess in der vorliegenden Untersuchung stattgefunden hat und versucht dadurch eine bessere Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten.

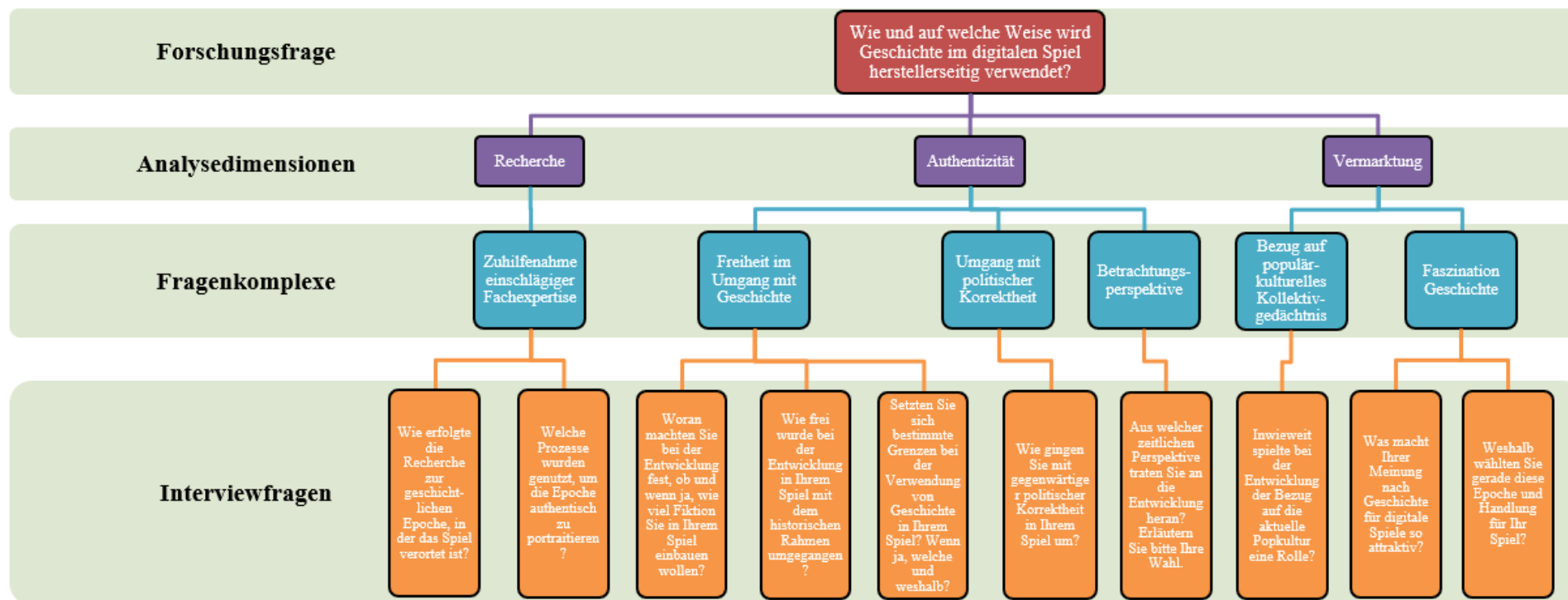


Abbildung 5: Operationalisierung der Forschungsfrage (eigene Darstellung)

Im ersten Schritt wurden jene Dimensionen identifiziert, mit denen das zu untersuchende Phänomen überhaupt beobachtbar ist. Diese Analysedimensionen lassen sich normalerweise aus der einschlägigen Literatur beziehungsweise dem gewählten Theoriebezug generieren. Von diesen ausgehend werden nun entsprechende Fragenkomplexe gebildet, die den Abstraktionsgrad bereits deutlich reduzieren und ebenfalls eine strukturierende Funktion einnehmen. Mit ihnen wird nicht nur festgelegt, nach welchen Kriterien die jeweilige Dimension betrachtet werden soll, sondern sie sind letztlich auch als Anweisungen für die empirische Überprüfung der Dimensionen zu verstehen. Schlussendlich müssen die Fragenkomplexe in die Erfahrungswirklichkeit der ExpertInnen übersetzt werden, um es diesen zu ermöglichen, die für den Interviewenden interessanten Informationen, mitzuteilen. Auf dieser Basis ist nun sichergestellt, dass der Forschende auf der Grundlage der Ergebnisse der ExpertInneninterviews, auch tatsächlich die Forschungsfrage angemessen beantworten kann. (Kaiser, 2021, S. 69–73)

Aufgrund der Tatsache, dass die Qualität der Daten, die mittels Interviews gewonnen wurden, auch stark von der Interviewführung abhängt, richtete sich der Interviewende nach den Empfehlungen von Döring und Bortz sowie Hug und Poscheschnik für eine gelungene Interviewführung, die die AutorInnen beider Werke in Form mehrere Ratschläge anführen. Diese umfassen beispielsweise Anleitungen, wie potentielle Fehler im Vorhinein vermieden werden können oder welche ertragreichen Möglichkeiten der Vorbereitung existieren. Diese Daumenregeln, wenn man so möchte, richten sich demnach in erster Linie an Neulinge der Interviewführungen und bieten eine solide Orientierungshilfe. (Döring & Bortz, 2016, S. 360–364; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 105–107)

Die Durchführung der Interviews erwies sich schließlich als überwiegend reibungslos. Es kam seitens der Experten zu keinen Verschiebungen der Termine. Zudem waren alle Interviewten sehr kooperativ und gesprächsbereit. Wenn etwaige Ausschweifungen oder ein Verlust des roten Fadens drohten, konnte mithilfe der in der Literatur empfohlenen Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen der Redefluss in richtige Bahnen gelenkt beziehungsweise angekurbelt werden. Lediglich beim Interview mit Martin Filipp („Mi'pu'mi Games“) gab es zu Beginn Probleme mit der Verständlichkeit, die jedoch recht zügig gelöst werden konnten.

### 4.3 Datenaufbereitung

Zwischen dem Prozess der Datenerhebung und der Datenanalyse findet die Datenaufbereitung statt. Diese umfasst sämtliche begründete sowie dokumentierte Bearbeitungen des sogenannten *Rohmaterials* (z.B. Videoaufzeichnungen von Interviews oder ausgefüllte Fragebögen), die die gewonnenen Daten hinsichtlich ihrer Verwendbarkeit verbessern und für die darauffolgende Analyse vorbereiten. Das Ziel ist es demnach, eine höhere Datenqualität zu erreichen. Den ersten Schritt dieser Bearbeitung des Rohmaterials stellt die Erstellung von strukturierten Datensätzen dar. Diese werden mittels Formatierung, Zuordnung, Digitalisierung oder Sortierung des Rohmaterials erzeugt. Bei der qualitativen Forschung werden diese noch um die Transkription von Video- oder Audioaufzeichnung erweitert. In weiterer Folge werden die daraus entstandenen Datensätzen um Metainformationen, wie zum Beispiel das Erhebungsdatum, ergänzt. Grundsätzlich erfolgt als nächstes die Anonymisierung, damit es zu keiner Identifikation von ProbandInnen kommt. Dies ist jedoch nur bedingt möglich, da bei gewissen Untersuchungen die Identität der TeilnehmerInnen für die Glaubwürdigkeit essenziell ist, wie beispielsweise bei der vorliegenden Arbeit, um den ExpertInnenstatus der interviewten Personen zu legitimieren. Schlussendlich erfolgt die Datenbereinigung. Im Zuge derer werden vor allem Details entfernt, die für die Auswertungen nicht von Bedeutung sind. (Döring & Bortz, 2016, S. 580)

Oftmals wird bei qualitativen Untersuchungen gute Datenqualität als selbstverständlich und nicht als etwas, das hergestellt oder anhand von Kriterien geprüft werden muss, erachtet. Das Arbeiten mit Daten zweifelhafter Qualität kann in der Wissenschaft zu unzuverlässigen Ergebnissen führen. Dies ist nicht nur für den Erkenntnisgewinn hinderlich, sondern kann auch zu unerwünschten praktischen Folgen führen. Eine ordentliche Datenaufbereitung ist also von großer Bedeutung und erfüllt mehrere, für den Forschungsprozess ertragreiche Funktionen. Zunächst ist diesbezüglich die Vermeidung fehlerhafter Ergebnisse zu nennen. Die Auswertung eines unbereinigten oder fehlerhaften Datensatzes führt zwangsläufig zu Verzerrungen oder defizitären Ergebnissen. Unglücklicherweise wird mangelnde Datenqualität erst dann erkannt, wenn sie geprüft wird. Geschieht eine Überprüfung erst recht spät im Forschungsprozess, so waren alle zuvor getätigten Analyseschritte vermutlich umsonst. Dies kann jedoch gleich zu Beginn durch eine entsprechende Datenaufbereitung vermieden werden. (Döring & Bortz, 2016, S. 580–581)

Eine weitere Funktion ist die Vermeidung von Verzögerungen und Schwierigkeiten bei der Datenanalyse. Dies wird beispielsweise durch eine angemessene Organisation, Strukturierung und Kommentierung der Datensätze mit Metadaten gewährleistet, beschleunigt die Auswertung und ist auch für einen etwaigen Austausch der Daten zuträglich. Schlussendlich ist noch die Vermeidung ethischer Probleme anzumerken. Im Rahmen der Aufarbeitung können derlei Versäumnisse frühzeitig identifiziert und dementsprechend korrigiert werden, um den Regeln der Forschungsethik gerecht zu werden. (Döring & Bortz, 2016, S. 581; Hug & Poscheschnik, 2020, S. 134–135)

Eine Form der Datenaufbereitung ist die sogenannte Transkription. Bei dieser handelt es sich um die Übertragung von Video- oder Audioaufnahmen in schriftliche Form. Dies geschieht per Hand mittels manuellen Abtippens unter eventueller Zuhilfenahme entsprechender Software wie zum Beispiel „MAXQDA“. Ziel ist es, die Flüchtigkeit der Erinnerung zu überwinden und Gesprochenes für eine anschließende Analyse zu konservieren. Da eine Transkription nicht dazu im Stande ist eine Gesprächssituation vollständig festzuhalten, muss eine Fokussierung auf bestimmte Aspekte erfolgen, die maßgeblich vom jeweiligen Forschungsinteresse abhängen. Die Datenaufarbeitung der vorliegenden Arbeit beschränkte sich vornehmlich auf die Transkription der durch ExpertInneninterviews generierten Videodateien. Nichtsdestoweniger wurde in diesem Rahmen jedoch versucht, den zuvor genannten Funktionen und der Bedeutung der Aufbereitungsphase gerecht zu werden. Aufgrund der Tatsache, dass der Fokus dieser Arbeit auf der inhaltlich-thematischen Ebene liegt, wurde ein einfaches Transkriptionssystem für die Datenaufbereitung gewählt, das sich an den Regeln von Thorsten Dresing und Thorsten Pehl, Kaiser sowie Mayring orientiert. Hierbei stand vor allem eine gute Lesbarkeit im Vordergrund und es erfolgte daher eine Übertragung in normales Schriftdeutsch, wobei Dialekte bereinigt und der Stil geglättet wurden. Um eine bessere Orientierung zu gewährleisten, wurde auch eine Zeilennummerierung vorgenommen. Eine genaue Auflistung der konkreten Regeln findet sich im Transkriptionsleitfaden (A.10) im Anhang. Als Hilfsmittel für die Transkription wurde das Programm „MAXQDA“ herangezogen. Hierbei handelt es sich um ein Softwareprogramm, das besonders für die Analyse qualitativer Daten nützliche Funktionen aufweist, wie beispielsweise eine automatische Zeilennummerierung, das Setzen von Zeitmarkern, Codieren, sowie die Möglichkeit, fertige Transkripte in anschaulicher Form zu exportieren. Dies stellte eine effiziente Arbeitsweise sicher. (Dresing & Pehl, 2015, S. 17–18; Kaiser, 2021, S. 115, 133-135; Mayring, 2016, S. 91)

#### 4.4 Datenanalyse

Nach der Aufbereitung der Daten folgte die Datenanalyse, welche auf die Herstellung einer systematischen Verbindung zwischen Erfahrungswirklichkeit und Theorien abzielte. Da der Fokus der Auswertung auf dem Inhalt des Datenmaterials liegt, wurde die sogenannte *qualitative Inhaltsanalyse* gewählt. Diese Methode zeichnet sich dadurch aus, dass sie mittels Kategorienbildung aus qualitativem Textmaterial systematisch manifeste Inhalte herausarbeitet. Daraus ergeben sich besondere Stärken aber auch Limitationen. Hervorzuheben ist vor allem ihr regelgeleitetes Vorgehen, das nicht nur dem Gütekriterium der Transparenz und Nachvollziehbarkeit, sondern auch jenem der Regelgeleitetheit entspricht. Da diese einem klaren Ablaufmodell folgt, ist sie nicht nur leicht erlernbar, sondern auch gut nachvollziehbar und darüber hinaus geeignet, um auch auf neue Fragestellungen angewendet zu werden. Schließlich zeichnet sich die Methode auch durch einen gewissen Grad an Flexibilität aus, da in der Regel zwar ein Kategoriensystem im Mittelpunkt steht, dieses aber durch Rückkoppelungsschleifen im Rahmen der Analyse fortlaufend überarbeitet und flexibel an das Material angepasst wird. Hinsichtlich der Limitationen der qualitativen Inhaltsanalyse ist anzumerken, dass diese besonders bei Studien mit einer recht offenen Fragestellung relevanten Einschränkungen unterliegt und eher offenere Verfahren gewählt werden sollten. (Barsch, 2016, S. 212; Döring & Bortz, 2016, S. 598, 602; Flick et al., 2019, S. 474; Mayring, 2015, S. 130–131)

Kuckartz hat in seinem Buch „Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung“ den Ablauf des Prozesses der Datenanalyse systematisch beschrieben und gibt zu den einzelnen Schritten immer wieder praxisnahe Beispiele. Aufgrund dessen orientierte sich die vorliegende Analyse insbesondere an diesem Werk, wenngleich auch die Arbeiten von Mayring (2015 & 2016), Döring und Bortz (2016), Kaiser (2021) sowie Thuswald (2016) maßgeblichen Einfluss auf Konzeption und Durchführung hatten. Wie bereits bei der Datenaufbereitung, wurde auch für die Datenanalyse entsprechende Software verwendet. Hierbei handelte es sich um das Programm „MAXQDA“. Diese sogenannte *QDA-Software*, zu welcher das zuvor genannte Programm gehört, wird im Großteil der einschlägigen Literatur empfohlen, da bei korrekter Verwendung effizienter gearbeitet werden kann als mit analogen Mitteln. Diese enthalten eine Vielzahl an Funktionen, die eine Transkription oder Analyse erleichtern können. (Kuckartz, 2018, S. 163, 169)

In weiterer Folge soll der Prozess der Datenanalyse in einzelne Phasen aufgegliedert und mittels einer Darstellung übersichtlich visualisiert werden. Die einzelnen Ebenen stellen die unterschiedlichen Phasen des Analyseprozesses dar, die mittels Subebenen weiter untergliedert und dadurch genauer ausformuliert werden. Es ist zu beachten, dass die Reihenfolge, der in den Subebenen enthaltenen Arbeitsschritte, immer von links nach rechts zu denken ist. Wichtig ist darüber hinaus noch zu erwähnen, dass dieser Prozess nicht linear abläuft, sondern zirkulär. Das bedeutet, dass Zwischenergebnisse in die weitere Datenanalyse eingearbeitet werden und diese steuern. (Döring & Bortz, 2016, S. 599)

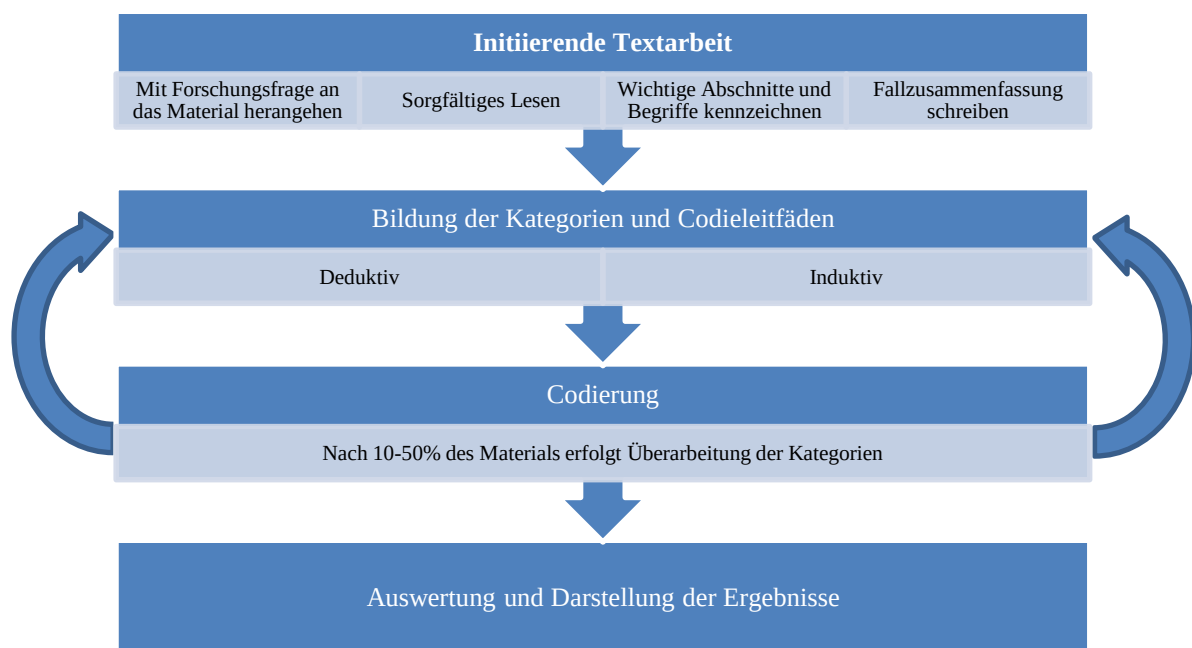


Abbildung 6: Prozess der Datenanalyse (eigene Darstellung)

Der abgebildete Prozess wurde aus der in diesem Kapitel angeführten Literatur gewonnen und an die Anforderungen der vorliegenden Untersuchung angepasst. Trotz des Umstands, dass das Vorgehen und der Ablauf der qualitativen Inhaltsanalyse grundsätzlich flexibler sind, ließen sich konkrete Phasen dieses Ablaufs festmachen. Diese lauten folgendermaßen: „Initiiierende Textarbeit“, „Bildung der Kategorien und der Codierleitfäden“, „Codierung“ sowie „Auswertung und Darstellung der Ergebnisse“. Im Rahmen der initiiierenden Textarbeit fand zuerst eine Vergegenwärtigung der Forschungsfrage und somit des eigenen Forschungsinteresses statt. Darunter können ein erneutes Bewusstmachen und Prüfen der im Mittelpunkt stehenden Ziele der Untersuchung sowie der Konstrukte und Konzepte, welche hierbei eine Rolle spielen verstanden werden. (Kuckartz, 2018, S. 55)

Daraufhin erfolgte ein systematisches Lesen des Transkripts im Rahmen dessen wichtige Abschnitte und Begriffe gekennzeichnet und erste Gedanken zu Struktur und Inhalt gemacht wurden. Dies geschah unter Zuhilfenahme entsprechender QDA-Software (MAXQDA), um ein einheitliches, digitales Arbeiten zu gewährleisten und im Nachhinein keine analogen Dokumente digitalisieren zu müssen. Den Schluss dieser Phase stellte das Verfassen einer Fallzusammenfassung (siehe B.1), auch *Case Summary* genannt, dar. Darunter ist eine zusammenfassende, systematische sowie ordnende Darstellung der Charakteristika des Einzelfalls aus der Perspektive der Forschungsfrage zu verstehen, die sich durch eine eng am Text arbeitende, faktenorientierte Komprimierung auszeichnet. Diese orientieren sich in ihrer Beschaffenheit und Struktur an den Vorlagen von Kuckartz und sollen gleich drei Zwecke erfüllen. *Erstens* helfen sie den Überblick über die unterschiedlichen Interviews und deren Inhalte zu bewahren. Auch, wenn es sich hierbei lediglich um eine Untersuchung mit drei verschiedenen ExpertInneninterviews handelt, kann dies, nicht zuletzt für die/den RezipientIn, von großem Nutzen sein. *Zweitens* schärfen sie den analytischen Blick, um die Andersartigkeit der einzelnen Interviews besser wahrzunehmen. *Drittens* fungieren die Fallzusammenfassungen als hervorragender Ausgangspunkt für die weitere Datenanalyse, da sie bei der Kategorie- und Hypothesenbildung einen nicht zu unterschätzenden Beitrag leisten können. Wichtig zu erwähnen ist an dieser Stelle, dass die Fallübersichten der Interpretation des Forschenden unterliegen und auch kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben wird. (Kuckartz, 2018, S. 56–62)

In weiterer Folge wurde mit der Bildung der Kategorien und des Codierleitfadens (B.4) begonnen. Vor allem bei Kuckartz wird dem Begriff der Kategorie ein besonderer Stellenwert eingeräumt und er verweist auf die Unerlässlichkeit einer ordentlichen Kategoriendefinition, unabhängig davon, ob diese deduktiv oder induktiv erschlossen werden. Dies ist für ein regelgeleitetes Verfahren wie die qualitative Inhaltsanalyse überaus wichtig. Daher wurde bei der Definition der Kategorien folgender Aufbauplan eingehalten. Zunächst wurde eine prägnante *inhaltliche Beschreibung* vorgenommen und festgehalten, ob die Kategorie deduktiv oder induktiv gebildet wurde. Im Anschluss daran folgte die Anführung ein oder mehrerer *konkreter Anwendungsbeispiele*, titulierte als „Ankerbeispiele“, aus dem Material inklusive Quellenangabe. Optional könnte noch eine Abgrenzung zu anderen Kategorien ausformuliert werden, welche darlegt, wann diese Kategorie nicht codiert wird (inklusive Beispiel aus dem Material mit Quellenangabe). (Kuckartz, 2018, S. 39–40)

Darauf wurde jedoch verzichtet, da dies dem Forschungsleiter lediglich notwendig erschien, falls zwei Kategorien sich sehr ähnlich gewesen wären. Die Kategorienbildung erfolgte bei der vorliegenden Untersuchung zunächst deduktiv und anschließend induktiv. Diese Mischform wurde gewählt, da sie sich aufgrund der breiten theoretischen Vorarbeit sowie der gewählten Datenerhebungsmethode (ExpertInneninterview) besonders anbot. (Kuckartz, 2018, S. 39-40, 95-96)

Der für das Interview konzipierte Leitfaden wurde mittels Operationalisierung direkt von der Forschungsfrage abgeleitet, weshalb dieser ein besonderes Nahverhältnis zum eigentlichen Forschungsinteresse aufwies und somit als brauchbare Grundlage für die deduktive Kategorienbildung herangezogen werden konnte. Deduktiv bedeutet, dass die Bildung der Kategorien bereits vor der Arbeit am erhobenen Datenmaterial geschieht. Diese dienen als Ausgangspunkt und Suchraster, mit dem entsprechende Inhalte des Materials ausfindig gemacht und grob kategorisiert werden. Kuckartz empfiehlt diese Kategorien eher allgemein zu halten, da sie im weiteren Prozess ohnehin konkretisiert werden. Aus diesem Grund wählte der Forschungsleiter die im Rahmen der Operationalisierung generierten Analysedimensionen, da diese den höchsten Abstraktionsgrad aufwiesen. Um tatsächlich alle Aspekte zu erfassen, wurde auch eine sogenannte *Restkategorie*, mit der Bezeichnung „Sonstiges“ erstellt. Diese hatte die Funktion, nicht zuordenbare Äußerungen, die jedoch wichtig erschienen, aufzufangen. Häuften sich mehrere der gleichen Art, so wurden bestehende Kategorien modifiziert oder eine neue geschaffen, die diesen entsprach. (Kuckartz, 2018, S. 64, 70-72)

Von großer Bedeutung war es auch, dass die Kategorien erschöpfend waren, das heißt, dass aus der Perspektive der Forschungsfrage keine zentralen Bereiche ausgelassen wurden. Die bereits genannte Operationalisierung der Forschungsfrage, welche die Grundlage der deduktiven Kategorien bildet, stellte hierfür eine gute Absicherung dar. Induktiv hingegen bedeutet, dass die Bildung von Kategorien direkt am erhobenen Datenmaterial geschieht. In der vorliegenden Untersuchung wurde dies in einem zweiten Schritt durchgeführt, indem bestehende Subkategorien ausdifferenziert oder neue gebildet und Hauptkategorien angepasst wurden. Abbildung 7 illustriert diesen Prozess und soll jenen für die RezipientInnen greifbarer machen. (Kuckartz, 2018, S. 72, 95-96)

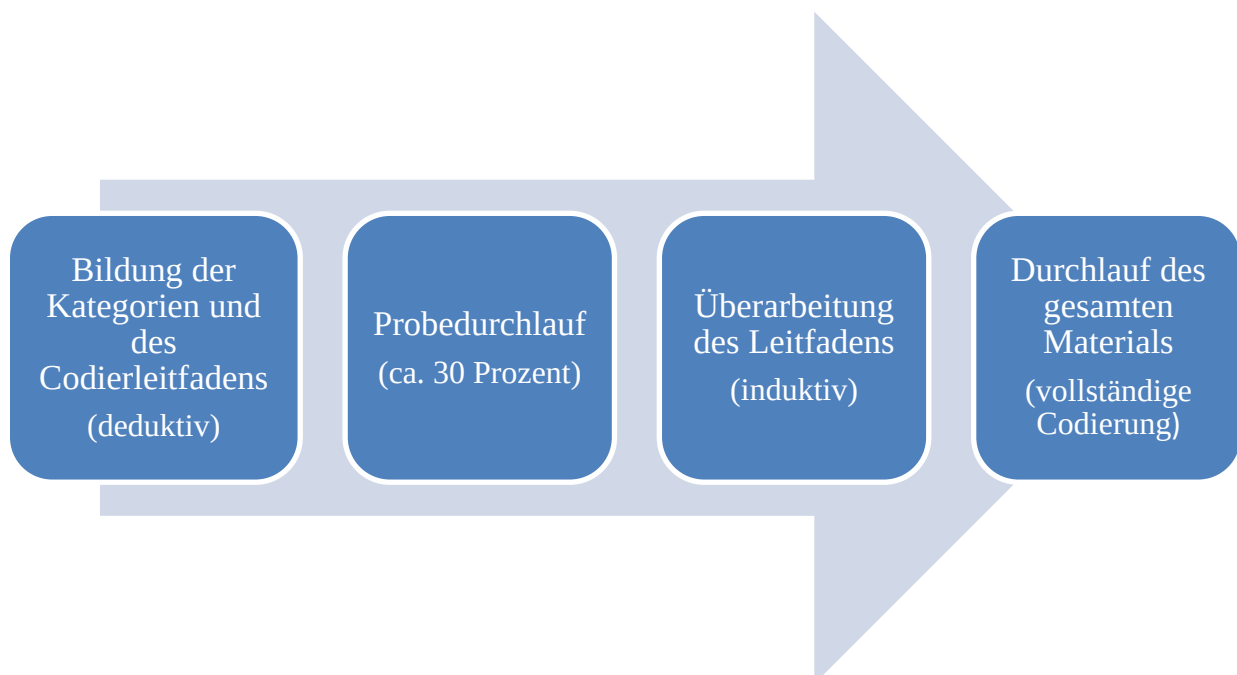


Abbildung 7: Ablauf der Bildung des Kategoriensystems und der Codierung (eigene Darstellung)

Realiter wurden die folgenden drei deduktiven Hauptkategorien herangezogen: „*Recherche*“, „*Authentizität*“ und „*Vermarktung*“. Diese wurden daraufhin um die Subkategorien „*Zuhilfenahme einschlägiger Fachexpertise*“, „*Freiheit im Umgang mit Geschichte*“, „*Umgang mit politischer Korrektheit*“, „*Betrachtungsperspektive*“, „*Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis*“ sowie „*Faszination Geschichte*“ ergänzt, welche sich ebenfalls aus der Operationalisierung der Forschungsfrage ableiten und eine Konkretisierung der Analysedimensionen darstellen. Daher boten sich diese besonders an, um bereits bei der deduktiven Kategorienbildung eine erste Ausdifferenzierung vorzunehmen. Im nächsten Schritt erfolgten die Festlegung von Codierregeln (B.3) sowie die Entwicklung eines Codierleitfadens (B.4), der zunächst eine inhaltliche Beschreibung der deduktiv gebildeten Kategorien und Subkategorien enthielt. Daraufhin kam es zu einem Probendurchgang anhand eines Teils (ca. 30 Prozent) des Datenmaterials, um die Brauchbarkeit der Kategorien zu prüfen. In weiterer Folge wurde ein vollständiger Durchlauf des gesamten Materials vorgenommen und der Codierleitfaden induktiv erweitert, ausdifferenziert, überarbeitet präzisiert und um unzureichende Kategorien reduziert. Dieser Vorgang wurde so oft wiederholt, bis keine neuen Kategorien mehr gebildet werden konnten und ein Zustand der Erschöpfung eintrat. Danach wurden die induktiven Kategorien um die noch fehlende Beschreibung ergänzt und sämtliche Ankerbeispiele dem Codierleitfaden hinzugefügt.

Konkret kam es bei dem in Abbildung 7 illustrierten Prozess zu weitreichenden Veränderungen. Zunächst wurde die Subkategorie „*Zuhilfenahme einschlägiger Fachexpertise*“ verworfen, da sie unzureichend war, um die Vielfalt an genannten Informationsquellen hinreichend abzubilden. An ihrer statt traten die Subkategorien „*Kontakt mit HistorikerInnen*“, „*HistorikerIn im Team*“, „*Referenzliteratur*“ und „*Gedenkstätten*“. Darüber hinaus wurde die Hauptkategorie „*Recherche*“ zusätzlich um die Subkategorien „*Internetquellen*“, „*ZeitzeugInnen oder Angehörige*“, „*Erkundung vor Ort*“, „*Film und Theater*“ sowie „*Quellen*“ ergänzt. Die Hauptkategorie „*Authentizität*“ wurde um die Subkategorie „*Einfluss durch Age Rating*“ ergänzt und schlussendlich erhielt auch die Hauptkategorie Vermarktung die Subkategorie „*Spiel als Bildungsquelle*“.

Vor der Auswertung und Darstellung der Ergebnisse, wurde ein von Kuckartz empfohlener Zwischenschritt, nämlich die sogenannten *thematischen Zusammenfassungen*, durchgeführt. Diese erweisen sich als besonders hilfreich, wenn sehr umfangreiches Material vorhanden ist oder Codes zu bestimmten Thematiken überall verstreut sind. Hierbei wird das aus der systematischen Codierung des Materials erzeugte Koordinatennetz als Themenmatrix dargestellt und diese als Ausgangspunkt für die, durch die ForscherInnen gefertigten, thematischen Zusammenfassungen der Originalstellen herangezogen. Dadurch wird das Material nicht nur zusammengefasst und pointiert, sondern auch auf das, mit Blick auf die Forschungsfrage, Wichtigste reduziert. Dies bietet eine Reihe von Vorteilen wie etwa, dass die Analyse gut nachvollziehbar und dokumentiert ist, sie flexibel ist, da jederzeit Akzentuierungen oder Ergänzungen der thematischen Zusammenfassungen möglich sind, aufgrund des Einbezugs des gesamten codierten Materials flächendeckend ist sowie eine gute Vorarbeit für darauffolgende Analyseformen darstellt. (Kuckartz, 2018, S. 111, 117)

Bei der Durchführung wurde zunächst mittels „MAXQDA“ ein *Summary-Grid* erstellt, das in Abbildung 8 beispielhaft eingesehen werden kann. Diese Themenmatrix besteht aus Zeilen, welche die einzelnen Thematiken, die codiert wurden, repräsentieren und aus Spalten, die wiederum die unterschiedlichen Interviews darstellen. An den Stellen, an denen sich diese kreuzen, entstanden Knotenpunkte, die alle Originalstellen der Interviews enthalten, die in weiterer Folge von dem Forschungsleiter zusammengefasst wurden. Dieser Vorgang der Komprimierung orientierte sich stark an der Forschungsfrage und somit wurden vor allem Aspekte, die für die Beantwortung dergleichen maßgeblich sind, forciert. Auf diese Weise wurde auch mit den übrigen Knotenpunkten verfahren und somit die darauffolgende Auswertung und Darstellung vorbereitet.



„So in der Art haben wir uns da Rückmeldung geholt und dann war es auch wieder so, in dem Moment wo wir halt ähm öffentlich waren, wir hatten ja relativ früh schon, lange vor Veröffentlichung, viel Presse äh mit dem Spiel und dann haben sich Historiker/Historikerinnen von alleine äh gemeldet also zum Teil auch so wie du, äh Masterstudenten oder so, die dann gesagt haben: "So, ich würde das gerne für meine Masterarbeit mal spielen.". Da war es noch nicht draußen, da war es noch spannender und dann (lacht) kamen die vorbei und das haben wir natürlich immer gerne gemacht und weil wir dann eben auch Rückmeldung äh gesammelt haben, äh zum Spiel so.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 154-162).

Als zweites prototypisches Codierungsbeispiel wird die der Hauptkategorie „Vermarktung“ untergeordnete Subkategorie „Faszination Geschichte“ angeführt. Diese wurde ebenfalls deduktiv aus der Operationalisierung der Forschungsfrage gewonnen und weist somit ein besonderes Nahverhältnis zum eigentlichen Erkenntnisinteresse auf. Definitorisch umfasst die Subkategorie nicht nur die subjektive Meinung der/des InterviewpartnerIn über die Attraktivität von Geschichte im digitalen Spiel, sondern auch den Grund der Entscheidung für die gewählte Epoche. Erneut soll das folgende Ankerbeispiel die Anwendung des Codes am Material verdeutlichen. Der befragte Experte, Martin Filipp, führt den Reichtum der gewählten Zeit als Grund für deren Wahl an und nennt hierzu einigen Beispiele.

„Reichtum hab ich gesagt. Also das ist eine extrem spannende Zeit gewesen. Da ist sehr viel passiert. Gerade im Kunstbereich, Wiener Moderne, ähm Klimt, Schiele, Kokoschka. Es ist auch in der Architektur viel passiert. Also alles, was man in Wien heute sieht. Also die ganze U6 zum Beispiel, die alte Stadtbahn.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 486-489).

#### 4.4.2 Problematische Codierungsbeispiele

Bei der Codierung kam es auch immer wieder zu Situationen, bei denen eine eindeutige Zuordnung sinntragender Textstellen aus unterschiedlichen Gründen nicht möglich war. Diese wurden in „MAXQDA“ zunächst per Memo markiert sowie einer passenden Hauptkategorie zugeordnet und schlussendlich durch Nachschärfungen der Kategoriendefinitionen, induktiver Erzeugung neuer Kategorien oder mit Hilfe des Gesprächskontextes der geführten Interviews den entsprechenden Subkategorien zugewiesen. Erneut werden hierfür zwei Beispiele herangezogen und jeweils die Kategoriendefinition angeführt.

Das erste der beiden Beispiele war insofern problematisch, da aus den Aussagen der/des ExpertIn an sich nicht explizit hervorgeht, um welche Art von Literatur es sich bei den gelesenen Werken handelt. Es ist lediglich die Information vorhanden, dass Bibliotheken besucht und Bücher gelesen wurden. Aufgrund des Gesprächskontextes sowie der Einschätzung des Forschungsleiters, wurde schließlich die Subkategorie „Referenzliteratur“ generiert und dieser die dargestellte Textstelle zugeordnet.

„Ähm also wir haben vor allem viel gelesen. Äh sehr viel gelesen, ähm und (...) einfach recherchiert, was so an öffentlichem Wissen über die Zeit und über diese also speziell über den zivilen Widerstand äh in Deutschland bekannt ist.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 92-94).

Das zweite Beispiel umfasst eine Zuordnungsproblematik, die ebenfalls im Bereich der Hauptkategorie „Recherche“ zu finden ist. Folgende Transkriptionsausschnitte waren davon betroffen.

„Das heißt, wenn ich eine Map gebaut hab, oder die Vorlage für eine Map gemacht hab, dann war sie immer basierend auf den Stadtkarten aus der Zeit.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 487-489).

„Ähm die Kirchen und die Gebete und sowas, die sind absichtlich nur historisch angelehnt. Ich hab Vorlagen genommen und Lieder aus dem 14./15. Jahrhundert und ein Freund von mir, ist auch in einer Mittelalterband, dem hab ich das mal nur gezeigt, was ich gemacht hab. Fand er auch ganz gut.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 591-595).

Beide konnten einerseits nicht eindeutig einer bereits bestehenden Kategorie zugeordnet werden und andererseits war auch die Generierung einer trennscharfen, beide inkludierenden Kategorie schwierig. Um das Codesystem nicht weiter aufzublähen, erschien auch eine getrennte Codierung in zwei neue Kategorien als wenig ertragreich. Da ein Auslassen der Codierung aufgrund deren Relevanz für das Erkenntnisinteresse nicht in Frage kam, wurden diese schlussendlich unter der Kategorie „Quellen“, die sich aus diversem Quellenmaterial zusammensetzt, zusammengefasst. Darüber hinaus kann dies auch als Beispiel einer Doppelcodierung herangezogen werden, da beide Transkriptionsausschnitte auch Teil einer weiteren Codierung sind. Dies ergibt sich aus dem Umstand heraus, dass laut Codierregeln (B.3) eine Sinneinheit mindestens einen vollständigen Satz umfassen muss und aufgrund des potentiell großen Umfangs, dadurch Informationen enthalten sein können, die für mehrere Kategorien relevant sind.

## 5. Strukturanalyse der digitalen Spiele

In diesem Kapitel soll die Strukturanalyse der gewählten digitalen Spiele auf der Makroebene durchgeführt werden, die eine vorbereitende Funktion für qualitative Inhaltsanalyse der ExpertInneninterviews einnimmt, da sie auf die Offenlegung der die historische Erzählung der Spielwelt beeinflussenden Spielstrukturen abzielt und deren tendenzielle Verarbeitung fokussiert. Zusätzlich fördert diese das bessere Verständnis der im Interview behandelten digitalen Spiele und trägt darüber hinaus dazu bei, den Gütekriterien der Verfahrensdokumentation und der Transparenz Rechnung zu tragen. Bewerkstelligt wird dies unter anderem durch die Anwendung der bereits dargelegten Analysedimensionen („*Simulationsstil und Epistemologie*“, „*Zeit*“, „*Raum*“ und „*Narrativ*“) nach Chapman (2016). Dem voraus geht eine Vorstellung der verwendeten Hardware, die Spieleplattform, über welche die digitalen Spiele bezogen wurden, sowie eine Beschreibung der Spielprozesse. Dieses Vorgehen ist von Giere inspiriert und wurde in angepasster Form übernommen, um eine übersichtliche Darstellung und Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Um die Dateigröße der aufzunehmenden Spielsitzungen im Rahmen zu halten, werden diese mittels „Windows Movie Maker“ konvertiert. (Giere, 2019, S. 188-189, 197–198)

### 5.1 Hardware, Spieleplattform und Spielprozesse

Bei der verwendeten Hardware handelt es sich um einen PC (AMD Ryzen 5 5600X 3,7 GHz; NVIDIA RTX 3060 12 GB DDR6; 16 GB DDR4) mit einem 27 Zoll QHD-Monitor (DELL S2721DGFA, IPS-Panel), einer optischen Maus (RAZER VIPER 8K<sup>HZ</sup>) und einer Tastatur (CORSAIR K55 RGB PRO XT). Alle behandelten digitalen Spiele wurden von der Spieleplattform „Steam“ bezogen. Die Spielprozesse gliedern sich in mehrere Sitzungen, wobei jedem Spiel mindestens fünf Stunden Spielzeit eingeräumt wurde. Diese wurden mithilfe der Aufnahmesoftware „Fraps“ aufgezeichnet und liegen der Arbeit einerseits auf einem USB-Stick bei und andererseits sind sie per Links im Literaturverzeichnis erreichbar, die auf den YouTube-Kanal des Forschungsleiters verweisen. (Sonner, 2022a, 2022b, 2022c)

## 5.2 The Lion's Song

### 5.2.1 Epistemologie und Simulation

Bei der Strukturanalyse von „The Lion's Song“ ist hinsichtlich der audio-visuellen Umsetzung ein realistischer Simulationsstil mit rekonstruktivem epistemologischen Zugang festzustellen. Betrachtet man die stilistische Ebene so bahnt sich die implizite Behauptung einer Vorstellung von Authentizität an, wie sie beispielsweise bereits im Hauptmenü beziehungsweise zu Beginn einer Episode sichtbar wird.

Klickt man auf den Button „Starten“ so nimmt man das Geräusch einer Schreibmaschine wahr und gleich verhält es sich auch bei der in der zumeist linken unteren Ecke befindlichen Beschreibung des Ortes, der gerade gezeigt wird.<sup>2</sup> Darüber hinaus lässt sich diese Tendenz auch bei der Darstellung von Objekten und der Umgebung erkennen, welche historischen Gegebenheiten nachempfunden und in Pixel-Art dargestellt sind. Dies ist bei der spielweltlichen Umsetzung Wiens zu sehen. Zwar ist eine deutliche Reduktion an Details erkennbar, die nicht zuletzt auf den gewählten Grafikstil sowie die Perspektive zurückzuführen sind, jedoch finden sich einige historische Gebäude an akkuraten Orten. So sind auf der Karte unter anderem der Stephansdom, die Votivkirche, das Burgtheater und die Universität Wien zu sehen. Letztere ist ein Schauplatz des digitalen Spiels und kann auch betreten werden. Zusätzlich ist anzumerken, dass die Gebäude, die als Schauplätze dienen, verhältnismäßig größer und detailreicher dargestellt werden.<sup>3</sup>

Um die Approximation an eine historische Realität zusätzlich zu befördern, ist es der/dem SpielerIn möglich, mit ihrem fiktiven Avatar, mit historischen Persönlichkeiten, wie Sigmund Freud oder Gustav Klimt zu interagieren.<sup>4</sup> Dahingehend ist auch deren Sprechweise interessant. Es wurde darauf geachtet, dass der vorherrschende Dialekt in den Interaktionen verwendet wird und typische Wiener Süßspeisen vorkommen, was den konstruktiven Zugang nochmals unterstreicht.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Siehe [TLS Episode 1 (00:03-00:13)].

<sup>3</sup> Siehe [TLS Episode 3 (16:10-16:12)]

<sup>4</sup> Siehe [TLS Episode 2 (08:20-08:30)]

<sup>5</sup> Siehe [TLS Episode 4 (13:40-13:55)]

## 5.3 The Lion's Song

### 5.3.1 Zeit

Die Analyse und Bewertung der zeitlichen Dimension von „The Lion's Song“ gestaltet sich als schwierig, nicht zuletzt aufgrund der von Chapman angesprochenen Problematik, dass es faktisch unmöglich ist, ein 1:1:1-Verhältnis herzustellen. Nichtsdestoweniger ist schlussendlich von einer realistischen Zeitstruktur auszugehen, da die Argumente für eine solche dominieren. Kritisch zu betrachten sind die Zeitsprünge in den Episoden, die zwischen wichtigen Ereignissen der Erzählung vorkommen. Teilweise vergehen in diesen ein paar Sekunden andauernden Sprüngen Stunden, Tage oder sogar Wochen der fiktiven Zeit.

Natürlich ist dies für das Erzählen der Geschichte notwendig, da, wie in dem in der Fußnote angezeigten Spielsitzungsabschnitt, wissenschaftliche Erkenntnis ein gewisses Maß an Zeit benötigt und die/der SpielerIn wochenlang spielen müsste, bis der nächste Meilenstein erreicht ist, jedoch handelt es sich hierbei um eine Tatsache, die Disharmonie in ein realistische Zeitstruktur bringt.<sup>6</sup> Es ist anzumerken, dass diese Zeitsprünge in der zweiten Episode anders integriert sind, nämlich als Aussetzer des fiktiven Protagonisten an die er sich selbst nicht erinnern kann und die sich daher mit der Erzählung verweben, also nicht deplatziert wirken.<sup>7</sup> Starke Argumente für eine realistische Zeitstruktur sind die Begegnungen und Gespräche auf die das digitale Spiel auch seinen Fokus legt und die auch den größten Teil davon ausmachen. Diese stehen in einem der Zeitstruktur angemessenen Verhältnis und dienen als Grundlage für die angestellte Bewertung.

## 5.4 The Lion's Song

### 5.4.1 Raum

Betrachtet man den Raum als Dimension so handelt es sich bei „The Lion's Song“ um narrative Gärten. Die deutlichsten Merkmale hierfür sind einerseits die räumlichen Restriktionen und die narrativen Ziele, die eine gewissen Linearität vorgeben. Betrachtet man beispielsweise die Karte von Wien, so erblickt man eine Vielzahl an Gebäuden, zu denen man weder hingehen noch sie betreten kann, obwohl sie sichtbar sind und auch vermeintlich begehbare Straßen oder Gassen dorthin führen würden. Dadurch wird man in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt und von den EntwicklerInnen in eine gewisse Richtung gelenkt, um einer vorgegebenen Erzählung zu folgen.

---

<sup>6</sup> Siehe [TLS Episode 3 (46:25-46:35)]

<sup>7</sup> Siehe [TLS Episode 2 (01:09:05-01:09:15)]

Auch das abgebildete oder nicht mehr abgebildete Material auf der Karte stellt der/dem SpielerIn Informationen darüber bereit, wo die Grenzen der narrativen Gärten liegen.<sup>8</sup> Ein weiterer Hinweis ist auch die Unveränderbarkeit des vorgefundenen Raums. Es ist zwar möglich mit diesem zu interagieren, jedoch ist man nicht dazu in der Lage, die narrativen Gärten weitreichend zu beeinflussen. So ist es einem beispielsweise in der dritten Episode möglich, das Aussehen der eigenen Wohnung marginal zu verändern, indem man auf dem Markt Lebensmittel erwirbt, die sich in weiterer Folge auf dem Tisch befinden, indes hat man dadurch den Raum an sich nicht unmittelbar verändert.<sup>9</sup>

## 5.5 The Lion's Song

### 5.5.1 Narrativ

Hinsichtlich des Narrativs in „The Lion's Song“ kann gesagt werden, dass das framed narrative gegenüber dem ludonarrative dominant und eine offene Erzählstruktur gegeben ist. Dies zeigt sich unter anderem dadurch, dass die von den EntwicklerInnen vorgesehene Geschichte lediglich dezent durch die Entscheidungen der/des SpielerIn beeinflussbar ist. So können bestimmte Handlungen, die zum Erreichen etwaiger Spielziele (framing goals) notwendig sind teilweise in unterschiedlicher Reihenfolge vorgenommen werden, jedoch ist das grundsätzliche Ergebnis das gleiche oder weicht nur marginal ab. Zuweilen wird man auch vor tiefgreifendere Entscheidungen gestellt, die schlussendlich auf alternative Enden hinauslaufen, wenngleich sich dies nicht in allen Episoden gleich verhält. Beispielsweise ist es in der vierten Episode möglich, durch die Auswahl unterschiedlicher Gesprächsoptionen, Einfluss auf das in der abschließenden Cutscene (framing narrative fragment) gezeigte Ende zu nehmen. Hierbei handelt es sich um die Schicksale dreier NPCs, die sich in einem Zug an die Front befinden. Der Umstand, dass sich die drei in diesem Zug an die Front befinden und auch dort ankommen, lässt sich durch die Entscheidungen aber nicht ändern.<sup>10</sup> Die lexia umfasst in „The Lion's Song“ die Interaktion mit ausgewählten Gebäuden, sämtlichen Objekten und Personen, wobei manche davon ausschließlich in bestimmten Passagen der Story verfügbar sind, wie beispielsweise Sigmund Freud.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Siehe [TLS Episode 2 (17:00-17:05)]

<sup>9</sup> Siehe [TLS Episode 3 (27:20-30:50) & (43:15-43:20)]

<sup>10</sup> Siehe [TLS Episode 4 (01:04:30-01:09:20)]

<sup>11</sup> Siehe [TLS Episode 2 (58:20-58:40)]

## 5.6 Die Gilde 3

### 5.6.1 Epistemologie und Simulation

Bei „Die Gilde 3“ handelt es sich um ein digitales Spiel im vorwiegend konzeptuellen Simulationsstil und mit konstruktivem epistemologischem Zugang, wenngleich auch realistische Elemente enthalten sind. Ein Umstand, der gleich zu Beginn allgegenwärtig ist und auf einen konzeptuellen Simulationsstil hinweist, ist die hohe Interaktionskomplexität, die aufgrund eines reichhaltigen Regelsystems gegeben ist. Dies eröffnet sich der/dem SpielerIn sogleich im Tutorial, das mit einer Fülle an Informationen bezüglich der Symbole, Menüs, Funktionsweisen, Ressourcen, Karten, etc. beladen ist und dadurch implizit auch eine Vielzahl an historischen Referenzen und Konzepten enthält.<sup>12</sup> Beispielsweise werden dadurch Standesbezeichnungen, BürgerInnenrechte oder grundlegende Kenntnisse ökonomischer sowie politischer Wirkungsweisen dargelegt und Geschichte nähergebracht, ohne diese direkt nacherzählen zu wollen.

Aufgrund dessen und wegen der Gegebenheit, dass die angesprochenen Konzepte und Prozesse keine unmittelbare physische Präsenz aufweisen, ist es bei „Die Gilde 3“ auch möglich, dass sich das digitale Spiel freier durch Raum und Zeit bewegt, was ebenfalls ein Merkmal des konzeptuellen Simulationsstils darstellt. So können unterschiedliche Städte über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg thematisiert werden, weswegen diesbezüglich auch eine diskrete Zeitstruktur lokalisiert werden kann. Als Elemente eines realistischen Simulationsstils sind die doch recht akkurate Skalierung, der Grad visueller Spezifität und auch teilweise die ästhetischen Verhaltensweisen der NPCs zu erachten. So sieht man beispielsweise Transporteure mit Karren durch die Straßen fahren<sup>13</sup> oder in Betrieben angestellte Personen mit Säge oder Axt arbeiten.<sup>14</sup>

## 5.7 Die Gilde 3

### 5.7.1 Zeit

Betrachtet man die zeitliche Dimension von „Die Gilde 3“ so kann das digitale Spiel eindeutig der diskreten Zeitstruktur zugeordnet werden, da Spielzeit, fiktive Zeit und vergangene Zeit grundsätzlich nicht übereinstimmen. Dieser Umstand lässt sich schon im Hauptmenü des digitalen Spiels vermuten, wenn man eine Kampagne starten möchte.

---

<sup>12</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (10:56-13:07)]

<sup>13</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (33:35-33:43)]

<sup>14</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (25:50-26:06)]

Hierbei wählt man zunächst alle gewünschten Voraussetzungen, wie die Stadt, die Menge an konkurrierenden Dynastien oder die Anzahl an Jahren, die während einer Runde vergehen soll, aus.<sup>15</sup> Diese letztgenannte Einstellungsmöglichkeit, ist bereits ein klarer Verweis auf eine diskrete Zeitstruktur. Es liegt also nahe, dass ein 1:1:1-Verhältnis gar nicht angestrebt wurde, was aufgrund des gewählten Spielkonzepts auch nicht möglich wäre. Niemand hätte die Zeit und die Ressourcen tatsächlich mehrere Jahrzehnte oder gar über ein Jahrhundert an Spielzeit aufzubringen, um im Spiel eine Familiendynastie aufzubauen. Abgesehen davon existieren noch weitere Umstände, die eine Disharmonie der drei betrachteten Zeiten nahelegen. Dies zeigt sich unter anderem bei der Errichtung eines Gebäudes, dem Alterungsprozess der Personen oder der Herstellung von Gegenständen und Werkzeugen in den Betrieben.<sup>16</sup> Darüber hinaus ist es möglich, auf den Verlauf der Zeit selbst Einfluss zu nehmen. Hierfür kann sich die/der SpielerIn der uhrenähnlichen Anzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms bedienen. Damit ist es möglich, die Zeit zu verlangsamen, zu beschleunigen oder diese gar völlig anzuhalten, um sich genügend Zeit zum Überlegen herauszunehmen.<sup>17</sup>

## 5.8 Die Gilde 3

### 5.8.1 Raum

Bei der Dimension des Raumes handelt es sich bei „Die Gilde 3“ um eine narrative Leinwand, da der Raum als Ressource fungiert, aus der sich mittels der Handlungen der/des SpielerIn die Erzählung formt. Die EntwicklerInnen stecken lediglich den Rahmen ab, in welchem man sich frei bewegen kann. Betritt man das erste Mal die gewählte Kampagne, so findet man sich zum Beispiel in einem der spätmittelalterlichen Stadt Magdeburg nachgebauten Gebiet wieder, das eine Reihe von Gebäuden, Ressourcen und Menschen beinhaltet. Die/der SpielerIn ist nun dazu in der Lage, den ihr zur Verfügung gestellten Raum nach ihren Möglichkeiten zu nutzen und durch ihre räumliche Gestaltung die historische Erzählung zu entwickeln. Beispielsweise könnte, wie in den Spielsitzungen gezeigt, durch die Spezialisierung auf den handwerklichen Talentbaum eine Dynastie der HandwerkerInnen gegründet werden, die sich aufgrund räumlicher Gegebenheiten in der Nähe des Marktes ansiedelt, um ihre Waren dort rasch zu verkaufen und Ressourcen für die Produktion beziehen zu können.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (01:05-01:15)]

<sup>16</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (21:30-22:55)]

<sup>17</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (09:50-10:15)]

<sup>18</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (21:30-22:10)]

Bei einer wissenschaftlichen Fokussierung hingegen, befände sich die Dynastie vermutlich anderswo und die Erzählung ginge in eine völlig unterschiedliche Richtung. Nicht zuletzt handelt es sich dabei um einen Hinweis auf den Raum als narrative Leinwand.

## 5.9 Die Gilde 3

### 5.9.1 Narrativ

Bei der Strukturanalyse von „Die Gilde 3“ weist der Narrativ eine offen-ontologische Erzählstruktur auf und das ludonarrative ist gegenüber dem framed narrative eindeutig dominant. Letzterer zeigt sich in dem digitalen Spiel zumeist lediglich in Form von Spielzielen<sup>19</sup> (framing goals), die man sich zum Beispiel am Beginn der Kampagne im Hauptmenü selbst setzt, oder in der Cutscene<sup>20</sup> (framing narrative fragment), die ebenfalls beim Kampagnenstart abgespielt wird und je nach gewähltem Spielziel etwas unterschiedlich ausfällt. In diesem Rahmen bewegt sich das privilegierte ludonarrative, der die Handlungen und Entscheidungen der/des SpielerIn in den Vordergrund rückt. Es kann mit einem großen Teil der Spielwelt interagiert werden und somit steht in „Die Gilde 3“ eine Vielzahl an Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten offen, durch deren Kombination (lexia) schließlich die Erzählung produziert wird.

Um jedoch trotzdem eine gewisse Kohärenz des ludonarrative zu gewährleisten, sind bestimmte, durch die EntwicklerInnen vorgenommene, Restriktionen (framing controls) spürbar. Beispielsweise ist es nicht möglich, sofort jedes Gebäude an jedem Ort zu errichten, alle Innenräume einzusehen<sup>21</sup> oder von Beginn an politische Ämter einzunehmen. Hierbei gilt es gewisse Voraussetzungen zu erfüllen, welche die Handlungen der/des SpielerIn und somit auch die zustande kommende Erzählung in eine bestimmte Richtung lenken. Wie oder auf welche Weise diese Voraussetzungen erfüllt werden, wird freilich nicht vorgegeben. Darüber hinaus treten solche framing controls auch in Form von Ressourcen, wie Geld und Ansehen oder der Positionierung ökonomisch relevanter Orte (z.B. Marktplatz) auf. Diese beeinflussen dadurch die Position von Betrieben oder Abfolge bestimmter Handlungen und somit auch die generierte Erzählung.

---

<sup>19</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (01:53-02:40)]

<sup>20</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (07:15-09:09)]

<sup>21</sup> Siehe [DG3 Spielsitzung 1 (15:40-15:47)]

## 5.10 Through the Darkest of Times

### 5.10.1 Epistemologie und Simulation

Beim digitalen Spiel „Through the Darkest of Times“ zeichnet sich im Rahmen der Strukturanalyse hinsichtlich seiner audio-visuellen Umsetzung tendenziell ein konzeptueller Simulationsstil mit konstruktivem epistemologischem Zugang ab, obschon zumal realistische Elemente enthalten sind. Augenscheinlich ist diesbezüglich bereits zu Beginn die geringere visuelle Spezifität, die sich nicht zuletzt in abstrakten Skalierungen und Symbolen ausdrückt. Zum Beispiel werden die Leute, welche die Widerstandsgruppe unterstützen, als kegelförmiges Symbol in der rechten Bildschirmecke dargestellt.<sup>22</sup> Die Großteils in Kartenoptik dargestellte Spielwelt ist optisch eher schlicht gehalten, transportiert jedoch mittels Texten, Menüs oder Symbolen beträchtliche Mengen an historischen Referenzen und Konzepten. So werden bereits im Tutorial mithilfe kurzer Videos und Textabschnitte die Grundlagen der Aktionsplanung nähergebracht, die im weiteren Spielverlauf durch Zusatzinformationen in Textform ergänzt werden können.

Darüber hinaus repräsentiert die Moral, welche als geballte Faust inklusive numerischem Wert und farbigem Balken in der linken Bildschirmecke dargestellt wird, die Entschlossenheit aber auch Selbstzweifel bezüglich der Sinnhaftigkeit des eigenen Wirkens. Sinkt dieser Wert vollständig ab, so kann es bis zur Auflösung der Gruppe kommen.<sup>23</sup> Dies bedingt zusätzlich eine hohe Interaktionskomplexität. Ein Umstand, der ebenfalls auf einen konzeptuellen Simulationsstil hinweist. Als realistisches Element haben sich die wirklichkeitsnahen Handlungsmöglichkeiten der Widerstandsgruppe herauskristallisiert, die größtenteils als machbar eingestuft werden können, auch, wenn der zeitliche Aspekt, nicht zuletzt aufgrund des großen Einflusses der/des SpielerIn, nur begrenzte Akkuratess aufweist. Darüber hinaus ist zu erwähnen, dass die Darstellung des digitalen Spiels an den künstlerischen Stil "neue Sachlichkeit" angelehnt ist, der von den Nationalsozialisten als entartete Kunst bezeichnet wurde, und somit eine zusätzliche Widerstandsebene eröffnet.

---

<sup>22</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 3 (24:40-24:45)]

<sup>23</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 1 (08:55-09:05)]

## 5.11 Through the Darkest of Times

### 5.11.1 Zeit

Bei der zeitlichen Dimension von „Through the Darkest of Times“ handelt es sich um eine diskrete Zeitstruktur, da kein 1:1:1-Verhältnis von Spielzeit, fiktiver Zeit und vergangener Zeit gegeben ist. Dies zeigt sich in mehrerlei Hinsicht. So gliedert sich das Spielgeschehen in Runden, die jeweils eine Woche fiktiver Zeit umfassen.<sup>24</sup> Dies ist aufgrund des Spielkonzepts jedoch auch nicht anders möglich, da es für die/den SpielerIn schwer machbar wäre, die Zeit von 1933 bis 1946 nachzuspielen. Ein weiterer Umstand, der auf dieses Zeitverhältnis hindeutet, ist die Tatsache, dass es grundsätzlich möglich ist, sich so viel Zeit für eine Runde zu nehmen, wie man möchte, ohne das NPC-Gegenspieler inzwischen irgendwelche Handlungen vollziehen oder auch nur eine Sekunde fiktiver Zeit vergeht. Darüber hinaus nehmen auch unterschiedlichste Aktionen der Widerstandsgruppe, unabhängig von der Sache, grundsätzlich eine Woche fiktiver Zeit in Anspruch. Schlussendlich sind noch die Zeitsprünge zwischen den einzelnen Kapiteln anzuführen, die mit ein paar Mausklicks einige Jahre vergehen lassen.<sup>25</sup>

## 5.12 Through the Darkest of Times

### 5.12.1 Raum

Die Dimension des Raumes tendiert bei „Through the Darkest of Times“ zur räumlichen Struktur als narrativer Garten. Dies ist unter anderem an dessen weitgehender Unveränderbarkeit festzumachen. Ein großer Teil des Spielgeschehens findet auf einer stark verdichteten Karte von Berlin statt, auf der die Aktionen der Widerstandsgruppe geplant und durchgeführt werden. Hierbei ist es zwar möglich, dass die/den SpielerIn, durch die Wahl bestimmter Aktionen, weitere, damit zusammenhängende Missionen freispielt und somit eine mehr oder weniger individuelle Erzählung kreiert, der Raum an sich ist dabei jedoch nicht direkt oder nur in geringem Maße veränderbar.<sup>26</sup> Eine diese geringen Veränderungen des Raums ist beispielsweise die temporär erhöhte Präsenz der SS in dem Stadtteil, in welchem mehrere Aktionen hintereinander durchgeführt wurden. Dies äußert sich, indem mehrere abstrakt skalierte Figuren in Uniform auf der Karte zu sehen sind und das entsprechende Gebiet dunkel eingefärbt ist.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 4 (39:20-39:30)]

<sup>25</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 2 (39:00-40:40)]

<sup>26</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 2 (01:03:05-01:03:15)]

<sup>27</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 2 (01:10:40-01:10:45)]

Ein weiterer Hinweis auf die räumliche Struktur als narrativer Garten sind die räumlichen Restriktionen, die sich mitunter in dem abgebildeten oder auch nicht mehr abgebildeten Kartenmaterial zeigen. So ist klar zu erkennen, wo die narrativen Gärten beginnen und wo diese enden.

### 5.13 Through the Darkest of Times

#### 5.13.1 Narrativ

Betrachtet man den Narrativ von „Through the Darkest of Times“ so zeigt sich eine Tendenz zur offen-ontologischen Erzählstruktur, da das ludonarrative gegenüber dem framed narrative dominanter ausfällt. Das framed narrative zeigt sich vor allem in Cutscenes (framing narrative fragment), die zumeist am Ende eines Kapitels vorkommen und in Spielzielen (framing goals). Letztere sind durchgehend gleich und bestehen darin, das festgesetzte Ende eines Kapitels zu erreichen, ohne dass die Widerstandsgruppe sich zuvor auflöst. In diesem Rahmen bewegt sich das aus den Handlungen der/des SpielerIn entspringende dominante ludonarrative.

Durch die Kombination zahlreicher Interaktions- und Handlungsmöglichkeiten (lexia) entsteht schließlich die Erzählung. Diese ist zwischen den Gegebenheiten des framed narrative äußerst individuell und ein gleicher Spielprozess bei unterschiedlichen SpielerInnen höchst unwahrscheinlich. Beispielsweise könnte man sich bei einem Durchgang darauf konzentrieren eine Werkstatt einzurichten, darin Flugblätter zu drucken und die Menschen dadurch über die Verbrechen der Nationalsozialisten aufzuklären oder aber man fokussiert sich auf die Sabotage feindlicher Anlagen.<sup>28</sup> Die Rahmenhandlung, nämlich dass Hitler an der Macht bleibt, die Verfolgung bestimmter Gruppen von Menschen oder der Ausbruch des Krieges, kann jedoch nicht verändert werden, wenngleich der Weg dorthin immer wieder ein völlig anderer sein kann. Um eine gewisse Kohärenz zu gewährleisten und eine grobe Richtung vorzugeben, sind beim Spielen Restriktionen der EntwicklerInnen (framing controls) spürbar. Zum Beispiel können Aktionen nicht überall und jederzeit auf der Karte durchgeführt werden, sondern lediglich an vorgegebenen Punkten, für eine bestimmte Zeitspanne oder unter entsprechenden Voraussetzungen. So wird unter anderem eine vorgegebene Summe an Geld für eine Aktion benötigt oder aufgrund erhöhter Aufmerksamkeit in einem Stadtteil sämtliche Tätigkeiten unattraktiv.

---

<sup>28</sup> Siehe [TtDoT Spielsitzung 4 (15:55-16:05)]

## 6. Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

In diesem Kapitel werden die aus der qualitativen Inhaltsanalyse der ExpertInneninterviews gewonnenen Informationen dargestellt und erörtert. Dies geschieht zunächst anhand einer kategorienbasierten Auswertung entlang der Hauptkategorie nach Kuckartz. Im Mittelpunkt steht, was zu den thematischen Kategorien alles gesagt wurde, unabhängig von den jeweiligen Interviewpartner. Darüber hinaus ist auch von Interesse, was nur beiläufig oder gar nicht erwähnt wurde. Die Reihenfolge der Darstellung orientiert sich am verwendeten Kategoriensystem, welches bereits im Hinblick auf diese Anforderung entwickelt wurde und daher einen sinnvollen sowie nachvollziehbaren Aufbau besitzt. Inhaltlich werden nicht nur die Häufigkeit sowie die Ergebnisse beschreibend dargestellt, sondern auch Vermutungen oder Interpretationen angestellt, sofern dies angemessen und ertragreich anmutet. Im nächsten Schritt werden Verbindungen oder Unterschiede in einzelnen Kategorien zwischen den jeweiligen Interviewpartnern herausgearbeitet. Abschließend werden auffällige Zusammenhänge zwischen den Subkategorien genauer beleuchtet und beschrieben. Zusätzlich ist noch anzuführen, dass diese Analyse ausschließlich auf den Äußerungen der interviewten Experten beruht und somit nicht zwangsläufig allgemeine Gegebenheiten widerspiegelt. Die Anführung der Ausschnitte aus den Interviews soll darüber hinaus zu einer besseren Nachvollziehbarkeit beitragen. Um die Ergebnisdarstellung nicht zu überfrachten, werden diese gezielt ausgewählt und teilweise in gekürzter Form angeführt. (Kuckartz, 2018, S. 118–120)

Um einen guten Überblick zu erhalten beziehungsweise die Auszüge kontextuell verorten zu können, findet sich im Anhang die gesamten codierten Transkripte (A.12), auf welche die Zitate verweisen.

## 6.1 Kategorienbasierte Auswertung

An dieser Stelle wird nun zunächst die kategorienbasierte Auswertung anhand der Hauptkategorien durchgeführt. Wie bereits erwähnt, wird hier fallübergreifend gearbeitet, um einen entsprechenden Überblick über die jeweilige Haupt- oder Subkategorie sowie ein Gesamtbild der Verwendung von Geschichte im digitalen Spiel zu erhalten. Um zu verdeutlichen, um welche Kategorien es sich bei dieser Auswertung handelt und in welchem Verhältnis diese zueinander stehen, wird in Abbildung 9 das gesamte Codesystem, inklusive Codierung aller Interviews, bildlich dargestellt. Zum Zweck größtmöglicher Überschaubarkeit, wurden Codierungen der Subkategorien nicht auch noch für deren Hauptkategorien übernommen, weshalb sich die Anzahl letzterer stets auf null beläuft. Dies gewährleistet darüber hinaus auch eine bessere Übersichtlichkeit der Transkripte.

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Codesystem                                           | 109 |
| 1. Recherche                                         | 0   |
| 1.1 Kontakt mit HistorikerInnen                      | 6   |
| 1.2 HistorikerIn im Team                             | 0   |
| 1.2.1 Ja                                             | 0   |
| 1.2.2 Nein                                           | 4   |
| 1.3 Referenzliteratur                                | 7   |
| 1.4 Internetquellen                                  | 4   |
| 1.5 Gedenkstätten                                    | 4   |
| 1.6 ZeitzeugInnen oder Angehörige                    | 3   |
| 1.7 Erkundung vor Ort                                | 3   |
| 1.8 Film und Theater                                 | 3   |
| 1.9 Quellen                                          | 2   |
| 2. Authentizität                                     | 0   |
| 2.1 Freiheit im Umgang mit Geschichte                | 24  |
| 2.2 Umgang mit politischer Korrektheit               | 14  |
| 2.3 Betrachtungsperspektive                          | 6   |
| 2.4 Einfluss durch Age Rating                        | 3   |
| 3. Vermarktung                                       | 0   |
| 3.1 Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis | 12  |
| 3.2 Faszination Geschichte                           | 12  |
| 3.3 Spiel als Bildungsquelle                         | 2   |

Abbildung 9: Codesystem

Die Farbe des Codememos, das sich links neben der Anzahl der codierten Sinneinheiten befindet, zeigt an, ob eine Kategorie deduktiv oder induktiv generiert wurde. Rot steht hierbei für deduktiv und grün für induktiv.

### 6.1.1 Recherche

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der Hauptkategorie „*Recherche*“ und deren einzelnen Subkategorien. Diese umfasst diverse Arten der Wissensaneignung der EntwicklerInnen hinsichtlich des verwendeten historischen Rahmens. Da die Recherche einen der ersten Schritte im Entwicklungsprozess darstellt und die Qualität sowie die Art und Weise, wie Geschichte schließlich im digitalen Spiel integriert und verwendet wird maßgeblich mitbestimmt, liegt es nahe, mit dieser die Ergebnisdarstellung zu beginnen. Die Kategorie wurde deduktiv aus der Operationalisierung der Forschungsfrage gewonnen und fungierte im Rahmen der Codierung als Suchraster, der zahlreiche induktive Subkategorien herausfilterte. In weiterer Folge werden diese induktiven Subkategorien nacheinander beschrieben und diskutiert.

### **Kontakt mit HistorikerInnen**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Kontakt mit HistorikerInnen*“ umfasst die im Zuge des Entwicklungsprozesses geführten Dialoge mit HistorikerInnen und wurde insgesamt sechsmal codiert. Anhand der codierten Sinneinheiten zeigt sich, dass ein entsprechender Kontakt zweifelsohne gegeben ist, wenngleich dieser von verschiedenen Studios mit unterschiedlicher Intensität genutzt oder gar überhaupt nicht in Anspruch genommen wird. Dies wird jedoch im zweiten Teil der Ergebnisdarstellung genauer behandelt. Auffällig sind die Formen und Ausprägungen, die dieser Kontakt annehmen kann, wie die folgenden Beispiele zeigen.

„Ja, es sind auch ein oder zwei Gespräche mit Historikern dabei gewesen. Ich hab auch einen im Bekanntenkreis einen, den ich natürlich ab und zu da mal gefragt hab, ähm aber ähm es ist kein Historiker im Team gewesen. Das muss man dazu sagen.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 445-448).

„So in der Art haben wir uns da Rückmeldung geholt und dann war es auch wieder so, in dem Moment wo wir halt ähm öffentlich waren, wir hatten ja relativ früh schon, lange vor Veröffentlichung, viel Presse äh mit dem Spiel und dann haben sich Historiker/Historikerinnen von alleine äh gemeldet also zum Teil auch so wie du, äh Masterstudenten oder so, die dann gesagt haben: "So, ich würde das gerne für meine Masterarbeit mal spielen.". Da war es noch nicht draußen, da war es noch spannender und dann (lacht) kamen die vorbei und das haben wir natürlich immer gerne gemacht und weil wir dann eben auch Rückmeldung äh gesammelt haben, äh zum Spiel so.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 154-162).

Diese reichen von einzelner Kontaktaufnahme aufgrund des historischen Rahmens bis hin zur Einladung zum Testen des digitalen Spiels in einer frühen Version durch die EntwicklerInnen, um sich anschließend Feedback einzuholen, das schließlich in die Entwicklung eingearbeitet wurde. Nur am Rande erwähnt aber deshalb nicht minder interessant ist der Umstand, dass auch Masterstudierende sowie historisch gebildetes Lehrpersonal in diese Dialogprozesse eingebunden waren. Dies lässt vermuten, dass zusätzliche Blickwinkel auf die Art und Weise der Verwendung von Geschichte, wie beispielsweise im pädagogischen Sektor oder Bildungsbereich angestrebt wurden. Von großem Interesse ist auch der folgende Ausschnitt, der sich auf eine gewisse Schnittmenge an HistorikerInnen bezieht, die, laut einem der Experten, durch digitale Spiele besonders angesprochen wurden.

„Also weil ich glaube diese äh Schnittmenge aus Historikern, die ähm sich mit dem NS beschäftigen und Historikerinnen, die äh gerne Computerspiele spielen ähm die gibt es einfach und die (lacht) haben wir irgendwie direkt angesprochen und ähm die haben sich dann sehr dafür interessiert und haben das schon auch bisschen populärer gemacht.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 170-174).

An dieser Stelle lässt sich die Überlegung in den Raum stellen, ob tatsächlich verstärkt HistorikerInnen, die dieses Medium konsumieren, sich an Dialogprozessen mit EntwicklerInnen beteiligen und somit die Verwendung von Geschichte im digitalen Spiel wissentlich oder unwissentlich in eine bestimmte Richtung lenken. Dies zu beantworten, würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen und soll hier lediglich für weitere Untersuchungen angeregt werden.

## **HistorikerInnen im Team (Ja/Nein)**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*HistorikerInnen im Team*“ umfasst die Beschäftigung von HistorikerInnen im Entwicklungsteam und beinhaltet zwei weitere, ihr untergeordnete Kategorien „(Ja/Nein)“, die insgesamt viermal codiert wurden. Die Subkategorie stellt einen Sonderfall dar und wurde aufgrund der dadurch ermöglichten, effizienten Codierung in dieser Form dargestellt. Alle interviewten Personen gaben hierbei an, keine HistorikerInnen im Entwicklungsteam angestellt zu haben, obwohl bei einigen zumindest ein moderater Austausch mit solchen gepflegt wurde. Beispielhaft lässt sich folgender Transkriptionsausschnitt anführen.

„Nein, ich glaub wir haben mit, nein. Explizit mit einem Historiker haben wir nicht zusammengearbeitet.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 315-316).

Für diesen Umstand werden zwei Gründe angeführt. Einerseits Budgetgründe und andererseits wurde der eigene Wissensstand als hoch genug eingeschätzt, um von einer festen Anstellung von HistorikerInnen absehen zu können

## **Referenzliteratur**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Referenzliteratur*“ umfasst das Heranziehen diverser Literatur für die Entwicklung des digitalen Spiels und wurde insgesamt siebenmal codiert. Wie bereits in einem früheren Kapitel erwähnt, kam es bei dieser Kategorie teilweise zu Unsicherheiten bei der Codierung, da aus den Aussagen der Experten zumeist nicht eindeutig hervorgeht, um welche Art von Literatur es sich bei den gelesenen Werken handelt. Dies berücksichtigend wurde aufgrund der Einschätzung des Forschungsleiters die Kategorie dementsprechend konzipiert. Alle Personen gaben im Rahmen ihrer Recherche an, Referenzliteratur miteinbezogen zu haben, wie folgende Beispiele illustrieren.

„Tagebücher, Interviews, äh Sowas. (...) Und glücklicherweise gab es da (ein?) oder gibt es da in Berlin relativ viel.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 111-112).

„... das Designteam, das hat immer den Lead äh bei so einem kreativen Projekt, ähm das hat dann angefangen eben klassisch Literatur zu lesen auch Internet-Research.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 245-247).

„Ähm da habe ich persönlich damals den Auftrag von meinem Chef bekommen in die Landesbibliothek zu gehen.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 124-126).

Herausstechend, jedoch nur am Rande erwähnt ist, dass die klassische Bibliotheksrecherche in analoger Form bei der Mehrzahl der Interviewten noch betrieben wird. Interessant sind auch die unterschiedlichen Arten angeführter Literatur, wie klassische Literatur, digitalisierte Werke auf CD-ROM oder Lexika.

### **Internetquellen**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Internetquellen*“ umfasst das Heranziehen von online zugänglichen Informationen für die Entwicklung des digitalen Spiels und wurde insgesamt viermal codiert. Hierbei sticht sogleich heraus, dass trotz zunehmender Digitalisierung, der Möglichkeit nahezu jegliche Information überall abrufen zu können sowie der unmittelbaren Nähe der Gaming-Branche zum PC als digitales Medium nicht von allen interviewten Experten Recherche mithilfe des Internets durchgeführt oder zumindest angegeben wurde. Hinsichtlich der konkreten Informationsquellen, wie beispielsweise Dokumente, Websites, Videos, etc. wurden keine genauen Angaben gemacht, jedoch wurde ein bestimmtes Tool, nämlich „AltaVista“, eine mittlerweile nicht mehr existierende online Suchmaschine, genannt, durch jenes die Informationen erst gefunden wurden, wie folgendes Beispiel offenlegt.

„Und ähm, damals war es noch so, ähm bei der Recherche hab ich glaub ich gesagt, da gab es *Google* noch nicht so wirklich. Da gab es *AltaVista* und hab ich da halt recherchiert und in Bibliotheken und all sowas.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 336-339).

Dieses Leck an Informationen hinsichtlich der exakten Informationsquellen machte nicht zuletzt die Generierung dieser Kategorie notwendig, da die codierten Sinneinheiten keiner der anderen Subkategorien zuordenbar waren, jedoch zweifelsohne relevant für die Hauptkategorie und somit auch für das Erkenntnisinteresse der Forschungsfrage.

### **Gedenkstätten**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Gedenkstätten*“ umfasst die Frequentierung von Gedenkstätten zum Zwecke der Wissensaneignung und wurde insgesamt viermal codiert. Diese Kategorie konnte lediglich bei einem der transkribierten Interviews codiert werden.

Dies liegt nicht zuletzt daran, dass für die portraitierte Zeit des betreffenden digitalen Spiels, die EntwicklerInnen Gedenkstätten besuchen und sich somit besonders ertragreich Wissen aneignen können. Dies verhält sich bei den übrigen digitalen Spielen jedoch anders oder ist schlicht gar nicht möglich. Nichtsdestotrotz wurde diese Subkategorie separat angeführt, da die Vermutung nahe liegt, dass es für das Studio einen wichtigen Schritt in der Entwicklung ausmachte und auch das weite Spektrum an unterschiedlichen Quellen des Erwerbs historischen Wissens aufzeigt, wie aus dieser codierten Sinneinheit hervorgeht.

„Also ich war zum Beispiel auch das erste Mal schon, ich glaube 2018, ja, äh mit dem Spiel in äh Mauthausen auf diesem jährlichen (...) weiß nicht genau, weiß gerade nicht, wie die Veranstaltung heißt aber es geht, glaub ich, um Medien und äh Erinnerungskultur und ähm genau, da waren wir auch schon sehr früh und konnten es da auch Leuten aus diesem Umfeld zeigen.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 182-186).

Interessant ist hierbei auch, dass durch den Besuch der Gedenkstätte Mauthausen Kontakt zu HistorikerInnen zustande kam, der wiederum in einen Dialog- und Feedbackprozess mündete, der als äußerst hilfreich bei der Entwicklung beschrieben wird, da bei dem genannten Studio aus Budgetgründen keine Festanstellung möglich war.

### **ZeitzeugInnen oder Angehörige**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*ZeitzeugInnen oder Angehörige*“ umfasst den im Zuge des Entwicklungsprozesses geführten Dialog mit ZeitzeugInnen oder Angehörigen und wurde insgesamt dreimal codiert. Hierbei verhält es sich ähnlich wie bei der vorangegangenen Kategorie, nämlich, dass diese lediglich bei einem der transkribierten Interviews codiert werden konnte. Dies liegt abermals an der Wahl der portraitierten Zeit und der Grund für dessen separate Anführung ist ebenfalls derselbe, wie bei der zuvor beschriebenen Kategorie.

„[...] dass man dann tatsächlich eben auch Kontakt bekommen hat zu Angehörigen von WiderstandskämpferInnen zum Beispiel, die über das Spiel gehört haben und sich dann den Kontakt gesucht haben und dann konnte man sich austauschen. Ähm das war auch sehr hilfreich.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 97-101).

Durch die mediale Präsenz des digitalen Spiels, haben sich auch Angehörige von WiderstandskämpferInnen über „Twitter“ oder auch per E-Mail gemeldet und deren Wissen ist in die Entwicklung eingeflossen.

## **Erkundung vor Ort**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Erkundung vor Ort*“ umfasst den Besuch der im digitalen Spiel portraitierten Orte und wurde insgesamt dreimal codiert. Erneut lediglich in einem transkribierten Interview codiert, wurde hierbei von dem Experten angegeben, Recherche zu betreiben, indem die Orte und Gebäude, die das digitale Spiel abbildet, vom Entwicklungsteam besucht und sozusagen die Historie eingeatmet wurde. Konkret handelt es sich hierbei um die Stadt Wien. Um noch mehr Informationen darüber zu erhalten, wie TouristInnen die Stadt wahrnehmen und infolgedessen den fiktiven Charakteren des digitalen Spiels mehr Tiefe zu verleihen, wurde auch an einer Stadtführung teilgenommen. Der folgende Transkriptionsausschnitt zeigt, von welcher Bedeutung diese Art der Recherche für das Studio war:

„Wir können Research betreiben indem, wir aus dem Büro rausgehen und uns die alten Gebäude anschauen und die Historie einatmen. (...) Und das war uns eigentlich sehr sehr wichtig.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 479-481).

## **Film und Theater**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Film und Theater*“ umfasst das Heranziehen von entsprechendem Filmmaterial und Theaterstücken für die Entwicklung des digitalen Spiels und wurde bei zwei der drei Interviewten insgesamt dreimal codiert. Grundsätzlich werden diese lediglich am Rande erwähnt, jedoch ist die Vermutung anzustellen, dass historische Gegebenheiten im digitalen Spiel verzerrt werden könnten, wenn erfolgreiche Filme oder Aufführungen als Informationsquelle herangezogen werden. Dieser Umstand wird dadurch bedingt, dass besagte Filme und Aufführungen häufig zugunsten der Zielgruppenresonanz historisch modifiziert werden. Nicht zuletzt aus diesem Grund schien die Generierung dieser Kategorie als unerlässlich.

„Ähm (wir haben uns?), glaub ich, auch ein oder zwei Theaterstücke angeschaut in dem Bereich.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 288-289).

„Ähm (...) naja jedenfalls äh hab ich dann viele Bücher gewälzt und hab mir Dokumentationen angesehen und allen möglichen Kram und hab dann zumindest den geschichtlichen Teil und den Teil (von?) den Berufen und allem, was damit zusammenhängt, zu Papier gebracht, Scribbles erstellt, ein paar Berechnungen erstellt und das dann zum Schluss in den letzten Tagen alles in ähm ja so ein vorläufiges Designdokument gegossen, was dann an die Firma JoWood gegangen ist.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 129-135).

Wie aus den angeführten Transkriptionsausschnitten hervorgeht, wurden vor allem Dokumentarfilme für die Konzipierung des historischen Rahmens herangezogen und auch Theateraufführungen, die eine Verbindung zur portraitierten Zeit und Thematik aufweisen, besucht. Unglücklicherweise kann aus dem Interview nicht abgeleitet werden, um welche Theaterstücke oder Dokumentarfilme es sich handelt. Dieser Umstand macht die Bewertung ihres Einflusses auf die Verwendung von Geschichte nahezu unmöglich.

## **Quellen**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Quellen*“ umfasst die in den Interviews angesprochene Verwendung von Quellen für die Spielerstellung und wurde lediglich bei einem der transkribierten Interviews insgesamt zweimal codiert. Nichtsdestotrotz ist die Erkenntnis, die daraus gewonnen werden konnte, recht aufschlussreich.

„Das heißt, wenn ich eine Map gebaut hab, oder die Vorlage für eine Map gemacht hab, dann war sie immer basierend auf den Stadtkarten aus der Zeit.“  
(Transkript THQ Nordic, Pos. 487-489).

Wie unter anderem aus dem angeführten Ausschnitt hervorgeht, gibt einer der Experten an, die Maps, also die Spielumgebung, in der sich die SpielerInnen bewegen, anhand von Stadtkarten aus der portraitierten Zeit entworfen zu haben. So verhält es sich beispielsweise mit der Stadt Magdeburg in „Die Gilde 3“. Gleiches gilt auch für die Kirchen und Gebete. Abweichungen vom Original fanden in erster Linie zwecks Spielspaß oder politischer Korrektheit statt.

### 6.1.2 Authentizität

Nachdem die ausführliche Ergebnisdarstellung der einzelnen Subkategorien zum Thema Recherche nun abgeschlossen ist und damit die gewählten Methoden und Wege der EntwicklerInnen, sich historisches Wissen anzueignen dargestellt wurden, folgt mit der Hauptkategorie „Authentizität“ die nächste Etappe, um dem Forschungsinteresse ein weiteres Stück näher zu kommen. Hierbei handelt es sich um eine deduktiv aus der Operationalisierung der Forschungsfrage gewonnene Kategorie, welche im Rahmen der Codierung die Funktion eines Suchraster einnahm. Sie beinhaltet vier Subkategorien, die teils deduktiv teils induktiv gebildet wurden. Eine genaue Darlegung der Veränderungen des Codesystems im Zuge der Analyse findet sich im Methodenteil der Arbeit (3.4). Die Hauptkategorie „Authentizität“ umfasst sämtliche Aussagen der Experten, die auf die Abbildung der gewählten Epoche Bezug nehmen und spitzt die Ergebnisse auf den Mittelpunkt der Forschungsfrage und somit des Erkenntnisinteresses zu. In weiterer Folge werden nun die Subkategorien nacheinander beschrieben und diskutiert.

#### **Freiheit im Umgang mit Geschichte**

Die deduktiv-gebildete Subkategorie „*Freiheit im Umgang mit Geschichte*“ umfasst den Grad an Fiktion, der im Rahmen der Entwicklung in das digitale Spiel einfließt, sowie den Umgang mit dem verwendeten historischen Rahmen und wurde insgesamt vierundzwanzigmal codiert. In allen transkribierten Interviews konnten Sinneinheiten codiert und dieser Kategorie zugeordnet werden. Besonders sticht hierbei die Bemühung hervor, die Authentizität der portraitierten Zeit zu wahren und gleichzeitig die eigenen Vorstellungen, welche die EntwicklerInnen an das digitale Spiel haben, umzusetzen. Dies betrifft vor allem die Geschichte, die sie erzählen wollen. Diese Gradwanderung wird in den folgenden Transkriptionsausschnitten recht deutlich.

„Ähm, gute Frage. Ähm wir haben uns an bestimmte historische Fakten gehalten als ähm Ankerpunkt in der Geschichte. Aber wir haben explizit unsere Protagonisten nicht als äh zeitgeschichtliche Figuren herangezogen damit wir mehr Freiheit haben im Kreativen, was wir mit den Figuren machen.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 322-325).

JA also dieser grobe Rahmen, nämlich zu sagen die große historische Zeitlinie, die ähm bleibt gleich und ähm die ist eben (...) real und nicht fiktiv und die Gruppe selber ist fiktiv und ähm führt realistische Aktionen durch. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 273-275)

Herangegangen wird an diesen Spagat zwischen Authentizität und Fiktion beispielsweise mit dem Anspruch der Wahrung eines akkuraten historischen Rahmens, in welchem fiktive Charaktere, erdachte Geschichten und Abenteuer erleben, jedoch deren Handlungen zumeist realistisch bleiben. Dies handhaben die einzelnen Entwicklungsstudios teilweise jedoch mit recht unterschiedlicher Ausprägung. Als gemeinsamer Nenner könnte genannt werden, dass es zu keinem Bruch kommt, der von den SpielerInnen als störend wahrgenommen werden könnte, denn schließlich handelt es sich beim digitalen Spiel um ein Produkt, das sich auf dem Markt bewähren muss. Ein weiterer Punkt, der lediglich am Rand angesprochen wurde, jedoch nicht von geringer Bedeutung ist, sind Community-Wünsche. Hierbei wurde angegeben, akkurate Historie aufgrund der Community, um fiktionale Aspekte erweitert zu haben.

„Das heißt es gibt keine Magie im Spiel, aber ab und zu hört man jemanden auf der Straße über Käsetoast reden.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 368-369).

Ähnlich verhält es sich mit einem Käsetoastwitz, der aufgrund der positiven Resonanz in der Community im digitalen Spiel enthalten ist und nicht zuletzt auch die Atmosphäre auflockern soll.

### **Umgang mit politischer Korrektheit**

Die deduktiv-gebildete Subkategorie „*Umgang mit politischer Korrektheit*“ umfasst das Spannungsfeld zwischen der portraitierten Epoche und gegenwärtiger politischer Korrektheit und wurde insgesamt vierzehnmal codiert. Alle befragten Personen äußerten sich zu dieser Thematik und räumten ihr einen wichtigen Stellenwert ein. Darüber hinaus wurde jedoch auch darauf verwiesen, dass es sich vor allem bei digitalen Spielen mit historischem Kontext als äußerst schwierig gestaltet, dem Anspruch aktueller politischer Korrektheit zu genügen und gleichzeitig authentisch zu bleiben. Problematisch ist an dieser Stelle beispielsweise bereits das Vokabular, dass in der Vergangenheit verwendet wurde, in der Gegenwart jedoch nicht mehr angebracht ist.

„Ähm das Spiel soll historisch korrekt sein, allerdings mit der Ausnahme, dass Spielspaß wichtiger ist und auch zu erwähnen, nicht nur der Spielspaß muss gegeben sein, sondern auch Political Correctness muss gegeben sein und, was ich vielleicht eingangs hätte auch erwähnen sollen ist, dass der Publisher eine Vorstellung vom Age Rating hat.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 535-539).

Der angefügte Transkriptionsausschnitt unterstreicht nochmals den Stellenwert der politischen Korrektheit in digitalen Spielen und soll gleichzeitig als Ausgangspunkt für die Anführung eines Ansatzes fungieren, der in den Interviews genannt wurde, um sowohl die Authentizität als auch die politische Korrektheit in angemessener Balance zu berücksichtigen. Diesbezüglich ist die Abwägung des Mehrwerts einer historisch akkuraten Darstellung, die im Konflikt mit politischer Korrektheit liegt, zu nennen. So gibt einer der Experten an, vollständig auf rassistische oder erniedrigende Sprache sowie auf eine Ungleichbehandlung der Geschlechter verzichtet zu haben, da für ihn kein zusätzlicher Nutzen ersichtlich war es anders zu machen.

### **Betrachtungsperspektive**

Die deduktiv-gebildete Subkategorie „*Betrachtungsperspektive*“ umfasst den gewählten Blickwinkel auf die abgebildete Epoche im Rahmen der Entwicklung des digitalen Spiels und wurde insgesamt sechsmal codiert. In dieser Kategorie finden sich recht unterschiedliche Aussagen von den Interviewten, weshalb diese im Rahmen der vergleichenden Darstellung im folgenden Kapitel mehr Aufmerksamkeit erhält. Genannt wurden die Betrachtungsperspektiven aus der portraitierten Zeit auf die jeweilige Zeit schauend, aus der Gegenwart auf die portraitierte Zeit schauend sowie aus der Perspektive eines Autors, Rollenspielers und Gamemasters, die mit modernen Moralvorstellungen sowie Gesetzes- und Menschenverständnis verbunden ist. Letztere legt die Vermutung nahe, dass es sich hierbei um eine Gegenwartsperspektive handelt.

„Ähm ich bin die Sache als (...) Rollenspieler, Autor, Gamemaster angegangen.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 719-720).

„Das heißt, ich glaube, generell kann man sagen, wenn man versucht etwas historisch korrekt zu machen, ist man trotzdem gezwungen (...) ähm auch freiwillig gezwungen, nicht, dass das jetzt falsch verstanden wird, ähm ist trotzdem mit der modernen Menschenverständnis und Gesetzesverständnis über Moralvorstellungen übereinstimmt.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 611-616).

## **Einfluss durch Age Rating**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Einfluss durch Age Rating*“ umfasst die länderspezifischen Restriktionen aufgrund der angestrebten Altersfreigabe und wurde bei zwei von drei interviewten Personen insgesamt dreimal codiert. Die Kategorie wurde aus dem Grund generiert und anschließend separat angeführt, da sie einen zunächst nicht bedachten Einflussfaktor auf die Verwendung von Geschichte im digitalen Spiel erfasst.

„Das habe ich halt versucht am Anfang und mir wurde dann in den USA und in Korea ein Age Rating von 21 angedroht. Da hab ich gesagt: "Ok, ja, ihr habt mich überzeugt. Alles gut.". Jetzt gibt es Apfelsaft, jetzt gibt es Milch (lacht). (...) Schwangere Frauen dürfen kein Bier mehr trinken. Auch das habe ich so umgesetzt (lacht).“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 576-580).

Wie im Transkriptionsausschnitt ersichtlich, mussten aufgrund der vom Publisher angestrebten Altersfreigabe einschneidende Abstriche bei der Authentizität hingenommen werden. Zusätzlich erschwert sich dies, wenn das digitale Spiel in mehreren Ländern mit derselben Freigabe veröffentlicht werden soll, da das Age Rating sich oftmals grundlegend unterscheidet. Aufgrund des Umstands, dass nicht alle Interviewten dies in gleichem Maße anführten, eine Person sogar überhaupt nicht, könnte dies jedoch auch dem gewählten Setting geschuldet sein.

### **6.1.3 Vermarktung**

Schlussendlich findet die Ergebnisdarstellung der einzelnen Subkategorien statt, die sich unter der Hauptkategorie „*Vermarktung*“ subsummieren. Diese wurde deduktiv aus der Operationalisierung der Forschungsfrage gewonnen und umfasst sämtliche Marketingentscheidungen der EntwicklerInnen, die durch gezielte Verwendung oder Abänderung von Historie eine erhöhte Resonanz bei der potentiellen Zielgruppe erzeugen sollen. Die Kategorie beinhaltet sowohl deduktive als auch eine induktive Subkategorie, die im Rahmen ihrer Funktion als Suchraster bei der Codierung generiert wurde. In weiterer Folge werden diese Subkategorien nacheinander beschrieben und diskutiert.

## Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis

Die deduktiv-gebildete Subkategorie „*Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis*“ umfasst den Einfluss der Popkultur auf die Spielentwicklung und wurde bei allen interviewten Personen insgesamt zwölfmal codiert. Hierbei zeigt sich im Entwicklungsprozess durchgehend zumindest ein dezenter Einfluss anderer Medien auf das jeweilige digitale Spiel. Wie die folgenden Transkriptionsausschnitte zeigen, kann dieser recht vielfältig ausfallen.

„Nur gibt es dann halt Sachen wie zum Beispiel einen Trank des Doktor Faustus (schmunzelt).“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 636-637).

„Also zum Beispiel gibt es eine Szene, äh ziemlich am Ende, in der man ein paar Kinder äh also ähm Volkssturm-Jugendliche trifft, die äh eine Brücke verteidigen in ähm Brandenburg und das nimmt halt eindeutig Bezug auf den Film *Die Brücke* ähm so, der halt wiederum tatsächliche Gegebenheiten auffasst.“ (Transkript Paintbucket Games, Pos. 397-401).

„Jedenfalls, ähm das oder aber ähm (lacht) wir haben ein Geburtsmerkmal. Ein negatives Geburtsmerkmal für Kinder, das *Dealmaker* heißt. (...) Ja, ein äh leichter Hinweis auf Donald Trump.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 906-908).

So ist unter anderem von einem Trank des Doktor Faustus, einer Szene in welcher ein paar Jugendliche eine Brücke verteidigen sowie einem negativen Geburtsmerkmal, das stark an einen amerikanischen Politiker erinnert die Rede. Es wird auch angegeben, dass solche popkulturellen Einflüsse unter anderem der Stimmung der SpielerInnen zuträglich sind, wenngleich sie auch nicht übermäßig Verwendung finden sollten.

## Faszination Geschichte

Die deduktiv-gebildete Subkategorie „*Faszination Geschichte*“ umfasst sowohl die subjektive Meinung der Experten über die Attraktivität von Geschichte im digitalen Spiel als auch den Grund der Entscheidung für die gewählte Epoche und wurde bei allen interviewten Personen insgesamt zwölfmal codiert. Hierbei sind die Antworten erwartungsgemäß breit gefächert ausgefallen. Betrachtet man zunächst den Aspekt der Attraktivität so reicht die Vielfalt von der Möglichkeit des (Mit-)Erlebens über den Umstand, dass Geschichte schlicht zu wenig im digitalen Spiel eingesetzt wird bis hin zu deren Reichhaltigkeit, die bereits ganze Welten, Rollen, Regeln und Konflikte mit sich bringt und somit einen Rahmen für die Entwicklung vorgibt.

„Einmal weil sie mich selbst sehr interessiert. Ähm eben auch wegen diesem Wunsch nach historischer, ja (...) nach dem Leben von Historie und weil das spezielle Setting zumindest damals (...) so gut wie gar nicht behandelt wurde. Man sich so ein Alleinstellungsmerkmal damit erarbeitet hat.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 873-876).

„Reichtum hab ich gesagt. Also das ist eine extrem spannende Zeit gewesen. Da ist sehr viel passiert. Gerade im Kunstbereich, Wiener Moderne, ähm Klimt, Schiele, Kokoschka.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 486-488).

Hinsichtlich der Entscheidung für die gewählte Epoche werden persönliches Interesse der Studioleitung, ein Alleinstellungsmerkmal auf dem Markt, das historische Angebot des eigenen Wohn- und Wirkungsortes sowie die internationale Bekanntheit der Ereignisse, des Ortes oder AkteurInnen aus dieser Zeit angegeben.

### **Spiel als Bildungsquelle**

Die induktiv-gebildete Subkategorie „*Spiel als Bildungsquelle*“ umfasst die Ausrichtung der digitalen Spiele auf einen möglichen Einsatz in Bildungseinrichtungen und wurde bei zwei der drei interviewten Personen insgesamt zweimal codiert. Durch die Generierung der Kategorie soll spezifischer herausgearbeitet werden, ob bei der Verwendung von Geschichte speziell auf den Bildungsbereich abgezielt wurde. Die Ergebnisse waren diesbezüglich recht interessant, denn sie zeigen, dass eine solche Ausrichtung durchaus gegeben war, wenn auch nicht bei allen Entwicklungsstudios.

„Und man kann äh Geschichte lernen mit dem Spiel weil das halt alles akkurat ist und authentisch ist und äh einen Bezug hat. Wir haben da sogar eine Kooperation, oder eigentlich keine Kooperation. Das Wiener Geschichte Institut an der Universität Wien hat *Lion's Song* im Unterricht eingesetzt, um Geschichte zu vermitteln anhand eines Spieles. Also das ist schön, wenn wir dazu beitragen, so definieren wir auch die Firma *Mi'pu'mi*, dass wir das Medium Spiel und die Branche ein bisschen weiterrücken und, wie gesagt, ein Shooter kann jetzt nicht ein jeder machen, das ist jetzt übertrieben gesagt aber von denen gibt es eh schon genug. Wir haben eher Interesse an anderen Inhalten und deswegen haben wir uns auch ein bisschen auf die historische Geschichte da gesetzt.“ (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 524-533).

So wird angegeben, dass der Bildungsaspekt sogar als wichtiger Bestandteil der Unternehmensphilosophie angesehen wird und man bestrebt ist, die Gaming-Branche in diese Richtung zu treiben.

## 6.2 Kreuztabelle

Da im Rahmen der kategorienbasierten Auswertung die wesentlichen Ergebnisse der Analyse in nachvollziehbarer Reihenfolge aufgearbeitet wurden, folgt nun im nächsten Schritt die vergleichende Darstellung innerhalb der einzelnen Subkategorien, die sowohl Verbindungen als auch Unterschiede zwischen den Angaben der jeweiligen Interviewpartner herausarbeiten soll. Die Vorgehensweise ist von Kuckartz inspiriert und es wird mit den thematischen Zusammenfassungen (B.2) gearbeitet, die sich mittels „MAXQDA“ in tabellarischer Form anzeigen lassen und die qualitativen Daten in systematischer Form darstellen. (Kuckartz, 2018, S. 119–120)

### **Kontakt mit HistorikerInnen**

Wie bereits bei der kategorienbasierten Auswertung angeführt, fiel der Dialog mit HistorikerInnen hinsichtlich des Auftretens und der Intensität recht unterschiedlich aus. Während von „Mi'pu'mi Games“ angegeben wurde keinen Kontakt mit jener Professionsgruppe zu haben, gab „THQ Nordic“ an zumindest vereinzelt Gespräche zu führen und „Paintbucket Games“ berichtete sogar von einem regen Austausch, der als sehr hilfreich bei der Entwicklung empfunden wurde. Interessant ist auch die Art dieses Dialogs zwischen den Studios zu vergleichen und wie dieser zustande kam. Auf der einen Seite existiert der vorwiegend private Austausch, der bei „THQ Nordic“ zu finden ist. Das Ausmaß dieser Gespräche und der Einflüsse auf die Verwendung von Geschichte geht aus dem vorliegenden Material nicht hervor, jedoch liegt die Vermutung nahe, dass es sich hierbei in erster Linie um Akzente handelt. Auf der anderen Seite existiert der Austausch, der vorwiegend über Veranstaltungen oder im beruflichen Kontext geführt wurde. Dieser findet sich insbesondere bei „Paintbucket Games“, die durch Presse oder einschlägige Veranstaltungen einen regen Kontakt mit HistorikerInnen sowie Masterstudierenden herstellten und das erhaltene Feedback regelmäßig in die Entwicklung miteinbezogen haben. Die dadurch entstandene Zusammenarbeit wirkt jedoch eher wie ein ertragreiches Zufallsprodukt als eine von Beginn an verfolgte Strategie. Dies äußert sich auch darin, dass sich keine HistorikerInnen im Team befunden haben, was zum nächsten Vergleich überleitet.

## **HistorikerInnen im Team**

Keines der Studios gab an, HistorikerInnen im Entwicklungsteam angestellt zu haben. Dieser Umstand ergab sich jedoch aus verschiedenen Gründen. „Mi'pu'mi Games“ strebte eine nicht näher erläuterte Zusammenarbeit mit Studierenden der Kunstgeschichte an, die sich schlussendlich aber nicht manifestierte. „THQ Nordic“ gab an, dass die Einbindung von HistorikerInnen bei einem Projekt dieser Art grundsätzlich sinnvoll wäre, dies aber nicht notwendig sei, da der Producer durch seine langjährige Erfahrung, diese Aufgaben auch selbst bewältigen könne. „Paintbucket Games“ hingegen sah sich aus finanziellen Gründen nicht in der Lage dazu. Durch das Fehlen von HistorikerInnen kann die Qualität sowie die Akkuratessse den vermeintlich historisch korrekten Rahmen der jeweiligen Spiele durchaus beeinträchtigen. Um dies genau zu ergründen, wären jedoch weitere Untersuchungen notwendig, die den Rahmen dieser Arbeit sprengen würden.

## **Referenzliteratur**

Hinsichtlich der verwendeten Referenzliteratur bietet sich ein Vergleich zwischen den einzelnen Entwicklungsstudios an, nicht zuletzt, um auch die Diversität dieser Quellen, die bereits in der kategorienbasierten Auswertung hervorgehoben wurde, zuzuordnen. „Mi'pu'mi Games“ konzentrierte sich laut eigenen Angaben vornehmlich auf klassische Literatur, während „Paintbucket Games“ und „THQ Nordic“ einschlägige Literatur zur gewählten Epoche sowie Thematik heranzogen, die unter anderem von Bibliotheken bezogen wurde. Darüber hinaus erwarb der Producer bei „THQ Nordic“ auch CDs mit nicht näher definierten historischen Werken sowie Lexika für die Recherche. Somit weist das zuletzt genannte Studio zwar die größte Vielfalt hinsichtlich der verwendeten Informationsquellen auf, jedoch können bei keinem der Interviewten Aussagen über die Qualität dergleichen gemacht werden.

## **Internetquellen**

Spannend ist auch der Vergleich hinsichtlich der Verwendung von Internetquellen. Hier fällt auf, dass „Paintbucket Games“ entweder keine Form von Internetquellen für die Recherche herangezogen oder diese beim Interview lediglich nicht angegeben hat. Bei „THQ Nordic“ und „Mi'pu'mi Games“ sind diese ein fester Bestandteil und wurden unabhängig voneinander recht einheitlich als Internetrecherche benannt und nicht näher ausgeführt.

## **Gedenkstätten und ZeitzeugInnen oder Angehörige**

Da diese Kategorien lediglich bei „Paintbucket Games“ codiert werden konnten und eine gewisse Verbindung aufweisen, werden sie an dieser Stelle gemeinsam behandelt. Dies liegt vermutlich daran, dass „Through the Darkest of Times“ ein zeitgeschichtliches Thema behandelt, für das auf ZeitzeugInnen oder deren Angehörigen zurückgegriffen werden kann. Dies wäre schon aufgrund der temporalen Verortung der anderen beiden digitalen Spiele nicht möglich. Die eingangs erwähnte Verbindung zwischen den beiden Kategorien ist ferner die von dem Experten genannte Kontaktaufnahme Angehöriger von ZeitzeugInnen, die augenscheinlich nicht zuletzt aufgrund der Veranstaltungsbesuche der Gedenkstätten und die damit einhergehende mediale Präsenz zustande kam. Diese zusätzliche Informationsquelle kristallisiert sich als Alleinstellungsmerkmal gegenüber der Recherche der anderen heraus.

## **Erkundung vor Ort**

Diese Kategorie ließ sich ebenfalls lediglich bei einem Entwicklungsstudio codieren. „Mi'pu'mi Games“ legte laut eigenen Angaben großen Wert darauf die Orte und Gebäude, die in ihrem digitalen Spiel vorkommen, in der Realität zu erkunden. Um auch den vorkommenden Charakteren mehr Tiefgang zu verleihen, nahmen die EntwicklerInnen auch an einer Stadttour teil und beobachteten, wie TouristInnen die Stadt perzipierten. Ob die anderen Entwicklungsstudios diese Möglichkeit der Recherche nicht wahrgenommen, oder sie nur nicht angeführt haben, lässt sich aus dem Datenmaterial nicht ableiten.

## **Film und Theater**

Hinsichtlich der Medien Film und Theater lässt sich im Vergleich feststellen, dass „Mi'pu'mi Games“ ein bis zwei nicht näher erläuterte Theaterstücke zu ihrer behandelten Thematik besucht hat, während „THQ Nordic“ auch Dokumentarfilme als Teil der Recherchearbeit angab. Bei Letzteren ist jedoch ebenfalls nicht ersichtlich, um welche es sich hierbei genau handelte. Lediglich „Paintbucket Games“ wies keine dieser beiden Medien als Rechercheart aus.

## Quellen

Die Kategorie „Quellen“ wurde ausschließlich beim Interview mit dem Producer von „THQ Nordic“ codiert, der angab, auch Stadtkarten sowie Lieder aus der portraitierten Zeit als Vorlagen für die tatsächliche Umsetzung im digitalen Spiel herangezogen zu haben.

## Freiheit im Umgang mit Geschichte

Begutachtet man die Kategorie „Freiheit im Umgang mit Geschichte“, so lässt sich grundsätzlich eine recht ähnliche Herangehensweise der einzelnen Entwicklungsstudios erkennen, wenngleich bei genauerer Betrachtung durchaus Unterschiede im Detail hervortreten. Alle drei zielten darauf ab, einen möglichst historisch korrekten Rahmen für ihr digitales Spiel zu schaffen und die Authentizität der portraitierten Zeit zu wahren. „Paintbucket Games“ hob diesbezüglich vor allem die historischen Ereignisse hervor, die in „Through the Darkest of Times“ wöchentlich in den Zeitungen erscheinen und der Zeitlinie Struktur verleihen. Darüber hinaus wurden auch die realistisch gehaltenen Aktionen der spielbaren Widerstandsgruppe genannt. „Mi'pu'mi Games“ verwies in dieser Hinsicht auf die Verwendung korrekter Ankerpunkte in der Geschichte, wie etwa bestimmte Zeitpunkte, an denen ein historisches Ereignis geschah, eine entsprechende Sprache sowie die ausschließliche Verwendung zeitgemäßer Gegenstände. „THQ Nordic“ stellte besonders die historische Akkuratess der meisten Berufe, Ämter, Objekte, Ereignisse und Städte heraus. So lassen sich bereits bei der Betrachtung der Gemeinsamkeiten klare Fokussierungen der einzelnen Entwicklungsstudios erkennen. Von dieser grundsätzlich gemeinsamen Basis aus, sollen nun die unterschiedlichen Herangehensweisen angeführt werden.

„Paintbucket Games“ integrierte in den historisch korrekten Rahmen Großteils fiktive Charaktere sowie gänzlich erdachte Widerstandsgruppen inklusive deren Mitglieder. Dies entstand aus der Notwendigkeit ihres Konzepts heraus, nämlich, den SpielerInnen die Möglichkeit zu geben, ihre eigene Widerstandsgruppe zu leiten und Aktionen gegen die NS-Herrschaft durchzuführen. Die besagten Aktionen sind zwar in ihrer Durchführung und ihrem tatsächlichen Vorkommen in der Historie korrekt, jedoch nicht in ihrem Zeitpunkt. Als Beispiel führen die EntwicklerInnen die Möglichkeit eines Anschlags auf eine Propagandaausstellung im ersten Kapitel des digitalen Spiels, also im Jahr 1933, an, die es in dieser Art und zu dieser Zeit noch nicht gegeben hat. Darüber hinaus wurden auch die Zeitungsartikel angesprochen. Hierbei hat laut „Paintbucket Games“ eine Verdichtung stattgefunden.

Wenngleich die Ereignisse und deren Zeitpunkte akkurat sind, so wurden die Meldungen an sich vom Entwicklungsstudio selbst geschrieben. Dies geschah nicht zuletzt aus Gründen des verfügbaren Platzes.

„Mi'pu'mi Games“ legte großen Wert darauf, Freiheit im kreativen Bereich zu haben und die Geschichte, die sie erzählen wollen, in den historisch korrekten Rahmen einzubetten. Dieser besteht aus Ankerpunkten in der Geschichte, um welche die fiktiven Geschichten der erdachten Personen aufgebaut sind. Lediglich ein paar reale Persönlichkeiten, wie beispielsweise Gustav Klimt oder Sigmund Freud sind in diesen Geschichten integriert. Deren Interaktionen mit den ProtagonistInnen sind freilich ebenfalls imaginiert. Dem Entwicklungsstudio war es auch äußerst wichtig, dass trotz dieser kreativen Freiheit kein Bruch mit der Authentizität entsteht.

„THQ Nordic“ gab explizit an, dass es sich bei ihrem digitalen Spiel nicht um ein hundertprozentig authentisches Spiel handelt, da für sie der Spielspaß an erster Stelle und die historische Korrektheit an zweiter Stelle steht. Nichtsdestotrotz achtete man darauf, nichts zu integrieren, das das historische Setting zerstört hätte. So gibt es zwar keine Magie, jedoch existieren beispielsweise bereits Kartoffeln und Sonnenblumen im spätmittelalterlichen Europa, es wird lediglich eine pseudohistorische Sprache verwendet oder bestimmte Charaktere sprechen über Käsetoast, um für heitere Stimmung bei den SpielerInnen zu sorgen. Im Vergleich zu den anderen beiden digitalen Spielen wurden auch zulasten der historischen Akkuratease Community-Wünsche realisiert. Ganz im Zeichen des Spielvergnügens erweiterte man den Beruf des Totengräbers um fiktive Elemente, die bei den SpielerInnen auf hohe Resonanz stießen.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass alle drei Entwicklungsstudios, ausgehend von einem historisch korrekten Rahmen, der als eine Art Gerüst zu fungieren scheint, ihre eigens kreierten Geschichten, unter dem Einsatz fiktionaler Elemente variierenden Ausmaßes, erzählen wollen.

## **Umgang mit politischer Korrektheit**

Bei der Kategorie „*Umgang mit politischer Korrektheit*“ lässt sich gleich zu Beginn feststellen, dass alle Entwicklungsstudios politischer Korrektheit einen großen Stellenwert bei der Entwicklung ihrer digitalen Spiele eingeräumt haben. „Paintbucket Games“ war es äußerst wichtig die portraitierte Zeit sowie Thematik angemessen zu behandeln und niemanden vor den Kopf zu stoßen. Es wurde daher darauf geachtet, erniedrigende und rassistische Sprache zu vermeiden und auch auf eine Ungleichberechtigung der Geschlechter zu verzichten, da man hierbei den Mehrwert einer historisch korrekten Darstellung nicht gesehen habe. „Mi'pu'mi Games“ gab an, dass es grundsätzlich schwierig ist, gleichzeitig politisch korrekt und authentisch zu sein. Da versucht wurde die Sprache des 20. Jahrhunderts einzufangen, sind auch Begriffe wie zum Beispiel „Fräulein“, die in der heutigen Zeit nicht mehr angemessen sind, enthalten. „THQ Nordic“ betonte den Stellenwert politischer Korrektheit in ihrem digitalen Spiel, weswegen auch Einbußen bei der Authentizität hingenommen wurden. Beispielsweise sind beide Geschlechter gleichgestellt und können somit alle Berufe erlernen oder Ämter erringen, die in dieser Zeit präsenten Religionskonflikte wurden stark in den Hintergrund gerückt und auch beleidigende Sprache oder Brandmarkung aufgrund einer bestimmten Zugehörigkeit blieb unberücksichtigt. Themen wie Homosexualität wurden diesbezüglich gänzlich ausgespart.

## **Betrachtungsperspektive**

Besonders in dieser Kategorie waren recht unterschiedliche Aussagen der interviewten Personen zu verzeichnen. „Paintbucket Games“ gab an, dass sie eindeutig aus der Perspektive der Gegenwart an die Entwicklung des digitalen Spiels herangegangen sind und dies, laut Jörg Friedrich, auch gar nicht anders möglich sei, da man im hier und jetzt lebt und dieser Umstand zwangsläufig zu einer Beeinflussung führt. Nichtsdestotrotz hat das Entwicklungsstudio versucht, sich in die Lage der Personen im Widerstand hineinzusetzen und diese Ungewissheit gegenüber der Zukunft authentisch zu portraituren. „Mi'pu'mi Games“ vertrat diesbezüglich einen gänzlich anderen Ansatz. Die Entwicklung ihres digitalen Spiels geschah aus der Perspektive der portraitierten Zeit, um aus jener Sicht einen Spiegel auf die Gesellschaft zu halten. Laut Martin Filipp ergäbe sich der Spiegel auf die Gegenwart automatisch durch die SpielerInnen. Der Producer von „THQ Nordic“ äußert schließlich, dass er an die Entwicklung aus der Perspektive eines Rollenspielers, Autors und Gamemasters herangetreten ist.

Er gibt an, dass auch, wenn man versucht, historische Korrektheit im digitalen Spiel zu erzielen, nicht um das Miteinbeziehen moderner Moralvorstellungen, Gesetzesverständnis oder Menschenverständnis herumkommt. Dies legt die Vermutung nahe, dass es sich hierbei um eine Gegenwartsperspektive handelt, da von der Einflussnahme moderner Welt- und Gesellschaftsvorstellungen die Rede ist.

### **Einfluss durch Age Rating**

Wie bereits bei der kategorienbasierten Auswertung angeführt, wurde diese Kategorie nicht bei allen Interviewten codiert. „Mi'pu'mi Games“ machte beispielsweise keinerlei Angaben, dass sie durch das angestrebte Age Rating Restriktionen bei der Verwendung von Geschichte unterlägen. „Paintbucket Games“ hingegen gab an, dass man sich deswegen durchaus Gedanken bezüglich der Darstellung der portraitierten Zeit und Thematik gemacht und auch mit einer Geschichtslehrerin gesprochen hat, ob die gezeigten Inhalte für die angestrebte Altersstufe angemessen sind. Demgegenüber verzeichnete „THQ Nordic“, angesichts des Vorhabens ihr digitales Spiel in zahlreichen Ländern zu veröffentlichen, die weitreichendsten Eingriffe bei der akkuraten Darstellung. Zum Beispiel mussten wegen der strikten Distanzierung Koreas von Alkohol und Drogen Alternativen zu Bier und Wein in Tavernen integriert werden.

### **Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis**

Hinsichtlich des Einflusses der Popkultur auf die Spielentwicklung ergibt sich ein recht unterschiedliches Bild. Während „Mi'pu'mi Games“ zwar angab als EntwicklerInnen eines Mediums im Entertainmentsektor zweifellos Einflüsse anderer Medien aufzunehmen und zu verarbeiten, nicht jedoch Inhalte explizit zu integrieren, lediglich weil es sich dabei um die aktuelle Popkultur handelt, legte „Paintbucket Games“ dar, dass durchaus Bezüge hergestellt wurden. Als Beispiel dafür nannte Jörg Friedrich die Szene auf einer Brücke in Brandenburg, die eindeutig auf den Film „Die Brücke“ verweist. Zusätzlich merkte er noch an, dass sie als Studio auch gerne einen Beitrag dazu leisten würden, diese Zeit in der Popkultur vollständig abzubilden, dass mehr Leute darüber Bescheid wissen. Bei „THQ Nordic“ zeichnet sich ein etwas widersprüchliches Bild ab. Einerseits spricht der Producer davon, dass er Popkultur in einem historischen digitalen Spiel wie „Die Gilde 3“ eigentlich nicht für angebracht hält, andererseits wird angegeben, dass doch einige Bezüge integriert wurden, nicht zuletzt, um etwas Humor einfließen zu lassen und das Gesamtpaket ein wenig aufzulockern.

## **Faszination Geschichte**

Die Kategorie „*Faszination Geschichte*“ fiel aufgrund ihrer Konzeption erwartungsgemäß recht unterschiedlich aus und ist aus diesem Grund auch besonders interessant, um einen Vergleich anzustellen. Betrachtet man zunächst den Aspekt der Attraktivität von Geschichte im digitalen Spiel, so sah diesen „Paintbucket Games“ in deren Reichhaltigkeit. Geschichte bringt demnach bereits Konflikte, Regeln, Rollen und eine ganze Welt mit sich, die man ansonsten selbst füllen oder konzipieren müsste. Sie gibt also bereits einen Rahmen vor. „Mi'pu'mi Games“ war der Meinung, dass die Attraktivität von Geschichte darin liegt, dass sie viel zu wenig eingesetzt wird und vor allem die österreichische unterrepräsentiert ist. Für „THQ Nordic“ war es zweifelsohne das aktive (Mit-)Erleben von Historie, das über die reine Vorstellung beim Medium Buch oder das passive Erleben beim Medium Film hinausgeht.

Bei der Entscheidung für die gewählte Epoche gab „Paintbucket Games“ eine Vielzahl an Gründen an. Zum einen hegten Jörg Friedrich und sein Geschäftspartner Sebastian ein gewisses Interesse für diese Zeit und zum anderen machte er ihren Wohnort Berlin dafür verantwortlich, da sich in dieser Stadt sehr viele Verweise dahingehend finden lassen, wie beispielsweise die Stolpersteine oder Plaketten an den Häusern. Darüber hinaus äußerte er auch, dass es sich hierbei um eine zu wenig erzählte Geschichte handelt und auch die Darstellung dieser Zeit im digitalen Spiel schwach und einseitig ist. „Mi'pu'mi Games“ führte für die Wahl das hohe kulturelle Interesse des Entwicklungsteams sowie den Umstand, dass europäische Entwicklungsstudios viel zu oft digitale Spiele über Nordamerika produzieren, anstatt auf die eigene Historie zurückzugreifen, an. Die Wiener Moderne bot sich daher besonders an, da nicht nur das Studio in Wien lokalisiert ist und Recherche somit auch vor Ort möglich war, sondern auch ihr kultureller Reichtum, der über die Grenzen hinweg bekannt ist. Für „THQ Nordic“ war vor allem das persönliche Interesse des Producers an der portraitierten Zeit sowie das Alleinstellungsmerkmal aufgrund des speziellen Settings ausschlaggebend.

## **Spiel als Bildungsquelle**

Bei dieser Kategorie zeigen sich die unterschiedlichen Herangehensweisen der Entwicklungsstudios sehr deutlich. Im Interview mit „THQ Nordic“ kam eine diesbezügliche Orientierung nicht zur Sprache. „Paintbucket Games“ äußerte sich explizit dazu, dass es nicht ihre Intention war, dass das digitale Spiel als Bildungsquelle fungiert. Aus persönlicher Erfahrung des Forschungsleiters kann jedoch berichtet werden, dass trotz dieser Intention das Spiel in Bildungsinstitutionen bereits verwendet wurde.

### 6.3 Zusammenhänge zwischen Subkategorien

| Kategorie        | Thema                    | Häufigkeit (rote Quadrate) |
|------------------|--------------------------|----------------------------|
| 1. Recherche     | 1.1 Kontakt mit Historik | 4                          |
|                  | 1.2 HistorikerIn im Team | 0                          |
|                  | 1.2.1 Ja                 | 0                          |
|                  | 1.2.2 Nein               | 1                          |
|                  | 1.3 Referenzliteratur    | 2                          |
|                  | 1.4 Internetquellen      | 3                          |
|                  | 1.5 Gedenkstätten        | 2                          |
|                  | 1.6 ZeitzeugInnen oder . | 1                          |
|                  | 1.7 Erkundung vor Ort    | 1                          |
| 2. Authentizität | 1.8 Film und Theater     | 2                          |
|                  | 1.9 Quellen              | 2                          |
|                  | 2.1 Freiheit im Umgang   | 2                          |
|                  | 2.2 Umgang mit politisc  | 2                          |
|                  | 2.3 Betrachtungsperspe   | 2                          |
| 3. Vermarktung   | 2.4 Einfluss durch Age F | 1                          |
|                  | 3.1 Bezug auf populärk   | 2                          |
|                  | 3.2 Faszination Geschich | 2                          |
|                  | 3.3 Spiel als Bildungsqu | 2                          |

Dieser Logik folgend, stechen vor allem die Überschneidungen bestimmter Subkategorien innerhalb der Hauptkategorie „Recherche“ hervor sowie jene hauptkategorienübergreifende Schnittmenge zwischen den Subkategorien „Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis“ und „Freiheit im Umgang mit Geschichte“. Erstere werden in weiterer Folge nicht näher behandelt, da sich diese Überschneidungen in erster Linie aufgrund der Nennung mehrerer Recherchequellen in einer Sinneinheit ergeben und es somit zwangsläufig zu Mehrfachcodierungen gekommen ist, die für das eigentliche Erkenntnisinteresse aber nicht relevant sind.

Deutlich interessanter wird es jedoch bei der letztgenannten Schnittmenge. Diese weist drei Überschneidungen bei der Codierung auf, die alle auf ein einziges Experteninterview entfallen, nämlich jenes mit dem Producer von THQ Nordic.

„Ähm manche Namen von Gebäuden sind definitiv nicht historisch, weil sie halt so Anlehnung an moderne Themen sind, aber sie sind halt alt gehalten.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 373-375).

„Ähm (...) ja, moderne Begriffe sollten so gut wie keine vorkommen. Das ist einfach für so stimmungsmäßig.“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 391-392).

„Nur gibt es dann halt Sachen wie zum Beispiel einen Trank des Doktor Faustus (schmunzelt).“ (Transkript THQ Nordic, Pos. 636-637).

Diese einseitige Verteilung legt die Vermutung nahe, dass sich „THQ Nordic“, vor allem durch die vermehrte Integrierung von Bezügen auf aktuelle Popkultur, mehr Freiheiten bei der historischen Akkuratess genommen hat, um somit die Resonanz der SpielerInnen zu erhöhen. Diese Annahme würde sich mit der Aussage von Heinrich Meyer, dass Spielspaß stets an erster Stelle steht, decken und diese darüber hinaus bestätigen.

## 7. Konklusion

In diesem Kapitel soll nun die Forschungsfrage beantwortet und somit dem Erkenntnisinteresse beigegeben werden. Hierfür erfolgt eine zusammenfassende Darstellung der Ergebnisse anhand der Hauptkategorien mit darauffolgender Bezugnahme auf die Forschungsfrage sowie ein abschließender Ausblick auf weitere Forschungsmöglichkeiten.

### 7.1 Zusammenfassende Darstellung anhand der Hauptkategorien

Wie im Titel des Unterkapitels ersichtlich, werden in diesem Abschnitt die wichtigsten Ergebnisse pointiert anhand der Hauptkategorien wiedergegeben und auf das Erkenntnisinteresse hin diskutiert. Da es sich bei der Untersuchung nur um eine kleine Stichprobe von drei Experten handelt, können aus den gewonnenen Ergebnissen keine allgemein gültigen Schlüsse abgeleitet, sondern lediglich ein Einblick in die herstellerseitige Verwendung von Geschichte gegeben und somit Anknüpfungspunkte für weiterführende Forschung geschaffen werden.

#### 7.1.1 Recherche

Die Analyse der von den Experten gemachten Aussagen, die der Hauptkategorie „Recherche“ zugeordnet wurden, offenbarte eine große Vielfalt an Methoden der Wissensaneignung über die portraitierte Zeit und Thematik. Dies zeigt nicht zuletzt die Anzahl der induktiv gebildeten Subkategorien. Auffällig ist, dass die Verwendung von Referenzliteratur die einzige Komponente ist, die alle Entwicklungsstudios im Rahmen ihrer Recherchearbeit herangezogen haben. Bedauerlicherweise ging aus den Interviews nicht hervor, um welche literarischen Werke es sich im Detail handelte. Eine Tatsache, die die präzise Aufschlüsselung und die Qualität des daraus gewonnen historischen Wissens nahezu unmöglich macht. Eine weiterführende Untersuchung mit Fokus darauf wie und welche Art von Quellen EntwicklerInnen heranziehen, könnte diesbezüglich ertragreich sein. Ebenfalls nennenswert ist die Tatsache, dass, obwohl alle drei digitalen Spiele einen historischen Kontext aufweisen, kein einziges Entwicklungsstudio HistorikerInnen in ihrem Team angestellt hatte, obwohl dies, zumindest laut der Aussage eines Experten, bei solchen Projekten durchaus üblich ist. Nichtsdestotrotz fand jedoch außerhalb eines festen Anstellungsverhältnisses bei zwei von drei Studios ein unterschiedlich ausgeprägter Austausch mit HistorikerInnen statt.

Im weiteren Analyseverlauf zeigte sich darüber hinaus, dass trotz zunehmender Digitalisierung, der Möglichkeit nahezu jegliche Information überall abrufen zu können sowie der unmittelbaren Nähe der Gaming-Branche zum PC als digitales Medium, nicht von allen interviewten Experten Recherche mithilfe des Internets durchgeführt oder zumindest angegeben wurde. Hierbei rückt dieselbe Problematik wie bei der Referenzliteratur in den Vordergrund, nämlich jene, dass nicht bekannt ist, welche Websites, Artikel, etc. aufgerufen wurden und somit auch nicht die Qualität des dadurch erworbenen Wissens eingeordnet werden kann. Schlussendlich war zu beobachten, dass einige Recherchemethoden nur bei einzelnen Entwicklungsstudios codiert wurden und diese in engem Zusammenhang mit der portraitierten Zeit sowie Thematik stehen und sich daher besonders anbieten. Hinsichtlich der Informationsbeschaffung lässt sich kein allgemeiner Trend feststellen. Mit Ausnahme der Referenzliteratur wird diese höchst individuell durchgeführt und richtet sich nach dem angestrebten Endprodukt.

#### 7.1.2 Authentizität

Bei der Hauptkategorie „Authentizität“ ließ sich eine Herangehensweise erkennen, die in groben Zügen bei allen Entwicklungsstudios vorhanden war. Es handelt sich hierbei um das grundlegende Bestreben, die Authentizität der portraitierten Zeit zu wahren und einen möglichst historisch korrekten Rahmen für ihr digitales Spiel zu schaffen, in welchem schließlich eine eigens kreierte und somit fiktive Erzählung integriert wird. Diesen Spagat bewerkstelligen die EntwicklerInnen auf unterschiedliche Art und Weise und unter dem Einsatz fiktionaler Elemente variierenden Ausmaßes. Der historische Rahmen könnte demgemäß als eine Art Gerüst für das angestrebte Gesamtwerk verstanden werden. Im Rahmen der Analyse zeigte sich darüber hinaus, dass noch etwaige andere Faktoren Einfluss auf die Authentizität ausüben. So ist zweifelsohne die aktuelle politische Korrektheit zu nennen, die teilweise maßgeblich auf die Beschaffenheit des historischen Rahmens einwirkt und die auch alle Interviewpartner angesprochen sowie ihr einen wichtigen Stellenwert eingeräumt haben, auch, wenn nicht alle in gleichem Maße davon beeinflusst waren. Nicht zu unterschätzen sind auch die unterschiedlichen Betrachtungsperspektiven der EntwicklerInnen auf die Moralvorstellungen oder das Gesetzes- und Menschenverständnis der portraitierten Zeit.

Schlussendlich entpuppte sich auch die angestrebte Altersfreigabe als einflussreicher Faktor auf die Authentizität der abgebildeten Zeit und Thematik. Um diese zu erreichen, muss ein digitales Spiel den in einem Land vorherrschenden Vorgaben entsprechen, was zu weitreichenden Änderungen in der Darstellung historischer Gegebenheiten führen kann. Insgesamt lässt sich feststellen, dass historische Geschichte einen groben Rahmen vorgibt, dessen Akkuratez stark von den Vorstellungen der Altersfreigabe, der individuellen Betrachtungsperspektive sowie des Stellenwerts politischer Korrektheit einer Gesellschaft oder ganz besonders des Studios sowie der spielerischen Handlung, die die EntwicklerInnen erzählen möchten, abhängt.

### 7.1.3 Vermarktung

Im Rahmen der Interviews wurden einige Aspekte genannt, bei denen Historie gezielt verwendet oder abgeändert wurde, um die Resonanz bei der potentiellen Zielgruppe zu erhöhen. In den wenigsten Fällen wurden Vorhaben in diese Richtung von den interviewten Experten explizit als solche ausgewiesen, weswegen an dieser Stelle erwähnt werden muss, dass diese basierend auf der Einschätzung des Forschungsleiters als solche identifiziert und codiert wurden. Vor allem zwei Aspekte waren diesbezüglich auffällig, nämlich einerseits die Popkulturbezüge und andererseits die Wahl einer ganz bestimmten Zeit. Beide wurden bei allen interviewten Personen codiert, jedoch in unterschiedlichem Ausmaß. Die Popkulturbezüge sind sowohl als Historie verändernd als auch verwendend vorhanden und integrieren zum Beispiel moderne Begriffe oder Scherze, die es in der portraitierten Zeit so sicherlich nicht gegeben hätte oder auch ein Handlungsverlauf, der sich an einer Szene aus einem Film orientiert. Bei der Wahl einer bestimmten Zeit wurde im Rahmen der Interviews ein Umstand beschrieben, in welchem diese explizit zur Schaffung eines Alleinstellungsmerkmal verwendet wurde. Es liegt die Vermutung nahe, dass es sich hierbei unter anderem um eine gezielte Verwendung von Geschichte handelt, um einen Marktvorteil zu erringen. Ein Aspekt, der lediglich von einem Entwicklungsstudio genannt, aber darum nicht minder interessant ist, ist jener, dass auch ein Bildungszweck mitgedacht wurde. Eine solche Ausrichtung trägt unter Umständen auch zur Erschließung einer zusätzlichen Zielgruppe bei und erfordert darüber hinaus eine gezielte Verwendung von Geschichte um als solches überhaupt brauchbar zu sein. Hierbei muss jedoch auch bedacht werden, dass dadurch der Fokus auf Minderjährige und somit eine bestimmte Altersfreigabe angestrebt werden könnte, was in weiterer Folge zu Abstrichen bei der Authentizität führen kann.

## 7.2 Finale Darstellung der Ergebnisse

Basierend auf den komprimierten sowie pointierten Ergebnissen der Hauptkategorien sollen an dieser Stelle die konkreten Erkenntnisse auf die zugrundeliegende Forschungsfrage („Wie und auf welche Weise wird Geschichte im digitalen Spiel herstellerseitig verwendet?“) rückbezogen werden.

Gleich zu Beginn ist anzuführen, dass sich diesbezüglich kaum ein einheitliches Bild zeichnen lässt, sondern, dass die herstellerseitigen Verwendungsweisen, besonders im Detail betrachtet, teilweise stark voneinander abweichen. Dies beginnt bereits bei der Recherchearbeit, die in ihrer Informationsbeschaffungsfunktion den Grundstein für die darauffolgende Verwendung von Geschichte bildet. Diesbezüglich sind, mit Ausnahme des Heranziehens von Referenzliteratur, keine einheitlichen Herangehensweisen zu erkennen. Ergänzt werden muss an dieser Stelle, dass leider keine genauen Angaben zu den verwendeten Werken gemacht wurden oder gemacht werden konnten, wodurch zu bedenken ist, dass auch in dieser Kategorie maßgebliche Unterschiede gegeben sein könnten. Es lässt sich also feststellen, dass die Informationsbeschaffung in hohem Maße individuell und dem angestrebten Endprodukt entsprechend durchgeführt wird. Als zumindest grundsätzliche Gemeinsamkeit, kann die Verwendung von Geschichte als grobes Gerüst oder Rahmen identifiziert werden. Dessen historische Akkuratez ist jedoch stark von den Vorstellungen der Altersfreigabe, der individuellen Betrachtungsperspektive sowie des Stellenwerts politischer Korrektheit einer Gesellschaft oder im Besonderen des Studios sowie der spielerischen Handlung, die die EntwicklerInnen erzählen möchten, abhängig, weswegen sich auch diesbezüglich keine einheitliche herstellerseitige Linie festmachen lässt. In Bezug auf eine gezielte Verwendung oder Abänderung von Geschichte lassen sich diverse Aspekte feststellen, die auf eine erhöhte Resonanz bei der potentiellen Zielgruppe und somit auch mit steigenden Absatzzahlen korrelieren könnten. Die letztgenannte Vermutung wurde jedoch nicht explizit genannt und ist somit rein interpretativ.

Abschließend kann gesagt werden, dass in den einzelnen Entwicklungsstudios der Gaming-Branche recht unterschiedlich bei der Art und Weise der Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen umgegangen wird und sich kaum ein einheitliches Vorgehen feststellen lässt.

## 8. Ausblick

Aufgrund des explorativen Charakters der vorliegenden Untersuchung, die in erster Linie darauf abzielte, einen Einblick in die herstellerseitige Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen zu geben, wurde vor allem versucht, mögliche Anknüpfungspunkte für zukünftige, weiterführende Arbeiten zu schaffen. Einer dieser Anknüpfungspunkte wären beispielsweise die Recherchemethoden. Es würde sich anbieten, eine Untersuchung vorzunehmen, die sich auf diesen Aspekt fokussiert, da es sich hierbei um einen Grundstein für die darauffolgende Verwendung von Geschichte handelt und im Rahmen dieser Arbeit unter anderem aufgezeigt werden konnte, dass diese äußerst unterschiedlich vonstattengeht und auch die herangezogene Literatur zumeist uneindeutig ist. So könnte im Rahmen eines Interviews gezielt nach jener gefragt werden und somit ein Eindruck von der Qualität der Informationen über die portraitierte Historie gewonnen werden.

Des Weiteren wäre auch die Beforschung des Vermarktungsaspekts interessant. In der vorliegenden Arbeit konnten nur am Rande diverse Ansätze in diese Richtung, wie zum Beispiel die Verwendung einer bestimmten Epoche, um ein Alleinstellungsmerkmal zu generieren, identifiziert werden und inwieweit durch solche Ansätze historische Akkurateesse beeinflusst wird. Ebenfalls als ertragreich könnte sich eine erneute Durchführung der Untersuchung mit einer deutlich größeren Anzahl an interviewten ExpertInnen erweisen, um mehrere unterschiedliche Herangehensweisen und somit auch weiterführenden Forschungsbedarf aufzudecken. Schlussendlich wäre es auch aufschlussreich herauszufinden, ob bei der Verwendung von Geschichte konkrete Strategien angewandt werden und wenn ja, welche.

## 9. Abbildungsverzeichnis

|                                                                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abbildung 1: Tabelle Spieldefinitionen (Salen & Zimmerman, 2004, S. 79) .....                                        | 9   |
| Abbildung 2: Fritz 2011 - Strukturelle Koppelung (Fritz, 2011, S. 22).....                                           | 23  |
| Abbildung 3: Struktur Forschungsdesign (eigene Darstellung).....                                                     | 46  |
| Abbildung 4: Konzeptionelle und instrumentelle Operationalisierung. Bildliche Darstellung (Kaiser, 2021, S. 70)..... | 57  |
| Abbildung 5: Operationalisierung der Forschungsfrage (eigene Darstellung) .....                                      | 58  |
| Abbildung 6: Prozess der Datenanalyse (eigene Darstellung) .....                                                     | 63  |
| Abbildung 7: Ablauf der Bildung des Kategoriensystems und der Codierung (eigene Darstellung).....                    | 66  |
| Abbildung 8: Summary-Grid .....                                                                                      | 68  |
| Abbildung 9: Codesystem .....                                                                                        | 82  |
| Abbildung 10: Code-Relations.....                                                                                    | 104 |

## 10.Literaturverzeichnis

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.  
University of Bergen.
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. (2016). *Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele: Ein Manifest (Version 1.1)*.  
[https://gespielt.hypotheses.org/manifest\\_v1-1](https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1)
- Barsch, S. (2016). Die Qualitative Inhaltsanalyse als Methode der geschichtsdidaktischen Forschung. In H. Thünemann & M. Zülzdorf-Kersting (Hrsg.), *Wochenschau Geschichte: Band 5. Methoden geschichtsdidaktischer Unterrichtsforschung* (S. 206–228). Wochenschau Verlag.
- Bayer, T. (2. Juni 2021). Die Gilde 3: Lebt die Wirtschaftssimulation überhaupt noch? *PC Games Hardware*. <https://www.pcgameshardware.de/Die-Gilde-3-Spiel-54709/News/Lebt-die-WiSim-eigentlich-noch-1373232/>
- Borries, B. von, Fricke-Finkelnburg, R., Fröhlich, K., Pandel, H.-J., Rüsen, J. & Wilharm, I. (1994). *Geschichtsbewußtsein im interkulturellen Vergleich: Zwei empirische Pilotstudien. Geschichtsdidaktik Studien, Materialien: Bd. 9*. Centaurus.
- Chapman, A. (2013). *The great game of history: An analytical approach to, and analysis of, the videogame as a historical form* [, University of Hull, Hull]. RIS.  
<https://ethos.bl.uk/orderdetails.do?uin=uk.bl.ethos.777871>
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice. Routledge Advances in Game Studies: Bd. 7*. Routledge.  
<http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4523750>
- Döring, N. & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (5. Aufl.). SpringerLink Bücher. Springer.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>
- Dresing, T. & Pehl, T. (Hrsg.). (2015). *Praxisbuch Transkription: Regelsysteme, Software und praktische Anleitungen für qualitative ForscherInnen* (6. Aufl.). Dr. Dresing und Pehl GmbH.
- Duden. (2021, 2. Oktober). *Spiel*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>
- Flick, U., Kardorff, E. von & Steinke, I. (Hrsg.). (2019). *Rowohlts Enzyklopädie: Bd. 55628. Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (13. Aufl.). Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Fritz, J. (2003). Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Medienpädagogik*.

- Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten* (S. 10–24). Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. (2011). *Wie Computerspieler ins Spiel kommen: Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten*. Schriftenreihe Medienforschung der LfM: Bd. 67. Vistas.
- Fromme, J. & Meder, N. (2001). *Bildung und Computerspiele: Zum Kreativen Umgang Mit Elektronischen Bildschirmspielen*. *Virtuelle Welten*: Bd. 3. Leske + Budrich.
- Giere, D. (2017). Beworbene Vergangenheit: Eine terminologische Annäherung an Geschichte in digitalen Spielen. In T. Winnerling (Hrsg.), *Militär und Gesellschaft in der frühen Neuzeit: 20 (2016). Themenheft: Modellierungen des Krieges? Digitale Spiele als geschichtswissenschaftliche Forschungsgegenstände* (Bd. 20, S. 13–52). Universitätsverlag. [https://publishup.uni-potsdam.de/files/40827/mgfn20\\_s13-51.pdf](https://publishup.uni-potsdam.de/files/40827/mgfn20_s13-51.pdf)
- Giere, D. (2019). *Computerspiele - Medienbildung - historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen* [Dissertation, Wochenschau Verlag, Frankfurt/M]. Wien Universität.
- Gundermann, C., Brauer, J. & Carlà-Uhink, F. (2021). *Schlüsselbegriffe der Public History. utb Geschichte: Bd. 5728*. Vandenhoeck & Ruprecht.  
<https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838557281>  
<https://doi.org/10.36198/9783838557281>
- Hagner, M., Kerner, I. & Thomä, D. (2012). *Theorien des Computerspiels: zur Einführung. Zur Einführung: Bd. 391*. Junius.
- Heinze, C. (2014). *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures: v.8*. transcript Verlag.
- Hopf, C. (2019). Forschungsethik und qualitative Forschung. In U. Flick, E. von Kardorff & I. Steinke (Hrsg.), *Rowohlts Enzyklopädie: Bd. 55628. Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (13. Aufl., S. 589–600). Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- How Long To Beat. (2022a, 7. September). *How long is The Lion's Song?*  
<https://howlongtobeat.com/game.php?id=38571>
- How Long To Beat. (2022b, 7. September). *How long is Through the Darkest of Times?*  
<https://howlongtobeat.com/game?id=68637>
- Hug, T. & Poscheschnik, G. (2020). *Empirisch forschen: Die Planung und Umsetzung von Projekten im Studium* (3. Aufl.). *Studieren, aber richtig: Bd. 3357*. UVK Verlag; UTB. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838553030>

- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens: A study of the play-element in culture* (1949. Aufl.). *International library of sociology. Sociology of culture: Bd. 3.* Routledge.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds* (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.
- Kaiser, R. (2021). *Qualitative Experteninterviews: Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführung* (2. Aufl.). *Springer eBook Collection.* Springer.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-30255-9>
- Kerschbaumer, F. & Winnerling, T. (Hrsg.). (2014). *De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften: Band 50. Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven.* De Gruyter.  
<https://doi.org/10.14361/transcript.9783839425480>
- Korte, B. & Paetschek, S. (2009). Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel. In S. Paetschek & B. Korte (Hrsg.), *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures: Bd. 1. History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (S. 9–60). transcript Verlag.
- Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (4. Aufl.). *Grundlagentexte Methoden.* Beltz.
- Lindley, C. A. (2002). The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. In F. Mäyrä (Hrsg.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (S. 203–215). Tampere University Press.
- Lindley, C. A. (2004). Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments. In T. Kanade, J. Kittler, J. M. Kleinberg, F. Mattern, J. C. Mitchell, M. Naor, O. Nierstrasz, C. Pandu Rangan, B. Steffen, M. Sudan, D. Terzopoulos, D. Tygar, M. Y. Vardi, G. Weikum, S. Göbel, U. Spierling, A. Hoffmann, I. Iurgel, O. Schneider, . . . A. Feix (Hrsg.), *Lecture Notes in Computer Science: Bd. 3105. Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment* (Bd. 3105, S. 183–194). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-27797-2\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-540-27797-2_25)
- LinkedIn. (2022a, 7. September). *Mi'pu'mi Games*. <https://at.linkedin.com/company/mipumi-games>
- LinkedIn. (2022b, 7. September). *THQ Nordic*. <https://at.linkedin.com/company/thqn>
- Lücke, M. & Zündorf, I. (2018). *Einführung in die Public History. utb-studi-e-book: Nr. 4909. Geschichte.* Vandenhoeck & Ruprecht; UTB.  
<https://doi.org/10.36198/9783838549095>

- Lyon, C. M., Nix, E. M. & Shrum, R. K. (2017). *Introduction to public history: Interpreting the past, engaging audiences. Book series / American Association for State and Local History Book Series*. Rowman & Littlefield.
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (12., überarb. Aufl.). Beltz.
- Mayring, P. (2016). *Einführung in die qualitative Sozialforschung: eine Anleitung zu qualitativem Denken* (6., neu ausgestattete, überarbeitete Aufl.). Beltz. <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflucht-1127318>
- Mi'pu'mi Games GmbH. (2021, 2. August). *Mi'pu'mi Games - The Lion's Song*. <https://www.lionssonggame.com/>
- Mi'pu'mi Games GmbH. (2022, 22. Februar). *About : mipumi.com*. <https://www.mipumi.com/about/>
- Nintendo of Europe GmbH. (2022, 26. Januar). *The Lion's Song | Nintendo Switch Download-Software | Spiele | Nintendo*. Nintendo of Europe GmbH. [https://www.nintendo.at/Spiele/Nintendo-Switch-Download-Software/The-Lion-s-Song-1400842.html#\\_bersicht](https://www.nintendo.at/Spiele/Nintendo-Switch-Download-Software/The-Lion-s-Song-1400842.html#_bersicht)
- Paintbucket Games. (2022a, 31. März). *About Us ~ Paintbucket Games*. <https://paintbucket.de/de/about-us>
- Paintbucket Games. (2022b, 31. März). *Through the darkest of Times ~ Paintbucket Games*. <https://paintbucket.de/de/game/through-the-darkest-of-times>
- Paletschek, S. & Korte, B. (Hrsg.). (2009). *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures: Bd. 1. History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. transcript Verlag.
- Pandel, H.-J. (2013). *Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis*. Wochenschau Geschichte. Wochenschau Verlag.
- Pietschmann, D. (2009). *Das Erleben virtueller Welten: Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen* (1. Aufl.). *Game studies*. Werner Hülsbusch.
- Rüsen, J. (1994). *Historische Orientierung: Über die Arbeit des Geschichtsbewußtseins, sich in der Zeit zurechtzufinden*. Böhlau.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals* [Nachdr.]. The MIT Press.
- Schönemann, B. (2012). Geschichtsbewusstsein - Theorie. In M. Barricelli & M. Lücke (Hrsg.), *Wochenschau Geschichte: Bd. 1. Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts* (Bd. 1, S. 98–111). Wochenschau Geschichte.

- Schwarz, A. (2009). »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren«: Geschichte in Computerspielen. In S. Paetschek & B. Korte (Hrsg.), *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures: Bd. 1. History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (S. 313–340). transcript Verlag.
- Sonner, F. (2022a). *Die Gilde 3 - Playlist* [Video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=UgtrwQLWq4I&list=PLI6X55wVt8hJmC8FY3QawMhvSDX7mbf96&index=1>
- Sonner, F. (2022b). *The Lion's Song - Playlist* [Video].  
[https://www.youtube.com/watch?v=10FZRgIkqKU&list=PLI6X55wVt8hJXL4G8RzrZ0R\\_ssRBby05i](https://www.youtube.com/watch?v=10FZRgIkqKU&list=PLI6X55wVt8hJXL4G8RzrZ0R_ssRBby05i)
- Sonner, F. (2022c). *Through the Darkest of Times - Playlist* [Video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=Rultos81Big&list=PLI6X55wVt8hLi3nRdrsXIbumkNmszClK2&index=1>
- Steam. (2022a, 12. März). *The Guild 3 bei Steam*.  
[https://store.steampowered.com/app/311260/The\\_Guild\\_3/?l=german](https://store.steampowered.com/app/311260/The_Guild_3/?l=german)
- Steam. (2022b, 12. März). *The Lion's Song: Episode 1 - Silence bei Steam*.  
[https://store.steampowered.com/app/437160/The\\_Lions\\_Song\\_Episode\\_1\\_\\_Silence/](https://store.steampowered.com/app/437160/The_Lions_Song_Episode_1__Silence/)
- Steam. (2022c, 25. März). *Through the Darkest of Times bei Steam*.  
[https://store.steampowered.com/app/1003090/Through\\_the\\_Darkest\\_of\\_Times/](https://store.steampowered.com/app/1003090/Through_the_Darkest_of_Times/)
- Steam. (2022d, 31. März). *Through the Darkest of Times bei Steam*.  
[https://store.steampowered.com/app/1003090/Through\\_the\\_Darkest\\_of\\_Times/](https://store.steampowered.com/app/1003090/Through_the_Darkest_of_Times/)
- SteamDB. (2022, 7. September). *The Guild 3*. <https://steamdb.info/app/311260/graphs/>
- Steinke, I. (2019). Gütekriterien qualitativer Forschung. In U. Flick, E. von Kardorff & I. Steinke (Hrsg.), *Rowohlt's Enzyklopädie: Bd. 55628. Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (13. Aufl., S. 319–331). Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- THQ Nordic GmbH. (2022, 12. März). *About Us | THQ Nordic GmbH*.  
<https://www.thqnordic.com/company/about>
- Thuswald, M. (2016). *Reduzierung von Reibungsverlusten beim wissenschaftlichen Schreiben in der L2 Deutsch : eine Interview-Studie zur Relevanz von Autonomieförderung und Prozessorientierung* [Masterarbeit]. Universität Wien, Wien.

## 11. Anhang

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| A. Materialien der Datenerhebung und Datenaufbereitung .....             | 119 |
| A.1 Interviewleitfaden (Version für Untersuchungsleitung) .....          | 119 |
| A.2 Deutscher Interviewleitfaden (Version für interviewte Person) .....  | 123 |
| A.3 Englischer Interviewleitfaden (Version für interviewte Person) ..... | 125 |
| A.4 Kalkulation des Zeitaufwandes der Datenerhebung .....                | 126 |
| A.5 Deutsches Informationsblatt .....                                    | 127 |
| A.6 Englischs Informationsblatt .....                                    | 128 |
| A.7 Deutsche Einverständniserklärung .....                               | 129 |
| A.8 Englische Einverständniserklärung .....                              | 131 |
| A.9 Postskripten der Interviews.....                                     | 133 |
| A.9.1 Postskriptum Heinrich Meyer (THQ Nordic) .....                     | 133 |
| A.9.2 Postskriptum Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) .....                  | 134 |
| A.9.3 Postskriptum Jörg Friedrich (Paintbucket Games) .....              | 134 |
| A.10 Transkriptionsleitfaden .....                                       | 135 |
| A.11 Operationalisierung der Forschungsfrage .....                       | 137 |
| A.12 Transkripte .....                                                   | 138 |
| A.12.1 Transkript Mi'pu'mi Games.....                                    | 138 |
| A.12.2 Transkript Paintbucket Games .....                                | 159 |
| A.12.3 Transkript THQ Nordic.....                                        | 174 |
| B. Materialien der Datenanalyse .....                                    | 210 |
| B.1 Fallzusammenfassungen .....                                          | 210 |
| B.1.1 Fallzusammenfassung Heinrich Meyer ( <i>THQ Nordic</i> ) .....     | 210 |
| B.1.2 Fallzusammenfassung Martin Filipp ( <i>Mi'pu'mi Games</i> ) .....  | 211 |
| B.1.3 Fallzusammenfassung Jörg Friedrich (Paintbucket Games) .....       | 212 |
| B.2 Thematische Zusammenfassungen .....                                  | 213 |
| B.3 Codierregeln.....                                                    | 220 |
| B.4 Codierleitfaden.....                                                 | 221 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| C. Sonstige Materialien .....                                                   | 228 |
| C.1 Produktbeschreibungen.....                                                  | 228 |
| C.1.1 Produktbeschreibung The Lion´s Song (Mi'pu'mi Games).....                 | 228 |
| C.1.2 Produktbeschreibung Die Gilde 3 (THQ Nordic) .....                        | 229 |
| C.1.3 Produktbeschreibung Through the Darkest of Times (Paintbucket Games)..... | 230 |
| C.2 Unterzeichnete Einverständniserklärungen .....                              | 231 |
| C.2.1 THQ Nordic.....                                                           | 231 |
| C.2.2 Mi'pu'mi Games .....                                                      | 232 |
| C.2.3 Paintbucket Games .....                                                   | 233 |
| C.3 Abstract .....                                                              | 234 |

## A. Materialien der Datenerhebung und Datenaufbereitung

Dieser Teil enthält sämtliche Materialien, die mit der Datenerhebung und Datenaufbereitung im Zusammenhang stehen.

### A.1 Interviewleitfaden (Version für Untersuchungsleitung)

#### **Leitfaden: ExpertInneninterview**

**Forschungsfrage:** Wie und auf welche Weise wird Geschichte im digitalen Spiel herstellerseitig verwendet?

#### **Einleitung**

- Nach Verständlichkeit fragen!
- Der ExpertIn für ihre Teilnahmebereitschaft danken.
- Untersuchung nochmals vorstellen.
- Auf welches Entwicklungsstudio und Spiel sich das Interview bezieht!
- Ablauf des Interviews darlegen:
  - Dauer ca. 1-2 Stunden.
  - Anzahl der Fragen kundgeben.
  - Offenen Erzählungen, die sich an den Fragen orientieren sind äußerst wichtig.
  - Zeitpunkt der Aufzeichnung ankündigen.
- Handhabung der Daten und Datenschutz ansprechen:
  - Aufnahmetool erläutern.
  - Vertraulicher Umgang mit den Daten (ausschließlich im Rahmen der Untersuchung).
  - Aufbewahrung auf passwortgeschütztem Rechner.
- Einverständniserklärung einholen.
- Offene Fragen der ExpertIn zum Interview

#### **Beginn der Aufzeichnung**

Dies geschieht mittels der Kommunikationssoftware „Zoom“.

| Leitfragen                                                                                                                                                                           | Aufrechterhaltungs-/<br>Steuerungsfragen<br>(falls notwendig)                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Einstiegsfragen:                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 1) Wie lange arbeiten Sie bereits bei<br><Name des Entwicklungsstudios> und<br>wie lautet Ihre genaue<br>Berufsbezeichnung?                                                          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Könnten Sie das bitte genauer ausführen?</li><li>• Hätten Sie dafür ein Beispiel?</li><li>• Können Sie sich an eine bestimmte Situation erinnern, ...?</li><li>• Spielt hierbei ... eine Rolle?</li></ul> |
| 2) Was gehört demnach zu Ihren täglichen Aufgaben?                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 3) Welche Ausbildung haben Sie durchlaufen, um Ihre derzeitige Position ausüben zu können?                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 4) Wie sieht der Prozess der Spielentwicklung in Ihrem Unternehmen aus? Könnten Sie die einzelnen Arbeitsschritte bitte grob umreißen?                                               |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Schlüsselfragen:                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 5) Wie erfolgte die Recherche zur geschichtlichen Epoche, in der das Spiel verortet ist?                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Könnten Sie das bitte genauer ausführen?</li><li>• Hätten Sie dafür ein Beispiel?</li><li>• Können Sie sich an eine bestimmte Situation erinnern, ...?</li><li>• Spielt hierbei ... eine Rolle?</li></ul> |
| 6) Welche Prozesse wurden genutzt, um die Epoche authentisch zu portraituren? Beispielsweise Dialogprozesse mit HistorikerInnen, Zuhilfenahme von Fachliteratur oder andere Zugänge? |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7) Wie frei wurde bei der Entwicklung in Ihrem Spiel mit dem historischen Rahmen umgegangen?                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Könnten Sie das bitte genauer ausführen?</li> <li>• Hätten Sie dafür ein Beispiel?</li> <li>• Können Sie sich an eine bestimmte Situation erinnern, ...?</li> <li>• Spielt hierbei ... eine Rolle?</li> </ul> |
| 8) Setzten Sie sich bestimmte Grenzen bei der Verwendung von Geschichte in ihrem Spiel? Wenn ja, welche und weshalb?                 |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 9) Woran machten Sie bei der Entwicklung fest, ob und wenn ja, wie viel Fiktion Sie in Ihrem Spiel einbauen wollen?                  |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 10) Wie gingen Sie mit gegenwärtiger politischer Korrektheit in Ihrem Spiel um (z.B.: Dialoge, Aussehen und Handlungsmöglichkeiten)? |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 11) Aus welcher zeitlichen Perspektive traten Sie an die Entwicklung heran? Erläutern Sie bitte Ihre Wahl.                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 12) Was macht Ihrer Meinung nach Geschichte für digitale Spiele so attraktiv?                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 13) Weshalb wählten Sie gerade diese Epoche und Handlung für Ihr Spiel?                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 14) Inwieweit spielte bei der Entwicklung der Bezug auf die aktuelle Popkultur eine Rolle?                                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |

## Abschluss

- Erfragen, ob die interviewte Person noch gerne etwas zum Gesagten hinzufügen oder eine bestimmte Thematik vertiefen möchte?
- Der interviewten Person für ihre Teilnahme- und Auskunftsbereitschaft danken.
- Nochmals Hinweis auf die Einverständniserklärung, falls noch nicht eingelangt!

In weiterer Folge mit der Anfertigung des Postskriptums beginnen.

### **Inhalte Postskriptum:**

- Beschreibung der Person
- Gesprächsatmosphäre
- Verfassungen des Interviewenden
- Etwaige Unterbrechungen oder Störungen
- Datum, Ort und Uhrzeit
- Name von Interviewer und Interviewtem

(Döring & Bortz, 2016, S. 367)

## Leitfaden: ExpertInneninterview

**Forschungsfrage:** Wie und auf welche Weise wird Geschichte im digitalen Spiel herstellerseitig verwendet?

| Leitfragen                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Einstiegsfragen:</b>                                                                                                                                                              |
| 1) Wie lange arbeiten Sie bereits bei <Name des Entwicklungsstudios> und wie lautet Ihre genaue Berufsbezeichnung?                                                                   |
| 2) Was gehört demnach zu Ihren täglichen Aufgaben?                                                                                                                                   |
| 3) Welche Ausbildung haben Sie durchlaufen, um Ihre derzeitige Position ausüben zu können?                                                                                           |
| 4) Wie sieht der Prozess der Spielentwicklung in Ihrem Unternehmen aus? Könnten Sie die einzelnen Arbeitsschritte bitte grob umreißen?                                               |
| <b>Schlüsselfragen:</b>                                                                                                                                                              |
| 5) Wie erfolgte die Recherche zur geschichtlichen Epoche, in der das Spiel verortet ist?                                                                                             |
| 6) Welche Prozesse wurden genutzt, um die Epoche authentisch zu portraituren? Beispielsweise Dialogprozesse mit HistorikerInnen, Zuhilfenahme von Fachliteratur oder andere Zugänge? |
| 7) Wie frei wurde bei der Entwicklung in Ihrem Spiel mit dem historischen Rahmen umgegangen?                                                                                         |
| 8) Setzen Sie sich bestimmte Grenzen bei der Verwendung von Geschichte in Ihrem digitalen Spiel? Wenn ja, welche und weshalb?                                                        |
| 9) Woran machten Sie bei der Entwicklung fest, ob und wenn ja, wie viel Fiktion Sie in Ihrem Spiel einbauen wollen?                                                                  |
| 10) Wie gingen Sie mit gegenwärtiger politischer Korrektheit im digitalen Spiel um (z.B.: Dialoge, Aussehen und Handlungsmöglichkeiten)?                                             |
| 11) Aus welcher zeitlichen Perspektive traten Sie an die Entwicklung heran? Erläutern Sie bitte Ihre Wahl.                                                                           |

|                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12) Was macht Ihrer Meinung nach Geschichte für digitale Spiele so attraktiv?              |
| 13) Weshalb wählten Sie gerade diese Epoche und Handlung für Ihr Spiel?                    |
| 14) Inwieweit spielte bei der Entwicklung der Bezug auf die aktuelle Popkultur eine Rolle? |

## Guideline: Expert interview

**Research question:** How and in what way is history used in the digital game by the producer?

| Guiding questions                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Opening questions:</b>                                                                                                                                            |
| 1) How long have you been working at <name of development studio> and what is your exact job title?                                                                  |
| 2) According to this, what are your daily tasks?                                                                                                                     |
| 3) What training did you go through in order to be able to carry out your current position?                                                                          |
| 4) What is the process of game development in your company like? Could you please roughly outline the individual work steps?                                         |
| <b>Key questions:</b>                                                                                                                                                |
| 5) How did you research the historical period in which the game is set?                                                                                              |
| 6) What processes were used to authentically portray the era? For example, dialogue processes with historians, the use of specialist literature or other approaches? |
| 7) How freely was the historical framework used in the development of your game?                                                                                     |
| 8) Do you set specific limits on the use of history in your digital game? If so, which ones and why?                                                                 |
| 9) How did you determine during development whether and if so, how much fiction you wanted to incorporate into your game?                                            |
| 10) How did you deal with current political correctness in your game (e.g.: dialogues, looks and action options)?                                                    |
| 11) From what time perspective did you approach the development? Please explain your choice.                                                                         |
| 12) What makes history so attractive for digital games in your opinion?                                                                                              |
| 13) Why did you choose this particular era and plot for your game?                                                                                                   |
| 14) To what extent did the reference to present pop culture play a role in the development?                                                                          |

## A.4 Kalkulation des Zeitaufwandes der Datenerhebung

### **Zeitaufwand für die Interviewdurchführung**

- Stichprobenumfang für das qualitative Interview: 3 Personen
- Länge des ExpertInneninterviews: 1-2 Stunden
- Gesamt sind dies 3 Interviews á 1,5 Stunden = 4,5 Stunden Netto-Interviewzeit zuzüglich Vor- und Nachbereitung
- In Summe ca. 6 Arbeitsstunden für die Durchführung von 3 Interviews

### **Zeitaufwand für die Transkription**

- Zeitaufwand für 1 Interviewstunde: 6-8 Stunden Transkriptionszeit
- Gesamt sind dies 4,5 Interviewstunden á 7 Stunden Transkriptionszeit
- In Summe ca. 31,5 Arbeitsstunden für die Transkription von 3 Interviews

### **Umfang des verbalen Datenmaterials**

- 1 Interviewstunde entspricht ca. 20-30 Seiten Transkript
- Gesamt sind dies 4,5 Interviewstunden á 25 Seiten
- In Summe ca. 112,5 Seiten Transkript für 3 Interviews

### **Zeitaufwand für die qualitative Datenanalyse**

- Prognostizierter Zeitaufwand ungefähr 38 Stunden.

### **Zeitaufwand insgesamt**

- Der insgesamt Zeitaufwand beträgt schließlich 75,5 Arbeitsstunden.

# Informationsblatt

**Informationsblatt:** ExpertInneninterview für Masterarbeit  
**Projekt:** Masterarbeit (Masterstudium Lehramt Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung)  
**Thema:** Die herstellerseitige Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen.  
**Institution:** Universität Wien  
**Forscher:** Florian Sonner, BEd (a01546749@unet.univie.ac.at)  
**Betreuer:** Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

Wien, 09.02.2022

Sehr geehrte Damen und Herren!

Ich untersuche im Rahmen meiner Masterarbeit die herstellerseitige Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen. Daher liegt der Fokus der Arbeit auf der Seite der Entwicklungsstudios und ich möchte untersuchen, welche Interessen hinter der Implementierung von historischen Entitäten und Konzepten stehen und wie dies vonstattengeht. Spannend wäre diesbezüglich auch herauszufinden, ob hierbei konkreten Strategien verfolgt werden und wenn ja, welche. Das Ziel ist es, mithilfe von qualitativen ExpertInneninterviews diesem Forschungsinteresse beizukommen.

Daher würde ich gerne ein solches leitfadengestütztes Interview mit Ihnen durchführen. Dies geschieht per digitaler Kommunikationssoftware (Zoom) und wird ungefähr 1-2 Stunden in Anspruch nehmen. Das durchgeführte Interview wird aufgezeichnet, in weiterer Folge transkribiert, aufbereitet und schließlich mittels qualitativer Inhaltsanalyse analysiert. Ich bitte Sie daher, mit Ihrer Unterschrift der Einwilligungserklärung, der Aufnahme, Transkription und Weiterverarbeitung der durch das Interview erhobenen Daten zuzustimmen. Bei etwaigen Fragen können Sie sich jederzeit an mich wenden. Sollten Sie es wünschen, so schicke ich Ihnen gerne nach Abschluss der Untersuchung die fertige Arbeit zu.

Vielen Dank für Ihre Bereitschaft!

# Information sheet

**Information sheet:** Expert interview  
**Project:** Master thesis (Teacher Subject History, Social Studies and Political Education)  
**Theme:** The manufacturer's use of history in digital games.  
**Institution:** University of Vienna  
**Researcher:** Florian Sonner, BEd (a01546749@unet.univie.ac.at)  
**Supervisor:** Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

Vienna 09.02.2022

Dear Sir or Madam!

As part of my master thesis, I am investigating the manufacturer's use of history in digital games. Therefore, the focus of the work is on the side of the development studios and I would like to examine what the interests behind the implementation of historical entities and concepts are and how this is done. It would also be interesting to find out whether specific strategies are being pursued and if so, which ones. The aim is to address this research interest with the help of qualitative expert interviews.

Therefore, I would like to conduct such a guided interview with you. This is done via digital communication software (Zoom) and will take approximately 1-2 hours. The conducted interview is recorded, then transcribed, edited and finally analyzed using qualitative content analysis. I therefore ask you to agree to the recording, transcription and further processing of the data collected during the interview by signing the declaration of consent. If you have any questions, you can contact me at any time. If you wish, I will be happy to send you the finished work after the examination has been completed.

Thank you for your participation!

## A.7 Deutsche Einverständniserklärung

**Forschungsvorhaben:** Masterarbeit/Dissertation mit dem Arbeitstitel „[Geschichte als Marke und oder Inhalt]“

**Datenerhebung durchgeführt von** [Florian SONNER, 01546749]

**Interviewteilnehmer/in:** .....

### Einverständniserklärung (Experteninterview)

Hiermit bestätige ich, dass ich über das Forschungsvorhaben ausreichend informiert wurde und dass offene Fragen meinerseits von der Forscherin/dem Forscher zu meiner Zufriedenheit beantwortet wurden. Es ist mir bewusst, dass meine Teilnahme an der Datenerhebung freiwillig ist und ich diese jederzeit ohne Angaben von Gründen beenden kann. Ich bin damit einverstanden, dass das Interview aufgezeichnet wird und später in Schriftform übertragen werden kann. Ich wurde darüber informiert, dass meine Aussagen unter Nennung meines Namens in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden können. Dazu wird folgendes vereinbart:

- ☐ 1. Ich gebe meine Zustimmung zur Verwendung meiner personenbezogenen Daten im Rahmen des oben genannten Forschungsvorhabens. Insbesondere dürfen meine Aussagen in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen unter Nennung meines Namens zitiert werden. Angaben zu meiner Person wie Telefonnummer, Emailadresse oder Postadresse werden nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben.

Zur Verwendung von Fotos und/oder Videos wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

- ☐ 2A. Ich gebe meine Zustimmung, dass allfällige Fotos und/oder Videos, die während des Interviews oder der sonstigen Datenerhebung von mir gemacht werden, in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen wiedergegeben werden dürfen.
- ☐ 2B. Ich bin nicht damit einverstanden, dass Fotos und/oder Videos, die während des Interviews oder der sonstigen Datenerhebung von mir gemacht werden, in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

.....

.....

Ort und Datum

Name und Unterschrift

## Datenschutzmitteilung

Herzlichen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, als Interviewpartner/in für eine Datenerhebung zur Abfassung einer Bachelorarbeit/Masterarbeit/Dissertation an der Universität Wien zur Verfügung zu stehen.

Gemäß Datenschutzgesetz (§ 7 Abs 2 Ziffer 2 DSG) muss für ein derartiges Interview Ihre Zustimmung eingeholt werden, da Ihre Aussagen unter Nennung Ihres Namens in der wissenschaftlichen Arbeit verwendet (zitiert) werden. Ein Transkript des Interviews kann unter Umständen der Arbeit im Anhang beigelegt werden.

Abschlussarbeiten müssen laut Universitätsgesetz veröffentlicht werden (durch Aufstellen in der National- und Universitätsbibliothek), sie sind üblicherweise auch online zugänglich. Die Daten können von der Betreuerin/dem Betreuer und/oder der Begutachterin/dem Begutachter der wissenschaftlichen Arbeit für Zwecke der Leistungsbeurteilung eingesehen werden. Die erhobenen Daten dürfen gemäß Art 89 Abs 1 DSGVO grundsätzlich unbeschränkt gespeichert werden.

Sie können die Zustimmung zur Verwendung des Interviews jederzeit widerrufen. Jede Verwendung Ihrer Aussagen in einer wissenschaftlichen Arbeit, die bis zu diesem Zeitpunkt stattgefunden hat, ist allerdings rechtskonform und muss nicht aus der Arbeit entfernt werden.

Weiters besteht das Recht auf Auskunft durch die/den Verantwortlichen dieser Datenerhebung über die erhobenen personenbezogenen Daten sowie das Recht auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung der Daten sowie ein Widerspruchsrecht gegen die Verarbeitung sowie das Recht auf Datenübertragbarkeit.

Wenn Sie Fragen zu dieser Datenerhebung haben, wenden Sie sich bitte gern an die/den Verantwortlichen der Untersuchung: Florian SONNER (a01546749@unet.univie.ac.at, Lehramtsstudent mit den Unterrichtsfächern Geschichte, Politische Bildung und Sozialkunde sowie Psychologie und Philosophie an der Universität Wien, 2225 Zistersdorf, Großinzersdorf 278

Für grundsätzliche juristische Fragen im Zusammenhang mit der DSGVO/FOG und studentischer Forschung wenden Sie sich an den Datenschutzbeauftragten der Universität Wien, Dr. Daniel Stanonik, LL.M. (verarbeitungsverzeichnis@univie.ac.at). Zudem besteht das Recht der Beschwerde bei der Datenschutzbehörde (bspw. über dsb@dsb.gv.at).

## A.8 Englische Einverständniserklärung

**Research project:** Master thesis with the title „[Geschichte als Marke und oder Inhalt]“

Data collection executed by [Florian SONNER, 01546749]

**Interview participant:** .....

Declaration of consent

I hereby confirm that I have been sufficiently informed about the research project. I am aware that my participation in data collection is voluntary and that I can end it at any time without giving reasons. I consent to the interview being recorded and later transmitted in writing. I have been informed that sections of my statements may be quoted in academic papers and publications. The following is agreed (please select and tick one of the following options):

- ☐ 1A. Sections of my statements may be quoted in scientific papers and publications without personal data having to be pseudonymized. Personal information such as telephone number, email address or postal address will not be published or passed on to third parties.
- ☐ 1B. Sections of my statements may be quoted in scientific papers and publications, but only in a pseudonymised form, so that no conclusions can be drawn about my person.

The following is agreed on the use of photos and/or videos (please select and tick one of the following options):

- ☐ 2A. I give my consent that any photos and/or videos taken by me during the research project may be reproduced in scientific papers and publications.
- ☐ 2B. I do not consent to photos and/or videos taken of me during the research project being published in any form.

.....

Location and date

.....

Name und signature

## Privacy notice

Thank you very much for agreeing to be available as an interview partner for data collection for writing a master thesis at the University of Vienna.

The protection of your personal data is particularly important to me when collecting data. Your data will be collected and processed exclusively based on the statutory provisions (§ 2f Para. 5 FOG). According to the University Act, theses must be published (by placing them in the National and University Library), they are usually also accessible online. The data can be viewed by the supervisor and/or the assessor of the academic work for the purpose of assessing performance. According to Art. 89 Para. 1 GDPR, the collected data may be stored without restrictions.

There is a right to information from the person(s) responsible for this data collection about the collected personal data as well as the right to correction, deletion, restriction of the processing of the data as well as a right to object to the processing and the right to data portability.

If you have consented to the use of your data in a non-pseudonymized form under 1A, you can revoke this consent at any time. However, any use of your statements in a scientific work that has taken place up to this point in time is legally compliant and does not have to be removed from the work.

If you have any questions about this data collection, please contact the person responsible for the study: Florian SONNER (a01546749@unet.univie.ac.at, student teacher with the subject's history, political education and social studies as well as psychology and philosophy at the University of Vienna, 2225 Zistersdorf, Großinzersdorf 278).

For basic legal questions in connection with the GDPR/FOG and student research, please contact the data protection officer of the University of Vienna, Dr. Daniel Stanonik, LL.M. (verarbeitungsverzeichnis@univie.ac.at). You also have the right to lodge a complaint with the data protection authority (e.g. via dsb@dsb.gv.at).

## A.9 Postskripten der Interviews

In diesem Abschnitt finden sich die nach den Interviews angefertigten Postskripten. Diese enthalten zentrale Informationen zur Interviewsituation in komprimierter Form und können zur späteren Validitätsbeurteilung des Materials herangezogen werden.

### A.9.1 Postskriptum Heinrich Meyer (THQ Nordic)

**Experte:** Heinrich Meyer  
**Interviewer:** Florian Sonner  
**Datum:** 20.01.2022  
**Ort:** Großinzersdorf (digital per Zoom-Call)  
**Uhrzeit:** 14:02 Uhr -15:46 Uhr

Der Interviewende war in guter Verfassung und konnte das Interview planmäßig und ohne Einflüsse jeglicher Art abhalten. Bei dem Experten handelte es sich um Herrn Heinrich Meyer, Produzent bei „THQ Nordic“ und für das digitale Spiel „Die Gilde 3“ verantwortlich. Die Gesprächsatmosphäre war bereits von Beginn an recht entspannt und wurde im Rahmen des Interviews noch lockerer. Der Experte erzählte unter anderem über seinen beruflichen Werdegang, den Prozess der Spieleentwicklung in seinem Unternehmen sowie der Verwendung von Geschichte in „Die Gilde 3“. Beim Interview kam es zu keinen Unterbrechungen und Störungen.

#### A.9.2 Postskriptum Martin Filipp (Mi'pu'mi Games)

**Experte:** Martin Filipp  
**Interviewer:** Florian Sonner  
**Datum:** 17.02.2022  
**Ort:** Großinzersdorf (digital per Zoom-Call)  
**Uhrzeit:** 17:02 Uhr -17:56 Uhr

Der Interviewende war in guter Verfassung und konnte das Interview planmäßig und ohne Einflüsse jeglicher Art abhalten. Bei dem Experten handelte es sich um Herrn Martin Filipp, COO bei „Mi'pu'mi Games“ und unter anderem verantwortlich für das digitale Spiel „The Lion's Song“. Die Gesprächsatmosphäre war während des gesamten Interviews recht entspannt. Der Experte erzählte unter anderem über seinen beruflichen Werdegang, den Prozess der Spieleentwicklung in seinem Unternehmen sowie der Verwendung von Geschichte in „The Lion's Song“. Zu Beginn des Interviews kam es aufgrund eines offenen Fensters und einem Sturm zu Verständnisproblemen, die, auf Anfrage des Interviewenden, recht zügig behoben wurden. Der Rest gestaltete sich durchwegs als störungsfrei.

#### A.9.3 Postskriptum Jörg Friedrich (Paintbucket Games)

**Experte:** Jörg Friedrich  
**Interviewer:** Florian Sonner  
**Datum:** 07.04.2022  
**Ort:** Großinzersdorf (digital per Zoom-Call)  
**Uhrzeit:** 15:00 Uhr -15:45 Uhr

Der Interviewende war in guter Verfassung und konnte das Interview planmäßig und ohne Einflüsse jeglicher Art abhalten. Bei dem Experten handelte es sich um Herrn Jörg Friedrich, Game Director und Geschäftsführer bei „Paintbucket Games“ und unter anderem verantwortlich für das digitale Spiel „Through the Darkest of Times“. Die Gesprächsatmosphäre war während des gesamten Interviews recht entspannt und der Interviewte erzählte unter anderem über seinen beruflichen Werdegang, den Prozess der Spieleentwicklung in seinem Unternehmen sowie der Verwendung von Geschichte in „Through the Darkest of Times“. Beim Interview kam es zu keinen Unterbrechungen und Störungen.

## A.10 Transkriptionsleitfaden

Aufgrund der Tatsache, dass der Fokus dieser Arbeit auf der inhaltlich-thematischen Ebene lag, wurde ein einfaches Transkriptionssystem für die Datenaufbereitung gewählt, das sich an den Regeln von Thorsten Dresing und Thorsten Pehl, Kaiser sowie Mayring orientiert. Bei der Transkription wurde nach folgenden Regeln und weiter unten angeführter Schreibweise gearbeitet. (Dresing & Pehl, 2015, S. 17–18; Kaiser, 2021, S. 115; Mayring, 2016, S. 91)

1. Es erfolgt eine wörtliche Transkription, nicht zusammenfassend und auch nicht lautsprachlich. Falls Dialekt gegeben ist, wird dieser so gut wie möglich ins Hochdeutsche umgewandelt.
2. Etwaige Wortverschleifungen werden dem Schriftdeutsch angenähert. Wortdoppelungen werden nur dann festgehalten, wenn es sich dabei um ein Stilmittel handelt und Wort- und Satzabbrüchen (z.B.: Stottern) werden ausgelassen oder geglättet.
3. Pausen, die länger als eine Sekunde sind, werden mittels dreier Auslassungspunkte in Klammern (...) gekennzeichnet.
4. Um die Lesbarkeit zu fördern, wird die Interpunktion geglättet. Bei uneindeutiger Betonung oder kurzem Senken der Stimme wird ein Punkt dem Komma vorgezogen.
5. Werden Äußerungen oder Wörter besonders betont, werden diese durch GROSSSCHREIBUNG markiert.
6. Etwaige Verständnissignale (z.B.: mhm, ja, aha, ähm, etc.) der Person, die aktuell nicht spricht, werden nicht transkribiert. Sollte eine Antwort lediglich aus einem „mhm“ bestehen, so wird sie folgendermaßen festgehalten: „mhm (verneinend)“ oder „mhm (bejahend)“. Dies ist abhängig von der Interpretation der InterviewerIn.
7. Um das Gespräch übersichtlich darzustellen, wird die befragte Person mit einem „B“ und die interviewende Person mit „I“ gekennzeichnet. Darüber hinaus erhält jeder Sprechbeitrag eigene Absätze und wird zu Beginn mit einem Zeitmarker versehen. Kurze Einwürfe erhalten ebenfalls einen eigenen Absatz.
8. Kommen im Rahmen des Interviews unverständliche Wörter oder ganze Passagen vor, so sind diese mit (unv.) zu kennzeichnen. Bei den unverständlichen Passagen ist, wenn möglich, der Grund dafür anzuführen (unv., Rauschen des Mikrofons). Wird ein bestimmter Wortlaut vermutet, so ist dieser in Klammern zu setzen und mit einem „?“ zu markieren. Ebenfalls in Klammern zu setzen sind nonverbale emotionale Äußerungen der interviewten Person, die das Gesprochene verdeutlichen (lachen).

## Richtlinien für eine einheitliche Schreibweise

Die folgenden Punkte sollen über alle Interviewtranskripte hinweg eine einheitliche Schreibweise gewährleisten.

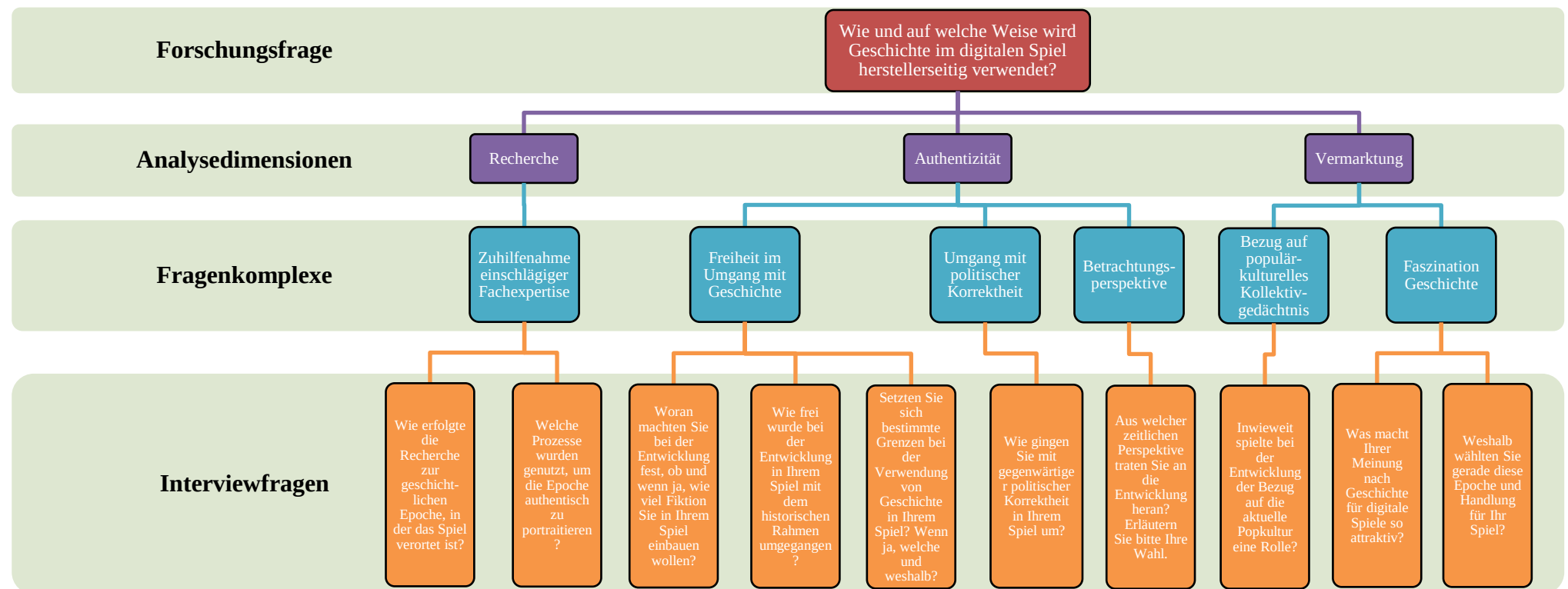
- Pronomen der Höflichkeitsform werden großgeschrieben, Anredepronomen der zweiten Person klein. Kommen englische Begriffe vor, so werden sie nach der deutschen Rechtschreibung in Klein- und Großschreibung behandelt.
- Etwaige Abkürzungen und Zeichen (z.B.: Meter, Prozent, etc.) werden ausgeschrieben. Sind Wortverkürzungen vorhanden, so werden diese exakt so geschrieben, wie die interviewte Person sie ausgesprochen hat (z.B.: „mal“ statt „einmal“).
- Ebenfalls wörtlich wiedergegeben werden Idiome und Redewendungen.
- Einzelbuchstaben sind immer groß zu schreiben.
- Von null bis zwölf werden Zahlen ausgeschrieben, ab 13 erfolgt die Ziffernschreibweise.

## Beispiele

| Beispielhafte Darstellung im Text                        | Erläuterung                                                       |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| (...)                                                    | Pause mit einer Dauer über einer Sekunde                          |
| TEST                                                     | besondere Betonung                                                |
| mhm (verneinend)/mhm (bejahend)                          | Verständnissignal als alleinige Antwort                           |
| I: Wie gefällt Ihnen die Stadt?<br>B: Wirklich sehr gut. | Kennzeichnung der am Interview beteiligten Personen               |
| [0:03:46.2]                                              | Zeitmarker                                                        |
| (unv.)                                                   | Kennzeichnung unverständlicher Wörter                             |
| (unv., Rauschen des Mikrofons)                           | Kennzeichnung unverständlicher Passagen                           |
| (Apfel?)                                                 | Kennzeichnung eines vermuteten Wortlauts                          |
| Wie geht es Ihnen heute?                                 | Großschreibung der Pronomen der Höflichkeitsform                  |
| Wenn du möchtest, darfst du mich duzen.                  | Kleinschreibung der Anredepronomen                                |
| 13 Prozent                                               | Ziffernschreibweise und Ausschreibung von Abkürzungen und Zeichen |
| B wie Berta.                                             | Großschreibung von Einzelbuchstaben                               |
| übers Ohr hauen                                          | wörtliche Wiedergabe von Idiomen                                  |

## A.11 Operationalisierung der Forschungsfrage

Kaiser (2021) S. 64-81



## A.12 Transkripte

In diesem Kapitel befinden sich die Transkripte der einzelnen Interviews inklusive Codierung.

### A.12.1 Transkript Mi'pu'mi Games

- 1 **I:** So, ich glaube es ist aufgeploppt bei dir.
- 2 **B:** Jawohl.
- 3 **I:** Perfekt. Gut, dann würde ich gleich mal reinitieren mit einer ersten  
4 Einstiegsfrage, nämlich ähm. Wie lange arbeiten Sie bereits bei  
5 *Mi'pu'mi Games* und  
6 wie lautet Ihre genaue Berufsbezeichnung?
- 7 **B:** (Machen wir es so?). Mein Name ist Martin Filipp. Ich arbeite seit  
8 sieben  
9 Jahren bei *Mi'pu'mi Games* und meine Rolle im Unternehmen ist COO  
10 und  
11 Co-Geschäftsführer.
- 12 **I:** Mhm. Dankeschön. Ähm was gehört demnach zu Ihren täglichen  
13 Aufgaben?
- 14 **B:** Ähm hauptsächlich administrative äh Tätigkeiten, sprich das  
15 Management und die  
16 Studioleitung in Absprache und gemeinsam mit den Gründern (und?)  
17 dem anderen  
18 Geschäftsführer, also einer der Gründer, der jetzt als Geschäftsführer  
19 eingesetzt ist. Ich kümmere mich darum, dass das Studio läuft. Von  
20 Infrastruktur,  
21 Hardware, Lizenzen, Software bis hin zu Finanzen, Controlling, äh  
22 Lohnverrechnung, dass die Mitarbeiter ihre Gehälter bekommen (lacht)  
23 und helf  
24 auch manchmal in der ähm Produktion aus weil ich da eine  
25 Vergangenheit hab und  
26 Infrastruktur, IT, das ist auch auf meiner Seite. Mache ich  
27 logischerweise nicht  
28 (unv., Rauschen des Mikrofons) (lacht).
- 29 **I:** Mhm also einen ziemlich großen Überblick eigentlich über den  
30 gesamten Prozess,  
31 kann man sagen. Und alles drumherum.
- 32 **B:** Ja. Also ich mach das jetzt seit über 20 Jahren. (Ich habe im  
33 Management  
34 gearbeitet?) in verschiedensten Positionen. In der Administration (unv.,  
35 Rauschen des Mikrofons) alles gemacht und jede Rolle gehabt, die man  
36 sich  
37 vorstellen kann, die es in Studios gibt und (unv., Rauschen des  
38 Mikrofons) dazu  
39 gehört auch Recruitment, (ich bin stark involviert in?) äh  
40 Bewerberinterviews,  
41 im Screeningprozess, im (unv., Rauschen des Mikrofons) Prozess. Wir  
42 haben einige  
43 Mitarbeiter, die äh nicht EU-Bürger sind. Die brauchen dann eine Rot-  
44 Weiß-Rot -  
45 Karte, (dann für?) die Einbürgerung, äh die ganze Hilfestellung und  
46 wenn wir

29 Familien umsiedeln. Wir haben auch Mitarbeiter, die mit ihren  
30 Ehepartnern oder  
31 Partnern und Kindern und Hunden gekommen sind. Das ist dann immer  
relativ viel  
32 Aufwand auch die Bürokratie auf der österreichischen Seite zu  
managen und den  
33 Mitarbeitern so gut es geht zu helfen. Gerade, wenn man in ein neues  
Land kommt  
34 und äh anfängt, dann ist halt sehr viel auf einmal. Der Job ist auch noch  
da und  
35 dann versuchen wir als Unternehmen so viele Steine wie möglich auf  
die Seite zu  
36 räumen. Das würde ich auch so grundsätzlich als meine Job Description  
sehen. Ich  
37 bin der, der Sachen auf die Seite räumt, dass die Produktion eigentlich  
arbeiten  
kann.

38 **I:** Ok. Vielen Dank. Ähm welche Ausbildung haben Sie durchlaufen,  
um Ihre  
39 derzeitige Position ausüben zu können?

40 **B:** Ähm ich bin alte Schule. (Ein ziemlicher?) Quereinsteiger. Das äh  
hat sich  
41 radikal geändert in den letzten 15 Jahren seitdem es formelle  
Ausbildungen in  
42 Österreich gibt. Ähm ich komm von ganz wo anders. Ich hab  
Publizistik und  
43 Politik studiert und bin danach ähm im Eventbereich hab ich gearbeitet  
ähm und  
44 bin über diesen Event/PR-Bereich in die Spielebranche hineingerutscht  
ähm hab  
45 als PR-Manager angefangen und im PR/Marketing-Bereich, im  
Produktmanagement und  
46 Produktmarketing-Bereich angefangen und (irgendwann?) immer mehr  
in diese  
47 administrative Seite hineingerutscht und noch stärker in  
48 Studiomanagementrollen. Das hab ich auch im Ausland gemacht. Da  
war ich auch  
49 glaub drei Jahre in (...) Dänemark und hab dort auch in einem großen  
250 Mann  
50 Studio (vorwiegend?) das Gleiche wie jetzt gemacht und war  
verantwortlich für  
51 (Legal-?) IT, Finance und Productionmanagement. Das gibt mir halt  
(unv.). Also  
52 die ursprüngliche Ausbildung hat gar nichts mit Spielen zu tun und seit  
20 oder  
53 22 Jahren learning by doing, ja. Meine Hauptkompetenzen, das, wo ich  
herkomm,  
54 ist Organisation und Kommunikation. (...) Ja und das hat sich  
gewandelt, um das  
55 auch noch fertigzubringen, ähm fast 15 Jahren weil seit 15 Jahren gibt  
es in

56 Österreich formelle Ausbildungen für die Spielebranche und deswegen  
haben wir  
57 jetzt sehr sehr gut ausgebildete Mitarbeiter, die auch sehr viel schon in  
der  
58 Ausbildung mitbekommen haben und äh vor 20/30 Jahren, wie die  
Szene sich  
59 abgebildet hat, war halt alles autodidakt, ja.

60 **I:** Das heißt, das war wirklich dann aus Eigeninteresse und sehr viel  
eben selbst  
61 anschauen und dann hineinwachsen eigentlich in das Ganze, kann man  
so  
62 resümierend vermutlich sagen.

63 **B:** Ja, es ist halt äh die organisatorischen Abläufe sind ähnlich, nicht?  
Ob ich  
64 jetzt ähm Manager von einer Bäckerei bin oder von einem  
Entwicklerstudio, sehr  
65 salopp formuliert, ist jetzt nicht so viel anders. Es ist alles  
66 prozessorientiert und es sind äh Common-Sense-Abläufe. Was es  
speziell macht ist  
67 die Kreativbranche und das Arbeiten in der Kreativbranche und das  
Verständnis  
68 und das Wissen und das lernt man halt einfach, wenn man länger dabei  
ist und äh  
69 ich kann zwar keinen Baum zeichnen aber ich weiß zumindest die  
Anforderungen von  
70 einem Grafiker, was der braucht zum Arbeiten. Ich verstehe die  
technischen  
71 Begriffe und ich verstehe die Pipelines und die Lizenzensoftware, die  
dahinter  
72 ist. Das heißt nicht, dass ich das machen kann aber es wird auch ein  
Manager  
73 eine, weiß ich nicht, einen Bäckereibetrieb oder eine Schuhfabrik per se  
74 Tagesgeschäftsebene leiten können, auch wenn er selber kein Brot  
backen kann, ja.  
75 Würde ich einmal sagen ja.

76 **I:** Ok. Dankeschön. Und ähm wie sieht der Prozess der  
Spielentwicklung in Ihrem  
77 Unternehmen aus? Könnten Sie die einzelnen Arbeitsschritte bitte grob  
umreißen?

78 **B:** Da kann man, das braucht mehr als zwei Stunden. (lacht) Das ist  
jetzt eine  
79 sehr große Frage. Äh vielleicht ähm kurz umrissen damit das äh  
zumindest einen  
80 Rahmen hat. Also die Spielebranche ist sehr nahe an der Filmbranche,  
was die  
81 Struktur (und?) die Prozesse betrifft und auch, was die Phasen in der  
82 Entwicklung betrifft. Das heißt wir fangen ähnlich äh an mit einer  
83 (Inkubationsphase?), wo Ideen gewälzt werden. Aus dieser  
Inkubationsphase gehen

84 hervor ähm mehrere Ideen, die weiter verfolgt werden in der  
Konzeptionsphase. Äh  
85 in der Konzeptionsphase reduziert man das noch einmal auf eine  
(Shortliste?), wo  
86 man dann halt mit einem Produkt übrig bleibt. (unv.,  
Hintergrundgeräusche und  
87 Rauschen des Mikrofons). Mit dem Produkt probier ich in der  
Konzeptphase in die  
88 Preproductionphase zu gehen. In der Preproductionphase überlegt man  
sich die  
89 ganzen technischen Notwendigkeiten, welche Software und welche  
Hardware  
90 notwendig ist, um so ein Spiel zu entwickeln. Das ist halt (nämlich?)  
bisschen  
91 anders als beim Film also jetzt klassisch gesprochen. (...) Kümmern wir  
uns dann  
92 dort ähm welche Schauspieler brauchen wir? Welches Kamera-Setup  
brauchen wir?  
93 Welche Drehorte brauchen wir? Das ganze umgelegt auf die  
Spielebranche. Wie  
94 schauen die technischen Pipelines aus? Wie kann ich ein Feature X  
entwickeln für  
95 ein Spiel? Welchen Engine verwende ich und wie kann ich das dann  
skalieren?  
96 (Unter der?) Preproduction definiere ich die Pipelines, die notwendig  
sind um  
97 Content zu produzieren. (...) Ich brauche einen Proof of Concept. Das  
ist das  
98 Ende der Preproduction damit ich sagen kann, ich gehe in die  
Produktion. Das ist  
99 dann wirklich der Schritt wo es teuer wird weil die Preproduction  
macht man noch  
100 mit einem kleinen Team, (bis man sagt?), es geht zum Proof of  
Concept. Und dann  
101 skaliert man groß und sagt, ich hätte gerne nicht einen Character, der in  
dem  
102 Spiel, weiß nicht, herumläuft oder ähm eine Wand hinaufklettert,  
sondern ich  
103 brauch halt 20 Characters, die eine Wand hinaufklettern und diese  
Skalierung,  
104 damit man da nichts falsch macht und kein Geld in den Sand setzt,  
macht man in  
105 der Preproduction einmal durch. Dann weiß ich, ok das dauert,  
Hausnummer, einen  
106 Monat und wenn ich 20 von denen brauch, kostet mich das 20 Monate.  
Wenn es eine  
107 Person macht, dauert es halt 20 Monate am Stück. Wenn ich das  
skaliere und sag,  
108 ich geb das 20 Personen, brauch ich trotzdem immer nur einen Monat  
an der  
109 Zeitleiste weil halt 20 Personen, 20 Personenmonate (unv.). So rechnet  
man sich  
110 das durch. (Und dann sag ich?), das ist so das Wichtigste und das

111 brauch ich und  
da kann ich auch dann (unv., Rauschen des Mikrofons).

112 **I:** Äh, Entschuldigung. Ähm man versteht Sie gerade leider äh nicht  
mehr.

113 **B:** Jetzt besser?

114 **I:** Ah, ja. Ja jetzt ist es besser. Das war irgendwie als ob das Mikro das  
115 irgendwie ausblendet als Hintergrundgeräusch, was Sie gesagt haben.

116 **B:** Bitte um Entschuldigung. Ja es ist, wir haben ein Dachgeschoss und  
es ist  
117 halt sehr windig seit gestern, ja. Ähm ich weiß nicht, was war das  
Letzte, dass  
118 du gehört hast?

119 **I:** Ahm Abschluss von Preproduction.

120 **B:** Ja, ok. Ähm (...) ja ähm die, war früher kürzer als die Production  
und jetzt  
121 geht man schon so weit, dass man sagt, um sicher zu gehen und um das  
Risiko zu  
122 minimieren, was die Produktion betrifft, wo man viel Geld ausgibt,  
investiert  
123 man lieber mehr Zeit in die Preproduction, wo weniger Leute arbeiten  
und das  
124 günstiger ist, bevor man diesen großen Schritt in die Produktion macht.  
(...)  
125 Produktion wird dann produziert. Dann hat man irgendwann mal eine  
spielbare  
126 Version ähm, die man ähm First Playable, nein Entschuldigung, die äh  
nennt man  
127 ähm (...) Betaversion, die man dann hat, ähm mit der man dann in die  
ähm finale  
128 QR geht, also die Qualitätssicherung. Und dann gibt es einen Feature  
Freeze, das  
129 heißt da wird nicht mehr weiter entwickelt und dann wird das Spiel nur  
noch  
130 stabilisiert, das Produkt. Das ist bei allen Softwareprodukten so, egal ob  
das  
131 ein Spiel ist oder eine Anwendersoftware. Dann wird nichts mehr  
verändert oder  
132 nichts mehr hinzugefügt und es wird stabilisiert ähm was da ist. Die  
Codebase  
133 gecleant ähm Bugs gefixt ähm und die User Experience noch ein  
bisschen  
134 verbessert. Hängt immer vom Produkt ab und äh die finale QR sagt  
dann irgendwann  
135 mal: "Ok, es ist jetzt gut genug." und dann hängt es davon ab, welche  
136 Distributionsplattform man am Radar hat also sprich  
Distributionsplattform wäre,  
137 wenn ich ein PC-Spiel hab wäre zum Beispiel *Steam* oder *GOG* ist

meine  
138 Distributionsplattform oder wenn ich sage, ich gehe auf die Konsole, ist  
es  
139 *Microsoft Xbox* oder (jetzt für?) *Sony Playstation* und äh die, vor allem  
die  
140 Konsolenhersteller haben noch einen eigenen  
Qualitätssicherungsprozess. Da muss  
141 man das fertige Produkt dann einreichen und dann wartet man auf  
Feedback und  
142 wenn dann das zurückkommt muss man das wieder fixen oder mit dem  
143 Konsolenhersteller diskutieren und äh irgendwann ist man mal fertig  
und dann  
144 darf man Releasen. Entweder physisch, da muss man die Discs  
produzieren lassen  
145 und die Schachteln oder man macht halt nur einen Digitalrelease, dann  
bekommt  
146 man Tokens und die Stellt man dann einfach in die entsprechenden  
Stores. (...)  
147 So läuft das ungefähr ab. In a nutshell.

148 **I:** Ja. Die Betaphase, die du erwähnt hast, das kann man so auch gleich  
mit dieser  
149 Betaphase, die man als Spieler so kennt, gleichsetzen? Also ist das dann  
diese  
150 Phase, wo dann die Spiele beispielsweise als Beta hin und wieder schon  
einmal  
151 auf *Steam* oder so kommen, wo dann Spieler und Spielerinnen mal  
reinschauen und  
152 durchaus auch Feedback geben und Ähnliches oder ist das was  
internes?

153 **B:** Eher sowohl als auch. Ähm also grundsätzlich diese Phasen, die ich  
da genannt  
154 hab, die sind äh immer gleich. Ja, also man hat da zwischen  
Preproduction und  
155 Production den First Playable, ähm dann hat man irgendwann mal eine  
Alphaversion,  
156 macht man den Feature Freeze, dann hat man Beta und dann ähm hat  
man die (Release  
157 Candidate?), das ist dann so die Version, wo ich sag, die würd ich gerne  
shippen  
158 und dann gibt es halt noch die Konsolenhersteller die sagen: "Ja aber  
der erste  
159 Release Candidate hat noch das und das. Das musst du fixen.". Diese  
Betaphasen,  
160 ähm intern hat man das so oder so laufen. Das heißt die haben immer  
ein  
161 Qualitätssicherungsteam, das Teil von dem gesamten  
Entwicklungsteam ist (und?)  
162 das Produkt begleitet und auch testet und äh je nachdem welche  
Plattform man  
163 bedient hat man dann noch zusätzliche externe QR. Vor allem auch bei  
größeren

164 Projekten. Äh externe QR heißt zum Beispiel am PC, es gibt per  
Definition eine  
165 unendliche Version an ähm möglichen PC-Specs. Wir wissen nicht ähm  
wie der  
166 Spieler oder wie der PC beim Spieler zuhause aussieht. Wir wissen  
nicht die  
167 Kombi zwischen Motherboard, Grafikkarte und Anzahl von RAM. Das  
wissen wir  
168 einfach nicht. Und das, was wir machen müssen ist, wir müssen  
sogenannte  
169 Kompatibilitätstests machen, um zu schauen, was ein Großteil der  
Systeme, die  
170 gängigsten Systeme, die draußen sind, ähm dass das Spiel dort  
reibungslös läuft.  
171 Äh und dazu braucht man im Prinzip ein Lab, also ein Laboratorium,  
wo man  
172 einfach ganz viele verschiedene Specs-Maschinen hinstellt und dort  
(das?) Spiel  
173 testet. Das macht keinen Sinn für ein Entwicklerstudio das selber zu  
haben weil da  
174 müsste man andauernd Hardware kaufen, die man auch nicht immer  
auslasten kann.  
175 Das macht finanziell keinen Sinn. Und es gibt eigene ähm externe  
Partner, also  
176 QR-Teststudios, die sich da spezialisiert haben. Die haben dann  
wirklich halt,  
177 ich weiß nicht, immer die neuesten aber auch alte Grafikkarten und  
dann sagt man  
178 halt: "Ok, ich hätte gerne (diese?) Systeme getestet.". Das macht man  
sich  
179 gemeinsam aus und dann bauen die diese Geräte zusammen und  
machen auf diesen  
180 verschiedenen PC-Specs-Maschinen die Tests auf dem Produkt und  
schauen, ob das  
181 Produkt ok ist. Dann bekommt man einen Report und meistens halt mit  
Fehlern.  
182 Also man hofft auch darauf, dass man Fehler findet und Fehler  
gefunden werden  
183 weil es sind (sicherlich?) Fehler da, die man dann halt fixen kann. Es ist  
immer  
184 schlecht, wenn die QR keine Fehler findet. Das ist ganz schlecht  
(lacht). Da  
185 läuft immer irgendwas schief. Genau und ähm diese Betaphase kann  
man eben auch  
186 mit externen ähm Spielern machen. Ähm es gibt auf *Steam* Early  
Access Runden, wo  
187 man halt dann (einfach?) die, äh (wie sagt man da?) Heutzutage heißt  
das (unv.)  
188 die Crowd Brain mit reinnimmt und sagt halt, ok, ich kann halt  
skalieren und  
189 streuen und kann halt so und so viele Spieler mit so und so vielen  
verschiedenen  
190 Konstellationen an äh PC-Hardware mit an Bord holen und mir dann zu

helfen,  
191 indem mir diese Leute dann auch Feedback geben, ja. Da ist man  
meistens dann  
192 schon über Beta drüber. Also man geht mit einer Beta Version intern,  
geht man  
193 nicht nach außen. Das macht man bisschen später, ja. Das ist vielleicht  
in einer  
194 Closed Beta, wo man wirklich nur gezielt Leute, die man kennt da  
(reinholen  
195 kann?).

196 **I:** Mhm, ok super. Dankeschön. Also da haben wir das jetzt eh ziemlich  
auf ein  
197 paar Begriffe ähm runtergebrochen, die Entwicklung. Aber die Frage  
war auf jeden  
198 Fall sehr breit gestellt, ja. Ähm genau, also jetzt die nächsten Fragen  
sind  
199 jetzt die Schlüsselfragen, eben alle beziehend auf *The Lion's Song*.  
Ähm wie  
200 erfolgte die Recherche zur geschichtlichen Epoche in der das Spiel  
verortet ist?

201 **B:** Ähm mannigfaltig möchte ich sagen. Ähm (...) dazu muss man  
vielleicht ein  
202 bisschen ausholen, wie wir dazu gekommen sind, ja. Unser Creative  
Director hat  
203 bei einem Game Jam mitgemacht. Game Jam sind äh normalerweise  
drei Tage Events,  
204 meistens (ein?) Wochenende von Freitag bis Sonntag, wo, äh es gibt  
lokale oder  
205 globale Game Jams, wo ein Konsortium oder eine Gruppe sagt, wir  
wollen gemeinsam  
206 jetzt an diesem Wochenende an einem Spiel arbeiten oder eine Idee  
vorgeben oder  
207 ein Thema vorgeben und dann einladen. Ähm wer auch immer  
mitmachen will, dass  
208 man um dieses Thema herum innerhalb von drei Tagen ein Spiel macht.  
Und das ist  
209 eine gute Fingerübung weil man halt mit limitierter Zeit und limitierten  
Mitteln  
210 versuchen muss, eine kreative Idee umzusetzen und wir machen selber  
intern Game  
211 Jams als Studio mit den Mitarbeitern und einige Mitarbeiter machen in  
ihrer  
212 privaten Freizeit an diesen globalen Game Jams mit. Und unser  
Creative Director  
213 hat ähm an so einem Game Jam am (Ludedatum?) heißt das,  
mitgemacht vor fünf oder  
214 sechs Jahren äh und da ging es um Kommunikation damals oder, ja,  
Connectivity,  
215 Kommunikation und Connectivity war das damals. Und äh er hat so eine  
Grundidee  
216 gehabt mit ähm (...) selber als Kreativer äh straucheln mit der Muse.

..1.7 Erkundung vor Ort

..3.2 Faszination Geschichte

..1.3 Referenzliteratur

..1.4 Internetquellen

Das heißt,  
217 das ist das, was ja wir auch machen, (so wie ein?) bildender Künstler.  
(Vor  
218 allem?) Maler, vor einer Leinwand steht und sagt: "Ok, was male ich  
jetzt?". Äh  
219 stehen wir halt oft auch im kreativen Bereich (so tun wie?): "Haben wir  
eine  
220 Idee? Was für eine Idee haben wir? Wie setzen wir das um?". Und es ist  
halt auch  
221 immer wieder mit ähm Kopfschmerz, mit Nachdenken, mit Scheitern  
verbunden und  
222 wir wollten den Prozess widerspiegeln in einem Spiel und die  
ursprüngliche Idee  
223 war, dass eine Komponistin versucht ein Musikstück zu komponieren  
äh für eine  
224 Violine und dann halt bei dieser Komposition mit ihrer Muse strauchelt  
und  
225 nachdem es Connectivity war, ging es dann um einen Telefonanruf und  
das war halt  
226 in Österreich konzipiert und unsere Creative Director hat dann auch  
gestrauchelt mit der Muse und  
227 er ist dann irgendwann mal in der Nacht ähm spazieren gegangen durch  
Wien und  
228 hat Wien auf sich wirken lassen weil es halt still war. War noch vor der  
229 Pandemie aber es ist auch in Wien am Abend still äh und hat diese  
ganzen  
230 historischen Gebäude aufgenommen und hat darüber reflektiert und  
nachgedacht.  
231 Dann ist er halt auch in der Innenstadt herumgelaufen, hat dort einen  
232 Bezugspunkt zu Musik und so weiter gefunden und hat sich gedacht,  
um das herum  
233 möchte ich das eigentlich machen. Warum machen immer gerade die  
Europäer Spiele  
234 über Nordamerika und über, weiß ich nicht, (Der Film Noir, Detective  
Stories?),  
235 die eigentlich mit unserer ähm Historie gar nichts zu tun haben und so  
sind wir  
236 grundsätzlich mal auf die Wiener Moderne gekommen weil das halt  
sehr sehr gut  
237 passt von dem Thema weil ähm die Wiener Moderne also das letzte  
Aufpoppen war  
238 vor dem Ersten Weltkrieg ähm bevor dieser große Brain Drain auch  
stattgefunden  
239 hat und sehr viele gescheite Menschen äh Österreich und Wien  
verlassen haben und  
240 leider auch nicht mehr zurückgekommen sind. Und Wien war damals  
eigentlich  
241 federführend in vielen Bereichen. Von Wissenschaft, Mathematik,  
Kunst, Kultur  
242 und deswegen haben wir diese Epoche explizit gewählt und haben dann  
versucht,  
243 mit den Mitteln, die wir haben als kleines Studio äh kleinere  
Geschichten auf

..3.2 Faszination Geschichte

..1.3 Referenzliteratur

..1.4 Internetquellen

..1.7 Erkundung vor Ort

244 vier Episoden verteilt zu erzählen und haben da, um jetzt zu der  
245 eigentlichen  
246 Recherche zu kommen, das Designteam, das hat immer den Lead äh bei  
247 so einem  
248 kreativen Projekt, ähm das hat dann angefangen eben klassisch  
249 Literatur zu lesen  
250 auch Internet-Research. Wir haben die Stadt Wien vor der Haustür. Das  
251 heißt, man  
252 ist dann wirklich auch vor die Tür gegangen. Wir haben auch einmal  
253 (lacht) ähm  
254 eine Stadttour mit einem Guide gemacht, äh als Wiener und haben uns  
255 das  
256 angeschaut (lacht), wie Touristen Wien wahrnehmen und all das ist  
257 zusammengefloßen, äh um die Charaktere, diese fiktiven Charaktere,  
258 die im Spiel  
259 vorhanden sind mit Leben einzuhauchen und ihnen Tiefe zu geben und  
260 die auch gut  
261 zu verankern in der Szene, in der sie sind. Da war die dritte Episode mit  
262 Mathematik sicherlich das Schwierigste aber wir haben äh bei den  
263 Programmierern  
264 sehr sehr gute Mathematiker und Physiker bei uns und die haben dann  
265 geholfen  
266 auch diesen (holprigen?) (unv.), diese Gleichung um die es da geht in  
267 der  
268 Episode ähm so zu unterlegen, dass das auch wirklich Hand und Fuß  
269 hat. Äh wir  
270 haben jemanden, der aus der akademischen Schiene kommt, ja.  
271  
**I:** Mhm. (...) Ähm genau, das bringt mich dann auch zur nächsten  
Frage, die das  
Ganze vielleicht ein bisschen ähm spezifiziert. Ähm welche Prozesse  
wurden  
genutzt, um die Epoche authentisch zu portraituren? Also  
beispielsweise  
Dialogprozesse mit Historikerinnen, Zuhilfenahme von Fachliteratur  
oder ganz  
andere Zugänge?  
**B:** Äh auch da wieder eine gute Mischung. Also wir haben sicherlich  
sehr viel  
recherchiert, äh was äh bildende Kunst betrifft, um das Visuelle auch  
einzufangen. Dann war auch die Entscheidung, das in Pixelart zu  
machen. Die  
Entscheidung war dann auch, das sieht man vielleicht nicht aber das ist  
halt die  
stärkste Limitierung, die wir uns selber auferlegt haben. Das Spiel hat  
diese  
Sepiatöne, die halt natürlich auch diese Vergangenheit ein bisschen  
einfängt  
schon mit dem Farbton aber das gesamte Spiel hat eine Farbpalette von  
acht  
Farben. Und das war schon eine Herausforderung mit acht Farben  
dieses ganze

..1.8 Film und Theater

..3.2 Faszination Geschichte

..3.1 Bezug auf populärkulturelle:

272 Spiel darzustellen. Äh und die Figuren und die Umgebungen und das  
273 Environment zu  
274 machen, ja. Und äh wir glauben auch an Limitierung und wir glauben,  
275 dass  
276 Limitierung hilft kreative Prozesse zu fördern. Wenn man aus dem  
277 Vollen schöpfen  
278 kann, dann wird man sich auch irgendwo verlaufen und es bringt mehr,  
279 sich selber  
280 auch ein bisschen einzuengen. (...) Ähm wir haben auch externe Hilfe  
281 gehabt.  
282 Also wir haben bei allen Projekten holen wir immer Leute an Bord, die  
283 uns ähm  
284 Schreiben helfen, also die uns bei der Story helfen und bei der  
285 Entwicklung von  
286 den Charakteren helfen. Das ist immer ein kollaborativer Ansatz, wo  
287 die  
288 Designabteilung auch mit jemand Externen zusammenarbeitet, anfängt  
289 zu schreiben,  
290 das hin und her schickt, reviewt und man arbeitet dann hin und her in  
291 einem  
292 literativen Prozess bis man dorthin kommt, wo man halt das Gefühl hat,  
293 ok, das  
294 passt jetzt. Ähm, wo man auch sich Hilfe holt von Leuten, die für Film  
295 und TV äh  
296 schreiben, äh wo man einfach besser mit der Dramaturgie umgehen  
297 kann. Auch lernt,  
298 äh, wie man Dialoge selbst und wie, was wir nicht haben aber wenn  
299 Spiele zum  
300 Beispiel Cutscenes haben, wo dann Shot und Gegenschotdialogen  
301 kommen ähm, da kann  
302 die Spielebranche noch sehr viel vom dramaturgischen äh lernen von  
303 der Film-  
304 oder auch von der Theaterwelt, ja. Ähm (wir haben uns?), glaub ich,  
305 auch ein  
306 oder zwei Theaterstücke angeschaut in dem Bereich. Also (...) das Team  
307 ist  
308 grundsätzlich sehr kulturell interessiert. Deswegen haben wir auch  
309 dieses Thema  
310 bis zu einem gewissen Grad gewählt und das auch äh, ja, vielleicht  
311 (lacht) (unv.,  
312 Rauschen des Mikrofons). Von der Seite kommt, ähm wenn man die  
313 Branche möchte,  
314 man sollte grundsätzlich ein breitgefächertes Wissensspektrum oder  
315 ähm  
316 Wissensdurst und Wissensdrang haben. Wir machen zwar Spiele aber  
317 wir sind ein  
318 Medium im Entertainmentsektor und man muss sich einfach auch  
319 andere Medien  
320 anschauen und Einflüsse aufnehmen und wahrnehmen, sie verarbeiten  
321 äh und die  
322 dann äh auch in das Medium Spiel wieder zurückfließen zu lassen aber  
323 ich muss  
324 schon, gerade wenn ich Artist bin, muss ich auch eine Ahnung haben

von  
299 Kunstgeschichte und von Historie. Warum zum Beispiel eine gewisse  
Technik äh  
300 angewandt wurde? Oder welche Epoche einer gewissen Technik  
zugeordnet wird und  
301 äh wo die Einflüsse herkommen. Das ist schon sehr sehr wichtig. Also  
wenn mir  
302 ein Grafiker sagt: "Ich komm halt aus der Spieleschiene und ich weiß,  
wie ich  
303 einen 3D-Character in einer 3D-Software machen kann und mehr weiß  
ich nicht und  
304 mehr will ich auch nicht wissen.", ähm für solche Leute wird es auch  
einen Job  
305 geben. Also so jemanden wollen wir halt nicht haben. Wir wollen  
immer Menschen,  
306 die breit gefächerte Interessen haben weil das natürlich auch viel  
stärker hilft  
307 ähm ein kohärentes und wie es im Englischen (dann heißt?),  
Neudeutsch äh ein äh  
308 Immersive Game Experience zu machen. Das kann ich nur, wenn ich  
selber auch ein  
309 breites Wissensgebiet hab auf das ich zurückgreifen kann, wenn ich  
selber  
310 Content produziere.

311 **I:** Mhm. Ähm also das heißt, um es auf jeden Fall auf den Punkt zu  
bringen oder  
312 auf das Historische fokussiert, ähm sehr viel Arbeit mit Fachliteratur,  
ähm  
313 Theaterstücke, Public History Vermittler, also im Sinne von  
Stadtführung. Ähm  
314 genau Historikerinnen haben Sie jetzt genannt oder nicht?

315 **B:** Nein, ich glaub wir haben mit, nein. Explizit mit einem Historiker  
haben wir  
316 nicht zusammengearbeitet. Wir haben einige Gespräche geführt mit  
Studenten, die  
317 Kunstgeschichte studiert haben. Da haben wir uns überlegt, die mit an  
Bord zu  
318 holen. Ähm das hat sich dann aber nicht materialisiert, ja.

319 **I:** Mhm. Ok, dankeschön. Ähm dann zu dem Limitationsfaktor passt  
das ganz gut  
320 auch die nächste Frage, finde ich. Nämlich wie frei wurde bei der  
Entwicklung in  
321 Ihrem Spiel mit dem historischen Rahmen umgegangen?

322 **B:** Ähm, gute Frage. Ähm wir haben uns an bestimmte historische  
Fakten gehalten  
323 als ähm Ankerpunkt in der Geschichte. Aber wir haben explizit unsere  
324 Protagonisten nicht als äh zeitgeschichtliche Figuren herangezogen  
damit wir  
325 mehr Freiheit haben im Kreativen, was wir mit den Figuren machen.

Um ein  
326 konkretes Beispiel zu nennen. Ähm es kommt Klimt, Schönberg und  
Mahler vor. Ähm  
327 Freud kommt vor. Sogar als Person und Charakter, auch Klimt. Aber  
die kann man  
328 nicht spielen. Unsere Protagonisten sind frei erfundene Figuren, die in  
dieser  
329 Zeit spielen, die mit bekannten Persönlichkeiten interagieren aber wir  
haben uns  
330 die Freiheit genommen oder, das war uns auch wichtig, unsere  
Geschichte jetzt  
331 nicht anhand eines Biopics zu erzählen. Aber ansonsten die Zeitpunkte,  
wann was  
332 passiert, auch den Bezug auf den Ersten Weltkrieg, wie es dorthin  
gekommen ist  
333 und dann ähm den Bezug auch dazu, der ist real aber die Geschichte  
ähm und die  
334 Protagonisten sind äh frei erfunden damit wir mehr Freiheiten haben.

335 **I:** Mhm. Also sozusagen das Setting war, genau, historisch.

336 **B:** Genau, ja.

337 **I:** Dann als nächstes. Setzen Sie sich bestimmte Grenzen bei der  
Verwendung von  
338 Geschichte in Ihrem Spiel und wenn ja, welche und weshalb?

339 **B:** Geschichte im Sinne von historischer Geschichte?

340 **I:** Genau.

341 **B:** Puh, weiß ich jetzt nicht so recht, ob ich die Frage hundertprozentig  
greifen  
342 kann oder verstehen kann. Ähm, was sind Grenzen von Geschichte?

343 **I:** Also beispielsweise, ähm dass man sagt, nur von dem Jahr bis zu  
dem Jahr geht  
344 ähm unser Spiel beziehungsweise ähm, wie viel, was zwar in der  
Geschichte real  
345 gegeben ist aber was jetzt zu diesem Zeitpunkt, der portraitiert wird,  
346 eigentlich noch nicht erfunden war oder eigentlich schon lange ähm  
verschwunden  
347 war, ist trotzdem drinnen einfach weil es die Story vielleicht, also  
wirklich  
348 die Handlung gut ergänzt oder Ähnliches. Also, wo sind da zum  
Beispiel Grenzen,  
349 bestimmte Grenzen, die man sich gesetzt hat, wenn, und wenn eben,  
dann welche  
350 oder warum.

351 **B:** Verstehe. Ähm nein, also ich glaub ähm (...) ähm authentisch sein ist  
schon  
352 ein wichtiger Faktor. Also wir würden nicht hergehen und würden

sagen, es gibt  
353 ein Mobiltelefon zu einer Zeit, wo es kein Mobiltelefon gegeben hätte,  
ja. Das  
354 glaube ich, macht wenig Sinn. Macht auch den Reiz aus, dass äh bei  
uns im Spiel  
355 kommt halt noch ein altes Telefon mit einem alten Hörer mit noch  
jemanden, der  
356 verbindet (lacht) ähm ohne Wählscheibe. Äh und das macht auch den  
Reiz dieser  
357 Geschichte aus weil äh im ersten Spiel (...) der Hauptcharakter verwählt  
sich  
358 oder wählt nicht, sondern er wird falsch dispatched und landet dann  
nicht in  
359 Wien, sondern landet in Böhmen oder umgekehrt, der Böhme landet in  
Österreich  
360 und aus dem ergibt sich dann eine Diskussion (und eine?) Geschichte,  
ja. Also  
361 das authentisch sein ist schon ein wichtiger Faktor damit es auch  
greifbar ist  
362 und damit äh der Spieler oder der Konsument ähm das auch  
entsprechend wahrnimmt,  
363 glaubhaft wahrnimmt. Also wenn das ein Bruch ist in der Realität, man  
sieht das  
364 auch immer wieder bei der CGI-Sachen, das Auge und der Kopf nimmt  
wahr, auch wenn  
365 es vielleicht nicht hundertprozentig greifen kann warum das Problem  
ist und  
366 warum das sich komisch anfühlt. Es ist dann einfach das sogenannte  
*Uncanny*  
367 *Valley* im Visuellen und das Gleiche gilt aber auch für Inhalte und für  
historische ähm Fakten. Also wenn, ich weiß nicht, (...) fällt mir  
368 irgendwas  
369 ein? Ähm, wenn Napoleon im, weiß ich nicht, 20. Jahrhundert spielt,  
dann denken  
370 sich alle so: "Nein, das weiß ich, dass das nicht passt.", ja. Also sowas  
würden  
371 wir nicht machen, nein. Aber wie gesagt, in einem Framework, also in  
einem  
372 Rahmen, den man sich setzt, der authentisch ist, (macht es?) aus  
unserer Sicht  
373 schon sehr wohl Sinn sich Freiheiten zu nehmen und Sachen ein wenig  
zu  
374 alterieren damit das passt aber es sollte im Nuancenbereich bleiben und  
nicht  
375 ein kompletter Bruch mit der Realität sein.

376 **I:** Mhm. Das führt dann zur dritten Fragen in dem Bereich. Nämlich  
woran machten  
377 Sie bei der Entwicklung fest, ob und wenn ja, wie viel Fiktion Sie in  
Ihrem  
378 Spiel einbauen wollen?

379 **B:** Ähm also ich glaube die Frage stellt sich niemand in dem Bereich,

sondern man  
380 sagt, ok, ich hab ähm eine ungefähre Idee, was für eine Geschichte ich  
erzählen  
381 möchte. Ich entwickle die Charaktere und dann überlege ich mir, was  
die  
382 Charaktere erleben sollen und wie sich das anfühlt und ähm macht sich  
dann halt  
383 äh erste Scribbles und erste Abrisse von der Story im Kurzen und das  
entwickelt  
384 man dann halt gemeinsam im Team. Eben, wie gesagt, auch mit  
externer Hilfe, mit  
385 professionellen Schreibern weiter ähm und dann schaut man wie weit  
man kommt und  
386 wie viel Tiefe man einem Charakter gibt. Und wenn man das dann in  
einen  
387 historischen Kontext setzt und sagt: "Ok ähm, war die Person bei einem  
wichtigen  
388 historischen Ereignis dabei? Ja.". Und äh das ist halt so wie, wenn ich,  
weiß nicht,  
389 eine TV-Serie hab, wo irgendwas total Wichtiges in der Geschichte  
passiert und  
390 dann äh ist die eine Figur (halt mal?) auf einem Foto oben, ja. Das ist,  
glaub  
391 ich, immer noch im Vertretbaren aber da macht man sich per se nicht  
solche  
392 großen Gedanken darüber, ja.

393 **I:** Mhm. (...) Das heißt es muss einfach authentisch wirken, kann man  
sagen.

394 **B:** (Es muss eine?) Charakter Experience sein. Es darf kein Bruch da  
sein. Wenn  
395 der Spieler über etwas stolpert, wo er sich denkt, oje oder huh, das  
passt  
396 jetzt nicht, dann ist man zu weit gegangen. (...) Und das ist das, was  
man auch  
397 in äh (T-Tests?) halt sich anschaut, wenn man mit externen Leuten dann  
anfängt  
398 zu testen, äh bekommt man ja auch mit ähm im Feedback und wenn  
man den Leuten  
399 zuschaut beim Spielen und ihre Reaktion anschaut und mit ihnen dann  
halt eine  
400 Nachbesprechung macht, ähm ob das jetzt passt von der Experience  
her, ob das  
401 erwartet wurde. Und das prüft man schon ab, ja.

402 **I:** Mhm. Ok, danke. Ähm dann wie gingen Sie mit gegenwärtiger  
politischer  
403 Korrektheit in Ihrem Spiel um? Also zum Beispiel Dialoge, Aussehen  
äh und  
404 Handlungsmöglichkeiten?

405 **B:** Ähm das ist im historischen Kontext sicherlich schwierig. Ähm weil

diese  
 406 Diskussion hat halt jeder. Ähm bin ich jetzt authentisch im Sinne von  
 verwende  
 407 ich zum Beispiel Vokabular, das heutzutage nicht mehr möglich ist.  
 Zurecht nicht  
 408 mehr ok ist, ja. Weil sich die Sprache und halt die Gesellschaft  
 409 weiterentwickelt hat aber damals halt einfach so benutzt wurde. Ähm  
 wir haben  
 410 jetzt in unserem Spiel nichts in dem Maße ähm, wo wir äh in die  
 Gefahr gelaufen  
 411 wären, ähm da einen Bruch zu haben. Was wir sehr wohl gemacht  
 haben ist, wir  
 412 haben versucht, gerade in der deutschen Version, ähm die Sprache des  
 Anfangs des  
 413 20. Jahrhunderts einzufangen. Also zum Beispiel ähm Begriffe  
 verwendet wie  
 414 "Fräulein". Heutzutage würde man einfach Fräulein nicht mehr sagen.  
 In keiner  
 415 Sprache. Macht man auch im Französischen nicht mehr, dass man  
*Madmoisell*  
 416 verwendet, ja. Das hat sich einfach aufgehört aufgrund der  
 Weiterentwicklung der  
 417 Gesellschaft und der Gleichstellung der Geschlechter, was auch gut so  
 ist. Aber  
 418 das ist etwas, das wir zum Beispiel verwendet haben weil das halt  
 einfach ein  
 419 Kontext von der historischen Sprachmalerei halt gepasst hat, ja. Und  
 wir haben  
 420 dann versucht gemeinsam mit dem Übersetzungsstudio/  
 Übersetzungsfirma, die uns  
 421 das Spiel in vier Sprachen übersetzt hat, auf das hinzuweisen und haben  
 dann  
 422 gesagt, ok, ähm wir wollen, dass sie versuchen, diese Sprache in  
 diesem Kontext  
 423 einzufangen. Als konkretes Beispiel ähm durch alle Episoden von *The*  
*Lion's Song*  
 424 zieht der Zug. Ist ein gleichbleibendes Thema und das wird dann in der  
 vierten  
 425 Episode aufgelöst warum da immer dieser Zug ist. Und ähm wir  
 verwenden beim  
 426 Schaffner ein sehr altes Wort und zwar "Billeteur". Und wir haben dann  
 gebeten,  
 427 dass zum Beispiel auch im Französischen, und im Englischen und im  
 Spanischen,  
 428 dass man nach so einem ähnlichen alten Wort sucht und nicht so wie  
 jetzt halt,  
 429 da ist ein Schaffner. Also solche Sachen waren uns schon wichtig und  
 das macht  
 430 auch den Reiz vom Spiel aus und das ist auch etwas, was wir sehr stark  
 im  
 431 Feedback von den Spielern bekommen haben in den ganzen Let's-Play-  
 Videos, wo  
 432 dann die Leute darüberstolpern. Wenn sie, also wir haben ja ein

dialoglastiges

433 Spiel aber keine Sprachausgabe. War auch absichtlich gewählt und es  
hat auch

434 super funktioniert weil gerade bei den Let's-Play-Videos hat man  
gesehen, dass

435 die Leute dann angefangen haben zu Schauspielern und halt dann die  
Charaktere

436 versucht haben in der jeweiligen Sprache im Tonfall, im ähm  
Stimmvolumen

437 wiederzugeben, sowohl weibliche als auch männliche Charakter. Und  
denen hat das

438 halt sehr gut gefallen, dass sie dann mit dieser Sprache, die nicht dem  
heutigen

439 Alltag entspricht, konfrontiert waren und das hat auch sehr viel zum  
Erfolg und

440 zum Reiz vom Spiel beigetragen. Wie zum Beispiel, dass wir auch  
gewisse Sachen

441 nicht übersetzt haben. Also Stephansdom, (seufzt) ähm Melange,  
großer Brauner.

442 Das ist in allen Sprachen gleich. Äh Sachertorte, Gugelhupf. Das haben  
wir

443 absichtlich nicht übersetzen lassen, sondern haben gesagt, das wird in  
der

444 Sprache also ähm das ist das Wort in allen Sprachen. Und da sind halt  
viele

445 darübergestolpert, ja. Oder auch mit dem Namen ähm Resnitschek. Das  
ist halt,

446 ein Engländer oder ein Amerikaner tut sich halt schwer Resnitschek  
auszusprechen.

447 Und die sind auch dann darübergestolpert bei diesen Let's-Play-Videos  
und das

448 hat auch zu großem Engagement beigetragen. So weit sogar, dass wir zu  
einer,

449 glaub ich, einmal zu Weihnachten ein Danke an die Fans gegeben  
haben. Und haben

450 ein ähm ein Übersetzungsvideo gemacht und das Team ist durch ganz  
Wien gegangen

451 und hat zum Beispiel die Votivkirche, die Stephanskirche gezeigt und  
hat dann

452 erklärt, wie man es genau ausspricht. Das haben wir dann untertitelt  
und äh

453 haben dann auch hergezeigt (unv., Rauschen im Mikrofon) Esterhazy-  
Schnitte haben

454 wir glaub ich auch drinnen und haben das eingeblendet und haben dann  
erklärt,

455 wie man es richtig ausspricht. Das ist auch super angekommen bei den  
Leuten auf

456 einer globalen Ebene.

457 **I:** Ok ja. Dankeschön. Ähm dann aus welcher zeitlichen Perspektive  
traten Sie an

458 die Entwicklung heran? Also erläutern Sie bitte Ihre Wahl.

..2.3 Betrachtungsperspektive

459 **B:** Was heißt zeitliche Perspektive?

460 **I:** Ähm zeitliche Perspektive gemeint im Sinne von, von der Gegenwart  
461 auf die  
Zeit schauend oder aus der Zeit auf die jeweilige Zeit schauend.

462 **B:** Aus der Zeit auf die jeweilige Zeit schauend. Das war uns halt  
wirklich  
463 wichtig. Das ist, was ich schon eben mehrmals gesagt hab, authentisch  
zu sein äh  
464 und wirklich aus der Sichtweise der damaligen Zeit einen Spiegel auf  
die  
465 Gesellschaft zu machen. Der Spiegel dann zu heute kommt automatisch  
durch den  
466 Spieler, der reflektiert aber wir wollten schon verankert sein in der Zeit  
von  
467 damals.

468 **I:** Mhm. Dann, was macht Ihrer Meinung nach Geschichte für digitale  
Spiele so  
469 attraktiv?

..3.2 Faszination Geschichte

470 **B:** Sie wird zu wenig eingesetzt. Viel zu wenig. Äh deswegen war uns  
es auch  
471 wichtig zu sagen, wir machen als österreichisches Studio ein Spiel über  
472 Österreich. Meines Wissens oder unseres Wissens hat es zuvor noch nie  
ein Spiel  
473 gegeben, wo es in Österreich gespielt hat und das auch nicht Wien als  
Hauptstadt  
474 und Wien ist ja eigentlich auch ein Character im Spiel, ähm darstellt.  
Und das  
475 ist halt immer, finden wir, halt schade, wenn man sagt, ich muss halt  
immer,  
476 weiß nicht, einen Shooter in Amerika machen oder irgendwas  
Futuristisches. Das  
477 machen ja eh ganz viele andere, andere Studios und uns war halt (das?)  
478 Historische und einen Bezugspunkt zu nehmen, mit dem wir arbeiten  
können und den  
479 wir auch uns anschauen können. Wir können Research betreiben indem,  
wir aus dem  
480 Büro rausgehen und uns die alten Gebäude anschauen und die Historie  
einatmen. (..  
481 .) Und das war uns eigentlich sehr sehr wichtig. Und von dem Aspekt  
kommend das  
482 einzusetzen, ja.

..1.7 Erkundung vor Ort

483 **I:** Mhm. Dann, die Fragen haben Sie, glaube ich, schon zu Beginn recht  
484 beantwortet aber weshalb wählten Sie gerade diese Epoche und  
Handlung für Ihr  
485 Spiel?

..3.2 Faszination Geschichte

486 **B:** Reichtum hab ich gesagt. Also das ist eine extrem spannende Zeit  
gewesen. Da

487 ist sehr viel passiert. Gerade im Kunstbereich, Wiener Moderne, ähm  
488 Klimt,  
489 Schiele, Kokoschka. Es ist auch in der Architektur viel passiert. Also  
alles,  
489 was man in Wien heute sieht. Also die ganze U6 zum Beispiel, die alte  
Stadtbahn.  
490 Das ist alles von damals und wir haben auch, glaub ich, eh auch Glück  
gehabt mit  
491 dem Release äh weil es waren äh 2000, wann war das? 2016/2017 oder  
so, waren,  
492 glaub ich, drei hundertjährige Geburtstage von großen Künstlern aus  
der Zeit.  
493 Auch Architektur. Äh Wagner, also die Stadtbahn etc. Also diese ähm  
(...) äh  
494 Jugendstilgeschichten. Also das ist ja für Österreich (und?) für Wien ist  
das ja  
495 bis heute ein großer Thema, sowohl im Tourismus als auch bei den  
Museen. Also äh  
496 das Leopoldmuseum, glaub ich, lebt ja nur von der Epoche, ja. Also das  
ist eine  
497 große, interessante Geschichte, die auch über die Grenzen hinweg  
bekannt ist, ja.  
498 Also ich mein selbst in, kein großartig kunstbeflissener  
Nordamerikaner wird  
499 vielleicht schon einmal über Klimt oder Schiele gestolpert sein in  
seinem Leben,  
500 ja.

501 **I:** Und genau, dann als letzte Frage. Inwieweit spielte bei der  
Entwicklung der  
502 Bezug auf die aktuelle Popkultur eine Rolle?

503 **B:** Was ist aktuelle Popkultur?

504 **I:** Ähm also aktuelle Popkultur in dem Sinne verstanden, wie, also dass  
ich jetzt  
505 ein Beispiel gebe, ähm bei *Assassin's Creed* ähm, wie hat es geheißen?  
Odyssey  
506 eingebaut dieser spartiatische Kick da von *300*. Also wirklich solche  
Ereignisse  
507 oder Events, die im kulturellen Gedächtnis so verankert sind, ähm dass  
sie gerne  
508 Spielerinnen und Spieler wiederfinden in Spielen. Wissen Sie ungefähr,  
was ich  
509 meine?

510 **B:** Ja. Also *Assassin's Creed* ist ein gutes und auch nicht so gutes  
Beispiel.  
511 Also ähm das erste *Assassin's Creed* war nicht so geplant, wie es äh  
dann  
512 schlussendlich geworden ist. Also diese Zeitreisegeschichte und diesen  
Character  
513 und daraus eine Serie zu machen, da sind sie relativ spät darauf

..2.1 Freiheit im Umgang mit

..3.3 Spiel als Bildungsquelle

514 gekommen. Das  
515 sieht man auch, wie es eingebaut worden ist und äh wie (die das?)  
umgesetzt  
516 haben, zumindest beim ersten Spiel. Natürlich dann war es eine  
erfolgreiche  
517 Serie und das ist halt äh der Unique Selling Point von Assassin's Creed,  
dass  
518 das immer eine Epoche hervorgehoben wird und was halt auch cool  
ist, wenn man  
519 ähm das Medium Spiel auch heranziehen kann, um ähm Geschichte zu  
(lehren?), ja.  
520 Das ist auch etwas, was wir halt mit *Lion's Song* haben und auch sagen  
können, zu  
521 Erwachsenen, das kann man Kindern gerne geben. Da kann man erst  
einmal Sprache  
522 lernen, wenn man die Dialogsysteme in verschiedenen Sprachen, wenn  
man  
523 umschalten kann und kann dann einmal auf Deutsch und einmal auf  
Englisch und  
524 einmal auf Französisch spielen und bekommt eine Übersetzung mit und  
kann Sprache  
525 lernen. Und man kann äh Geschichte lernen mit dem Spiel weil das halt  
alles  
526 akkurat ist und authentisch ist und äh einen Bezug hat. Wir haben da  
sogar eine  
527 Kooperation, oder eigentlich keine Kooperation. Das Wiener  
Geschichte Institut  
528 an der Universität Wien hat *Lion's Song* im Unterricht eingesetzt, um  
Geschichte  
529 zu vermitteln anhand eines Spieles. Also das ist schön, wenn wir dazu  
beitragen,  
530 so definieren wir auch die Firma *Mi'pu'mi*, dass wir das Medium Spiel  
und die  
531 Branche ein bisschen weitertreiben und, wie gesagt, ein Shooter kann  
jetzt  
532 nicht ein jeder machen, das ist jetzt übertrieben gesagt aber von denen  
gibt es  
533 eh schon genug. Wir haben eher Interesse an anderen Inhalten und  
deswegen haben  
534 wir uns auch ein bisschen auf die historische Geschichte da gesetzt. Das  
haben  
535 wir auch mit dem (Folgespiel gemacht?). (unv. Rauschen im Mikrofon).  
Also das  
536 ist schon so ein bisschen ein *Mi'pu'mi*-Ding, ja. (...) Sehr salopp  
formuliert, ja.

536 **I:** Mhm. Also das heißt aber, kann man sagen, hat nicht wirklich eine  
große Rolle  
537 gespielt. Waren andere Sachen im Vordergrund.

..3.1 Bezug auf populärkulturelle

538 **B:** Genau. Also, machen wir es so, äh wenn der Verweis ist zum  
Beispiel, dass man  
539 sagt ähm die 80er Jahre oder die 70er Jahre oder die 60er Jahre, Flower

Power  
540 ist jetzt wieder super on vogue und dann versucht man auf den  
Zeitgeistzug  
541 aufzuspringen und sagen, wir bringen jetzt ein Produkt raus weil das  
jetzt  
542 gerade der Zeitgeist ist, nein, das war nicht der Beweggrund und nein,  
das  
543 würden wir auch nicht machen.

544 **I:** Mhm. (...) Ok. Dankeschön. Das waren jetzt eigentlich alle 14  
Fragen. Ähm  
545 bevor ich jetzt die Aufzeichnung beenden würde noch eine Frage an  
dich. Ähm  
546 würdest du gerne, jetzt wo du alle Fragen gehört hast ähm und den  
Zusammenhang  
547 hast, noch gerne zu irgendwas genau was sagen, noch was ergänzen  
oder sonstiges?

548 **B:** Nein. War sehr spannend, äh in dem Kontext und ein bisschen  
zurückzublicken  
549 und zu reflektieren. (...) War sehr stimmig, ja.

550 **I:** Ok weil dann würde ich jetzt mal die offizielle ähm Aufzeichnung  
mal enden  
551 lassen.

552 **B:** Mhm (bejahend).

## A.12.2 Transkript Paintbucket Games

1 **I:** Bei Ihnen?

2 **B:** Ja.

3 **I:** Perfekt. Dann läuft das Ganze. Genau, so, nicht wundern, wenn manche  
4 Fragen  
5 vielleicht ein bisschen mechanisch klingen, die hab ich, zwecks der  
6 Vergleichbarkeit, ähm sind die alle gleich gestellt.

6 **B:** Ja.

7 **I:** Genau, dass es da nicht irgendwie komisch (wirkt?). Also zur ersten Frage  
8 schon. Wie lange arbeiten Sie bereits bei äh *Paintbucket Games* und wie  
9 lautet  
10 Ihre genaue Berufsbezeichnung?

10 **B:** ALSO äh ich hab Paintbucket zusammen mit äh einem Freund äh vor vier  
11 Jahren  
12 gegründet. Ziemlich genau vor vier Jahren, 2018 und seitdem arbeiten (lacht)  
13 wir  
14 da. Ähm und äh ja meine Berufsbezeichnung lautet Game Director ähm und  
15 äh  
16 Geschäftsführer eben auch aber ähm ja, also gerade am Anfang hab ich ja  
17 alles  
18 mögliche gemacht. Ähm also alles außer äh der Grafik weil die (lacht) kann  
19 ich  
20 nicht. Ähm und inzwischen sind wir aber deutlich mehr Leute. Also (wir  
21 sind?)  
22 inzwischen fast 20 Leute (...). Ja, was macht ein Game Director? Der  
23 übersieht  
24 so die Spieleentwicklung und äh gibt so ein bisschen die Vision vor, kann  
25 man  
26 sagen. Ähm schaut, dass das alles zusammenläuft, dass das zusammenpasst  
27 ähm  
28 thematisch und inhaltlich ähm und äh konkret heißt das eben sehr viel mit  
29 den  
30 verschiedenen Teilen des Studios zu reden ähm mit den Entwicklern  
31 Entwicklerinnen und ähm (...) ja, einfach zu schauen, dass das in die richtige  
32 Richtung geht. Also Director im Sinne von Richtung vorgeben (und?) so.

23 **I:** Ok. Dankeschön. Das bringt uns auch schon zur nächsten Frage. Da haben  
24 Sie  
25 jetzt auch schon ein bisschen was aufgegriffen. Nämlich was gehört demnach  
26 zu  
27 Ihren täglichen Aufgaben?

26 **B:** Ja genau. Also ähm ich schau mir das Spiel an äh ich äh (...) rede mit den  
27 verschiedenen äh (...) ja, mit den verschiedenen Entwicklern/  
28 Entwicklerinnen äh  
29 und äh ich (...) plane auch die nächsten Schritte, ich plane die Ziele ähm für  
30 die Entwicklung ähm also inhaltlich, wobei also das immer so geteilt ist.  
31 Also  
32 der Sebastian, der (unv.) Artdirector, ähm macht das eben für den grafischen

31 Teil und ich mach das für den sonstigen inhaltlichen Teil, kann man sagen  
und  
32 dann haben wir noch jemanden, der das für den technischen Bereich  
inzwischen  
33 macht. Ähm ja, aber ich bin eben auch Geschäftsführer das heißt da gehört  
auch  
34 (unv.) alles Mögliche andere Kram dazu also (...) ÄH (...) Bewerbung äh sich  
35 anschauen, ähm (...) mit Publishern reden, äh denen unser Spiel antragen,  
sowas  
36 alles. Es ist ein relativ weites Feld. Achso und manchmal entwickle ich auch  
37 selber. Also wenn ich kann und Zeit habe dann ähm skripte ich auch Teile der  
38 Inhalte oder schreibe relativ viel äh Texte auch für unsere Spiele.

39 **I:** Mhm also unglaublich ähm vielschichtig, kann man sagen.

40 **B:** Kann man sagen ja.

41 **I:** Ja. (...) Ähm genau, dann zur dritten Frage. Welche Ausbildung haben Sie  
42 durchlaufen um Ihre derzeitige Position ausüben zu können?

43 **B:** Äh also das, was mich da am ehesten darauf vorbereitet hat war eine  
44 Ausbildung äh zum Game Programmer nannte sich das damals. Das war an  
einer  
45 privaten Schule 2003. Ähm damals gab es noch keine Studiengänge in die  
Richtung,  
46 sondern ähm das war das eigentlich (ziemlich?) einzige Angebot in  
Deutschland  
47 ähm und also ich war davor halt Autodidakt und hab irgendwie äh Spiele  
48 modifiziert in meiner Freizeit und so und dachte aber ich will jetzt irgendwie  
49 in diese Industrie rein. Ich hatte schon vorher einen anderen Beruf und ähm  
50 dachte aber ich will jetzt in diese Industrie rein und ähm diese  
Schul Ausbildung,  
51 diese Ausbildung könnte mir helfen. Das hat sie dann auch. Ähm ich bin  
zwar  
52 nicht Programmierer geworden, sondern Designer. Äh aber genau, das ging  
dann  
53 auch so auf.

54 **I:** Mhm das ist unglaublich interessant. Das haben mir die Expertinnen in  
den  
55 anderen Interviews gesagt, also das diese standardisierte Ausbildung  
eigentlich,  
56 glaube ich, in Deutschland, Österreich ähm erst wirklich so vor 15 Jahren  
oder  
57 so aufgekommen ist, denke ich. Also sehr viel wirklich eigenes Interesse,  
58 Leidenschaft.

59 **B:** Ja.

60 **I:** Dass man so in diese Schiene kommt. Ok, dann zur letzten der  
Einstiegsfrage  
61 noch. Wie sieht der Prozess der Spielentwicklung in Ihrem Unternehmen  
aus?

62 Können Sie die einzelnen Arbeitsschritte bitte grob umreißen?

63 **B:** (lacht) Ok. Äh puh ähm (...) schwierig. Das ist eine sehr weit gefasste  
Frage.  
64 Ähm also äh in der Regel gibt es eine IDEE, die dann irgendwie  
umgewandelt wird  
65 in ein Konzept und dann ähm (...) diese Ideen können aus dem Team  
kommen oder  
66 meistens kommen sie dann doch von Sebastian und oder mir und ähm dann  
(...) ähm  
67 schauen wir, ob wir eine ähm in irgendeiner Form eine Finanzierung dafür  
68 bekommen können ähm mit diesem Konzept. Eine Erstfinanzierung damit  
man  
69 vorfühlen kann, ähm lohnt es sich da weiterzuentwickeln und wenn das der  
Fall  
70 ist, dann wird das Konzept weiter ausgearbeitet. Meistens ähm baut man  
dann eben  
71 Prototypen, technische Prototypen, grafische Prototypen für einzelne  
Bereiche  
72 des Spiels und dann geht es in die Produktion, (...) die dann unterteilt ist in  
73 Meilensteine. Ähm also man kennt das aus der (Softwareproduktion?) so  
Alpha,  
74 Beta, Final, so ganz grob und ähm dann ist irgendwann das Spiel fertig  
75 hoffentlich (lacht).

76 **I:** Mhm.

77 **B:** Ja.

78 **I:** Und ähm genau, sind das also dann die besagten Publisher vermutlich an  
die  
79 man sich für Finanzierung oder Ähnliches wendet oder staatliche Programme  
und  
80 Ähnliches? Kann man sich das so vorstellen?

81 **B:** Ja, meistens. Wir haben eine relativ gute äh staatliche Förderstruktur  
82 inzwischen in Deutschland und ähm meistens bemühen wir uns erstmal um  
so eine  
83 weil das geht vergleichsweise einfach, wenn man ein gutes Konzept hat.  
Ähm und  
84 das ist dann zwar nicht so viel Geld aber es ist eben so, dass man sagen kann:  
85 "Ok, äh jetzt kann man mal finanziert zumindest ähm an der Entwicklung  
anfangen  
86 zu arbeiten und dann kann man schauen, ob man noch private äh Investoren,  
also  
87 in der Regel Publisher, irgendwie mit reinbekommt, um das dann fertig zu  
88 finanzieren."

89 **I:** Mhm.Ok, dankeschön. Ähm genau, dann einmal eine von den ersten  
90 Schlüsselfragen. Nämlich wie erfolgte die Recherche zur geschichtlichen  
Epoche  
91 in der das Spiel verortet ist?

|                                |            |                                                                                                 |
|--------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>..1.3 Referenzliteratur</p> | <p>92</p>  | <p><b>B:</b> Ähm also wir haben vor allem viel gelesen. Äh sehr viel gelesen, ähm und (...)</p> |
|                                | <p>93</p>  | <p>) einfach recherchiert, was so an öffentlichem Wissen über die Zeit und über</p>             |
|                                | <p>94</p>  | <p>diese also speziell über den zivilen Widerstand äh in Deutschland bekannt ist. (.</p>        |
|                                | <p>95</p>  | <p>..) Das wars eigentlich initial und sind halt zu Gedenkstätten gefahren, ähm</p>             |
| <p>..1.5 Gedenkstätten</p>     | <p>96</p>  | <p>haben mit Gedenkstättenbetreiberinnen gesprochen ähm und als das dann schon eine</p>         |
| <p>..1.6 ZeitzeugInnen oc</p>  | <p>97</p>  | <p>Weile lief, die Entwicklung (...) ging es dann immer so weiter, dass man dann</p>            |
|                                | <p>98</p>  | <p>tatsächlich eben auch Kontakt bekommen hat zu Angehörigen von</p>                            |
|                                | <p>99</p>  | <p>Widerstandskämpferinnen zum Beispiel, die über das Spiel gehört haben und sich</p>           |
|                                | <p>100</p> | <p>dann den Kontakt gesucht haben und dann konnte man sich austauschen. Ähm das war</p>         |
|                                | <p>101</p> | <p>auch sehr hilfreich. Also das war generell eine der (...) (Sachen?), die wir</p>             |
|                                | <p>102</p> | <p>halt versucht haben. Das Spiel sollte sehr persönlich sein. Also das sollte eben</p>         |
|                                | <p>103</p> | <p>aus den Augen von jemandem, also es sollte nicht so ein abstraktes</p>                       |
|                                | <p>104</p> | <p>Strategiespiel sein, wo ich das Gefühl habe, ok, ich (schiebe?) jetzt irgendwie</p>          |
|                                | <p>105</p> | <p>meine Einheiten herum, sondern man sollte das Gefühl haben, ok, ähm man spielt</p>           |
|                                | <p>106</p> | <p>jetzt wirklich jemanden, ähm der so verzweifelt ist, dass er äh in den</p>                   |
|                                | <p>107</p> | <p>Untergrund geht und da versucht irgendwie Widerstand zu leisten, obwohl das halt</p>         |
|                                | <p>108</p> | <p>wahnsinnig gefährlich ist und ähm das waren Schicksale, die uns fasziniert haben</p>         |
|                                | <p>109</p> | <p>und wo wir uns gefragt haben, was hat diese Leute motiviert, wie waren die drauf,</p>        |
|                                | <p>110</p> | <p>was hat die angetrieben und dementsprechend haben wir ähm versucht möglichst</p>             |
|                                | <p>111</p> | <p>viel originale Aufzeichnungen zu bekommen. Tagebücher, Interviews, äh Sowas. (...)</p>       |
|                                | <p>112</p> | <p>) Und glücklicherweise gab es da (ein?) oder gibt es da in Berlin relativ viel.</p>          |
|                                | <p>113</p> | <p>Also wir haben ja hier in Berlin das Haus des Widerstands ähm also ein großes</p>            |
|                                | <p>114</p> | <p>Museum/Gedenkstätte, ähm die sich ausschließlich mit dem Widerstand gegen den NS</p>         |
|                                | <p>115</p> | <p>äh befasst und ähm und es gibt halt also auch hier in den Bibliotheken sind wir</p>          |
|                                | <p>116</p> | <p>auf Interviews gestoßen, also so ähm (...) in Kleinstauflage, wo man irgendwie</p>           |
|                                | <p>117</p> | <p>ähm Widerstandskämpfer, Widerstandskämpferinnen in den neunziger Jahren, also</p>            |
|                                | <p>118</p> | <p>die gerade noch gelebt haben ähm interviewt hat und das dann aufgeschrieben hat.</p>         |
|                                | <p>119</p> | <p>Sowas zum Beispiel ähm waren so Quellen, äh die wir benutzt haben.</p>                       |
|                                | <p>120</p> | <p><b>I:</b> Mhm. Also tatsächlich auch noch wirklich Aufzeichnungen von Zeitzeuginnen.</p>     |
|                                | <p>121</p> | <p>Mhm und weil Sie ähm gesagt haben, es haben Sie Angehörige oder Ähnliches</p>                |

..1.6 ZeitzeugInnen oder

122 gemeldet. Ähm sind die dann auf Sie zugegangen? Haben Sie da eine  
123 Plattform  
124 eingerichtet, dass sich die Leute melden können oder wie ist das dann ins  
Laufen  
125 gekommen?  
126 **B:** Nein, eigentlich nicht. Wir waren einfach nur auf *Twitter* ähm (lacht) und  
127 äh  
128 wir hatten relativ schnell relativ viel Aufmerksamkeit für das Spiel ähm (...)  
129 und dann haben sich Leute gemeldet über Twitter vor allem aber auch ähm  
also ein  
128 paar dann auch per E-Mail, ähm die irgendeinen Artikel, irgendein Interview  
129 gelesen hatten und sich dann dafür interessiert haben und so kam man dann  
in  
130 Kontakt.  
131 **I:** Ok. Dankeschön. Ähm genau dann als Nächstes das spezifiziert die  
vorherige  
132 Frage ein wenig. Welche Prozesse wurden genutzt, um die Epoche  
authentisch zu  
133 portraituren? Also beispielsweise Dialogprozesse mit Historikerinnen,  
134 Zuhilfenahme von Fachliteratur oder andere Zugänge?

..1.1 Kontakt mit Historike

135 **B:** Ja. Also wir hatten eine ähm (...) Geschichtslehrerin, mit der wir uns  
136 regelmäßig ausgetauscht haben, die ich einfach privat kenne. Ähm (...) also  
137 Prozess ist vielleicht ein bisschen viel gesagt. Also ich hab der einfach eher  
138 ähm (...) wir waren sehr vorsichtig am Anfang. Also wir wollten halt  
niemanden  
139 auf die Füße treten. Wir wollten sicherstellen, dass wir das Thema richtig  
140 angehen ohne ähm ja und angemessen, das war uns sehr wichtig. Und ähm es  
war  
141 jetzt nicht unsere Intention ein pädagogisches Spiel zu machen. Also es war  
142 jetzt nicht die Intention, dass das Ding in die Schule geht oder dass das  
irgendwie  
143 als Bildungsquelle genutzt werden, sondern die Idee war einfach ein Spiel  
über  
144 dieses Thema und diese Zeit zu machen, ähm was das Ganze angemessen  
behandelt. (.  
145 ..) Es gibt halt relativ wenig Erfahrung und damals noch weniger bei anderen  
146 Spieleentwicklern oder Spieleentwicklerinnen, wie man mit diesem Thema  
umgeht  
147 weil es einfach nicht so viele Spiele gibt, die das tun und ähm deswegen war  
148 eben eine Geschichtslehrerin irgendwie eine ganz gute Ansprechpartnerin  
weil wir  
149 wollten schon, dass das Spiel auch für Jugendliche spielbar ist. Also es sollte  
eben nicht zu hart sein. Also wir hatten eben auch eine Altersfreigabe ab  
150 zwölf  
151 angestrebt und ähm ja und deswegen war es für mich ganz hilfreich da  
jemanden zu  
152 fragen, die eben mit Jugendlichen zu tun hat und Geschichte vermittelt und  
diese  
153 Zeit vermittelt und immer wieder zu fragen: "Kann man das so erzählen? Ist  
das

..2.2 Umgang mit poli

..3.3 Spiel als Bildung

..2.4 Einfluss durch Age R



154 ok? Ist das zu krass oder ist das in Ordnung?". So in der Art haben wir uns da  
155 Rückmeldung geholt und dann war es auch wieder so, in dem Moment wo  
wir halt ähm  
156 öffentlich waren, wir hatten ja relativ früh schon, lange vor Veröffentlichung,  
157 viel Presse äh mit dem Spiel und dann haben sich Historiker/Historikerinnen  
von  
158 alleine äh gemeldet also zum Teil auch so wie du, äh Masterstudenten oder  
so,  
159 die dann gesagt haben: "So, ich würde das gerne für meine Masterarbeit mal  
160 spielen.". Da war es noch nicht draußen, da war es noch spannender und  
dann  
161 (lacht) kamen die vorbei und das haben wir natürlich immer gerne gemacht  
und  
162 weil wir dann eben auch Rückmeldung äh gesammelt haben, äh zum Spiel  
so.

163 **I:** Mhm. Das heißt durch die Masterarbeiten oder Ähnliches hat das dann  
auch mehr  
164 Popularität dann sogar in dem Feld erzeugt, dass eben dann Historikerinnen  
usw.  
165 gekommen sind.

166 **B:** Gut möglich. Äh also direkt belegen kann ich das nicht (lacht) (unv.) aber  
es  
167 ist durchaus möglich, ja. Also wir hatten halt früh Interviews schon. (...) Also  
168 wir hatten von vornherein so eine Blase, würde ich mal sagen, von  
169 Historikern/Historikerinnen, die sich für das Spiel interessiert haben weil sie  
170 es spannend fanden. Also weil ich glaube diese äh Schnittmenge aus  
Historikern,  
171 die ähm sich mit dem NS beschäftigen und Historikerinnen, die äh gerne  
172 Computerspiele spielen ähm die gibt es einfach und die (lacht) haben wir  
173 irgendwie direkt angesprochen und ähm die haben sich dann sehr dafür  
174 interessiert und haben das schon auch bisschen populärer gemacht. So kann  
man es  
175 sagen. Also wir hatten relativ früh ein Interview mit dem äh in Deutschland  
gib  
176 es, oder nicht nur in Deutschland, gibt es diesen Arbeitskreis  
177 Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele. AKG (unv.) und so. Ähm  
genau da  
178 hatte ich relativ früh mit dem Zimmermann ein Gespräch und dann ähm ja,  
also es  
179 gab einfach relativ viele aus diesem Kreis so, die sich dafür interessiert  
haben  
180 und mit denen man immer wieder Kontakt hatte und die dann eben auch das  
Spiel  
181 bewertet haben und uns Feedback zum Spiel gegeben haben. Das war auch  
sehr

182 wertvoll so. Also ich war zum Beispiel auch das erste Mal schon, ich glaube  
2018,  
183 ja, äh mit dem Spiel in äh Mauthausen auf diesem jährlichen (...) weiß nicht  
184 genau, weiß gerade nicht, wie die Veranstaltung heißt aber es geht, glaub ich,  
185 um Medien und äh Erinnerungskultur und ähm genau, da waren wir auch  
schon sehr

..1.1 Kontakt mit Hi  
 ..1.5 Gedenkstätten  
 ..1.2.2 Nein

186 früh und konnten es da auch Leuten aus diesem Umfeld zeigen. Und ähm ja,  
 also  
 187 das war alles sehr hilfreich für uns, denn was wir nicht hatten ähm damals  
 bei  
 188 dem Projekt war, wir hatten keinen dedizierten Historiker äh im Team. Also  
 das  
 189 waren da einfach Budgetgründe. Wir konnten uns das einfach nicht leisten.  
 Wir  
 190 waren (total?) wenig Leute und ähm hatten kaum Geld und ähm ja, jetzt bei  
 191 unseren neuen Projekten ist das anders.

..1.1 Kontakt mi  
 ..1.3 Referenzlit  
 ..1.5 Gedenkstä  
 ..1.6 ZeitzeugIn

192 **I:** Also das heißt zusammenfassend kann man sagen, ähm ein ziemlich  
 breites  
 193 Spektrum eigentlich an Informationsquellen. Also wirklich ausgebildete  
 194 Historikerinnen. Dann haben Sie erwähnt die Zeitzeugenberichte  
 beziehungsweise  
 195 Angehörige, Fachliteratur, äh Gedenkstätten.

196 **B:** Genau.

197 **I:** Glaube ich hab nichts vergessen.

198 **B:** Nein, ja genau. Das war es (lacht).

199 **I:** Ok, perfekt. (...) Ähm genau, dann zur nächsten Frage. Nämlich wie frei  
 wurde  
 200 bei der Entwicklung in Ihrem Spiel mit dem historischen Rahmen  
 umgegangen?

..2.1 Freiheit im Umgang

201 **B:** Also ähm wir hatten mehrere Ebenen. Also die eine Ebene ist die der ähm  
 (...) Hauptzeitlinie äh also sozusagen die historischen Ereignisse, die äh in der  
 202 Zeitung stehen. Also im Spiel gibt es ja immer, jede Woche hat ja eine  
 203 Zeitung  
 204 und da gibt es historische Ereignisse, die da drinstehen und ähm die sollten  
 205 eben alle äh akkurat sein. Also das sind alles belegte Ereignisse, die in dieser  
 206 Zeit passiert sind. Ähm die Meldung selber nicht. Die Meldung selber zum  
 207 Beispiel, äh die haben wir selber geschrieben. Ähm das hat verschiedene  
 Gründe.

208 Einmal mussten die ja irgendwie so eingedampft werden, dass die in dieses  
 kleine

209 Format, das sollten ja keine langen Artikel sein, sondern irgendwie kurze  
 210 Überschriften und verständlich für äh Menschen heute sein. Das ist der eine  
 211 Grund. Der anderen Grund war aber auch schlicht, wir wollten keine  
 212 NS-Propagandasprache äh haben. Ähm deswegen haben wir die auch selber  
 213 geschrieben und haben die dann auch, ab dem zweiten Kapitel sind es ja  
 keine

..2.2 Umgang mit politisc

214 deutschen Zeitungen mehr, sondern irgendwie Zeitungen aus dem Ausland.  
 Ähm genau.

215 Ähm also das war sozusagen, da war uns wichtig, dass das alles stimmt ähm  
 und

..2.1 Freiheit im Umgang

216 genau da auch passiert ist und wo wir uns aber Freiheiten genommen haben,  
 217 einfach auch aus dem Konzept heraus, man sollte ja seine eigene

..2.1 Freiheit im Umgang

218 Widerstandsgruppe spielen und man sollte eben auch seine eigene Figur  
spielen  
219 also spielte man eben jemanden, den es nicht wirklich gegeben hat und die  
Gruppe,  
220 die man spielt hat es auch nicht gegeben. Ähm und da war dann klar ok, also  
das  
221 gab es nicht, die gab es nicht diese Leute aber ähm der Anspruch da war  
eben,  
222 dass, was die tun und diese Gruppe wie sie aufgebaut ist, solche Gruppen  
gab es  
223 und diese Aktionen, die die machen solche Aktionen gab es auch. Vielleicht  
nicht  
224 genau zu dem Zeitpunkt und vielleicht nicht genau an dem Ort aber  
prinzipiell  
225 ähm. Also der Anspruch war, so etwas das sollte möglich gewesen sein. Also  
es  
226 sollte nicht abwegig sein. Das war so der Anspruch an die ähm  
227 Widerstandsgruppengeschichte, kann man sagen.

..2.1 Freiheit im Umgang

228 **I:** Also ein gegebener historischer Rahmen, ein korrekter, wo aber fiktive  
229 Charakter dann realistische Handlungen abwickeln?

230 **B:** Ja, sehr gut. Acht toll (lacht). (unv.) Die Formulierung ist super.

231 **I:** Ok. Dankeschön. Ich fasse es nur ganz gerne am Ende auch nochmals  
zusammen  
232 für die Transkription. Ähm (...) genau und äh jetzt vielleicht, dass es auch  
233 noch ein bisschen spezifiziert ist. Ähm setzten Sie sich bestimmte Grenzen  
bei  
234 der Verwendung von Geschichte in Ihrem Spiel? Wenn ja, welche und  
weshalb?

235 **B:** Weiß ich nicht. Ähm (...) weiß ich nicht, ob wir uns Grenzen setzen.  
Wüsste  
236 ich jetzt nicht. Kann ich nicht sagen.

237 **I:** Mhm. Also Grenzen wären zum Beispiel, dass man sagt, gibt es ähm  
Gegenstände  
238 oder Dinge, Sachverhalte, die was schon wirklich historisch existiert haben,  
ähm  
239 nur halt jetzt nicht in der portraitierten Zeit aber einfach gameplaymäßig  
240 integriert worden sind weil sie sich irgendwie angeboten haben. (...) Also wie  
241 beispielsweise in einem ähm mittelalterlichen Strategiespiel, ähm wo dann  
242 Kartoffeln schon existieren. Einfach weil es sich irgendwie ganz gut anbietet.  
243 Also so ein Beispiel, dass Sie wissen, was ich da gemeint habe mit Grenzen.

..2.1 Freiheit im Umgang

244 **B:** Ähm (...) also gab es ganz bestimmt. Mir fällt jetzt gerade spontan nichts  
245 ein. Ähm was wir da gemacht haben. Also (...) ähm (...) ich meine ein paar  
246 Sachen sind sicher verdichtet. Also keine Ahnung, dass ähm man am Anfang vom  
247 zweiten Kapitel ausgerechnet auf der Hindenburg ist. Ähm das war sicher  
auch was,  
248 wo wir gesagt haben: "Ok, das wollen wir halt jetzt irgendwie drinnen

haben."

249 Wir wollen jetzt diese Hindenburg haben und wir wollen dieses ähm  
Hochgefühl,  
250 dass das NS-Deutschland zu der Zeit auch hatte. Dass die Leute das Gefühl  
haben,  
251 dass die breite Masse eben auch der Meinung, ok das ist jetzt hier, wir sind  
im  
252 Aufwind und da ändert sich was und das ist der Fortschritt und so während  
man  
253 selber irgendwie bestürzt darüber ist und dann ausgerechnet in diesem  
Symbol  
254 davon mitfliegt. Weiß ich nicht wie wahrscheinlich das ist, dass man da jetzt,  
255 es waren ja wenig Leute an Bord (lacht), ähm mitgeflogen ist. Also sowas  
haben  
256 wir schon gemacht, dass wir dann mal verdichtet haben aber ähm ansonsten,  
dass  
257 wir jetzt wirklich (...) ja, (...) ja, genau ähm.

258 **I:** Das wäre auch so ein Beispiel, was Ihnen jetzt spontan einfallen würde,  
wo  
259 man (sowas?) integriert hat?

260 **B:** Oder zum Beispiel ähm, aber das meine ich eben auch mit diesen  
realistischen  
261 Aktionen. Ähm (...) fiktive aber realistische Aktionen (es ist?) zum Beispiel  
am  
262 Anfang, im ersten Kapitel, also 33, kann man äh einen Anschlag auf eine  
263 Propagandaausstellung machen und ähm (...) das gabs nicht. Äh also es gab  
so  
264 einen Anschlag aber eben viel später äh als der Krieg schon ausgebrochen  
war von  
265 der Herbert Baum-Gruppe also 1940. Ähm und äh das das machte für uns  
einfach  
266 Sinn in diesem erzählerischen Rahmen so eine Aktion nach vorne zu ziehen  
und ähm  
267 ja, oder überhaupt also dass jetzt Leute direkt am 30. Januar sich getroffen  
268 haben und gesagt haben: "So, jetzt ist der Hitler gewählt und jetzt müssen  
wir  
269 irgendwie die Widerstandsgruppe gründen!" in der Form, ist eben auch eine  
270 Verdichtung sicherlich. Ähm das haben wir schon gemacht.

271 **I:** Mhm. Ok. Dankeschön. Ähm genau dann woran machten sie bei der  
Entwicklung  
272 fest, ob und wenn ja, wie viel Fiktion Sie in Ihrem Spiel einbauen wollen?

273 **B:** JA also dieser grobe Rahmen, nämlich zu sagen die große historische  
Zeitlinie,  
274 die ähm bleibt gleich und ähm die ist eben (...) real und nicht fiktiv und die  
275 Gruppe selber ist fiktiv und ähm führt realistische Aktionen durch. Ähm (...)  
276 der stand ziemlich früh, dieser Rahmen und der hat auch enorm geholfen bei  
der  
277 Entwicklung weil man einfach wusste was geht und was nicht geht. Ähm (...) und (.

..2.1 Freiheit im Umgang

278 ..) ja und der Anspruch blieb halt die ganze Zeit. Also es sollte in der Form  
279 realistisch bleiben. Also die sollten nichts machen, ähm was total abwegig äh  
280 war oder was es eben einfach nicht gegeben hat. Also beispielsweise gibt es  
eben  
281 nicht, ähm dass sich jetzt die Gruppe, zumindest in diesen Jahren, äh also  
außer  
282 ganz am Schluss während des Zusammenbruchs schon, gibt es keine  
bewaffneten  
283 Aktionen. Weil die auch so gut wie nicht vorkamen. Äh oder weil es dann  
eben  
284 sofort vorbei gewesen wäre und ähm daran haben wir uns dann auch  
gehalten, so.

285 **I:** Ok, also ein recht begrenzter fiktionaler Anteil, kann man sagen.

286 **B:** Ja.

287 **I:** Mhm. Ähm dann wie gingen Sie mit gegenwärtiger politischer Korrektheit  
in  
288 Ihrem Spiel um? Also zum Beispiel Dialoge, Aussehen oder  
Handlungsmöglichkeiten.

..2.2 Umgang mit politisc

289 **B:** Ähm ja, also auch da war es mir wiederum wichtiger ähm (...) Leute nicht  
zu  
290 verletzen oder vor den Kopf zu stoßen oder gar zu traumatisieren oder so als  
ähm  
291 jetzt da super realistisch authentisch zu sein. Also der Mehrwert ähm also  
man  
292 kann ja zum Beispiel auch äh ähm schwarze Personen spielen im Spiel oder  
293 dunkelhäutige Personen spielen und die Figuren reagieren da auch teilweise  
294 darauf aber ähm (...) ja, aber es spielt jetzt nicht die ganze Zeit eine Rolle  
295 und es versucht auch ähm erniedrigende oder rassistische Sprache dann  
trotzdem  
296 zu vermeiden. Also die sind dann irgendwie äh also die beleidigen dann  
schon  
297 einen oder spielen darauf an aber ähm ja, also äh benutzen halt keine  
298 rassistischen Begriffe, wie sie wahrscheinlich äh realistischerweise benutzt  
299 worden wären, so.

300 **I:** Mhm (bejahend).

301 **B:** Zum Beispiel.

302 **I:** Also Sie sind da so ein bisschen eine Spagat gegangen.

..2.2 Umgang mit politisc

303 **B:** Ja genau. Oder also Sachen worauf wir überhaupt nicht eingehen sind  
ähm, wenn  
304 man jetzt eine Frau spielt, äh dass mit der irgendwie anders umgegangen  
wird  
305 oder so das lassen wir einfach weg, so. Ähm weil wir den Mehrwert dann  
jetzt  
306 auch nicht gesehen haben, so.

...2.3 Betrachtungsperspek

...2.3 Betrachtungsperspek

307 **I:** Ok. Dankeschön. Dann aus welcher zeitlichen Perspektive traten Sie an  
308 die  
309 Entwicklung heran? Erläutern Sie bitte Ihre Wahl. (...) Also ist da  
310 verständlich,  
311 was damit gemeint ist mit dieser Frage? Die hat nämlich schon mal zu  
312 Problemen  
313 geführt aber, genau, aufgrund der Vergleichbarkeit ist sie jetzt immer noch  
314 genau so drinnen (lacht). Ähm nämlich, ob ähm Sie mit dem Verständnis aus  
315 der  
316 Gegenwart jetzt an diese Situation, an diese portraitierte Zeit herangetreten  
317 sind oder aus dem Verständnis aus der Zeit, die Sie portraitiert haben auf die  
318 Situation, wenn Sie verstehen, was ich meine?

315 **B:** "Wir sind ganz sicher mit" (Interviewer und befragte Person sprachen  
316 gleichzeitig) mit dem Verständnis aus der Gegenwart äh da rangegangen.  
317 Ähm weiß  
318 nicht, ich stelle mir das sehr schwierig vor das anders zu machen. Ähm wir  
319 haben  
320 natürlich, also (...) die Geschichte, die wir erzählen, die Figuren im Spiel  
321 ähm  
322 (...) also inklusive der eigenen Figur ähm (...) bei denen war es mir schon  
323 wichtig, dass die nicht wissen was kommt. Also dass auch immer dieser, also  
324 das  
325 war auch mal sowas, wo wir uns versucht haben reinzusetzen und das  
326 haben wir  
327 auch dann diesen Tagebüchern und den Interviews entnommen, dass die  
328 Leute, die  
329 damals im Widerstand waren äh sich eben nicht sicher sein konnten ähm, wie  
330 das  
331 jetzt weiter verläuft. Das zum Beispiel am Anfang eine große Hoffnung auch  
332 war,  
333 dass das jetzt ganz schnell vorbei ist. Ähm also dass jetzt der Hitler äh ja ein  
334 Chaot ist und nicht an der Macht bleiben wird und genau wie die anderen  
335 Regierungen vorher äh nur relativ kurz dran sein wird und dann weg sein  
336 wird und  
337 dann hat sich das auch wieder erledigt oder ähm, dass Hindenburg das nicht  
338 zulassen kann und da sicher äh eingreifen wird. Und ähm (...) auch immer  
339 wieder  
340 die Zweifel eben am eigenen Wirken also im Sinne von wir riskieren hier  
341 jetzt  
342 unser Leben ähm und vielleicht sogar das Leben unserer Familie und für  
343 was, also  
344 was können wir, können wir überhaupt etwas bewirken, aber vielleicht  
345 können wir  
346 ja doch was bewirken, so und ähm diese Zweifel das war uns wichtig das zu  
347 erzählen aber natürlich ähm (...) also geht das gar nicht anders als, also wir  
348 sind trotzdem Leute, die im heute leben und die wissen, was (da?) passiert ist  
349 und die ihre Perspektiven da mit einbringen in die Erzählung. Ich glaub das  
350 lässt sich nicht vermeiden.

351 **I:** Ähm war da diese Komponente des wie, also diese Zweifelskomponente,  
352 die  
353 spiegelt sich vermutlich in der Moral sehr wider, stimmt das? Also im Spiel

340 die  
Moral (unv.) der Gruppe.

341 **B:** Mhm. Genau, also ähm das ist ja auch tatsächlich was, was wiederum  
stimmt ist,  
342 dass es halt ganz viele von diesen Gruppen, also erstmal gab es viel mehr  
von  
343 diesen Gruppen als man lange angenommen hat. Also die wirklich diese  
kleinen  
344 Netzwerke, die irgendwie da gehandelt haben. Man hat da ja lange behauptet  
sowas  
345 hätte es eigentlich gar nicht gegeben und hat dann eben nur über die *Weißer  
Rose*  
346 und den 20. Juli hervorgehoben und alle anderen eigentlich unter den  
Teppich  
347 gekehrt weil dann hätte man sich ja fragen müssen warum der eigene  
Großvater  
348 nichts gemacht hat (lacht), wenn das eben doch öfter äh öfter ging ähm aber  
äh (.  
349 ..) jetzt hab ich de Faden verloren. Was war die Frage nochmal?

350 **I:** Ähm genau, ob sich das in diesem Moralwert widerspiegelt?

351 **B:** Genau. Die meisten Gruppen oder sehr viele dieser Gruppen haben  
einfach  
352 irgendwann aufgehört damit und haben einfach irgendwann gesagt: "Ok, das  
lohnt  
353 sich nicht oder wir können hier eh nichts bewegen. Ähm das bringt ja nichts  
mehr  
354 und wir geben jetzt einfach auf.". Und das spiegelt eben diese Moral auch  
wider.  
355 Genau, das sind eben diese Zweifel. Ergibt das überhaupt irgendwie Sinn,  
was wir  
356 hier tun?

357 **I:** Mhm. (...) Dann zur nächsten Frage. Ähm was macht Ihrer Meinung nach  
358 Geschichte für digitale Spiele so attraktiv?

359 **B:** Ähm (...) also äh (...) Geschichte bringt halt eine ganze (...) Welt mit sich  
360 und bestimmte Abläufe und äh Regeln und Rollen, die ich mir dann nicht  
mehr  
361 selber ausdenken muss, sondern die es eben schon gibt und ähm Konflikte,  
die ich  
362 mir auch nicht selber ausdenken muss, sondern die es schon gibt und ähm  
das ist  
363 auf jeden Fall extrem hilfreich äh bei der Spielentwicklung weil es immer so  
364 einen Rahmen vorgibt, den ich sonst selber füllen muss.

365 **I:** Also schon so ein bisschen ein Grundkonzept eben.

366 **B:** Ja genau. Genau. Ja.

367 **I:** Ähm gut. Dankeschön. Dann weshalb wählten Sie gerade diese Epoche

..3.2 Faszination Geschicht

368 und  
Handlung für Ihr Spiel?

369 **B:** Also ähm (...) das ist einfach eine Zeit, die uns beide interessiert hat,  
370 also Sebastian auch (...) ähm. Ich glaube es hat auch einfach (damit?) zu tun,  
371 dass wir in Berlin leben und dass, wenn man hier durch die Stadt geht sieht  
man  
372 überall äh die Stolpersteine oder man sieht die äh Plaketten an den Häusern,  
wo  
373 äh steht hier lebte Antifaschist so und so, wurde abgeholt äh 34 und man  
fängt  
374 sich an zu fragen: "Ok, wie war das so?". Und ähm also (...) tatsächlich ist es  
375 ganz äh konkret so, dass ähm mal auf diese Geschichte von eben diesen  
zivilen  
376 Widerstandsgruppen gestoßen bin und einfach mal gelesen habe und fand,  
dass sich  
377 das wahnsinnig gut für ein Spiel auch eignen würde. Also so ist das  
manchmal,  
378 dass man diese Verbindung macht und dann ähm ja, dann ist dieses Konzept  
379 eigentlich entstanden.

380 **I:** Mhm (bejahend).

381 **B:** Und es ist eine untererzählte Geschichte. Das fand ich halt auch. Also es  
382 gibt einfach äh klar es gibt Film und Literatur aber eben meistens über die  
383 *Weißer Rose* oder den 20. Juli und alle anderen weiß man nicht viel darüber  
und  
384 das fand ich auch eine gute Geschichte, um die in diesem Medium zu  
erzählen.

385 **I:** Mhm. (...) Und ähm mir kommt vor auch eben in diesem Medium, also als  
386 digitales Spiel vermutlich auch eher wenig vertreten, denke ich.

387 **B:** "Ja, sowieso. Da noch" (Interviewer und befragte Person sprachen  
gleichzeitig)  
388 viel weniger, ja.

389 **I:** Mhm. Also das ist da so der große Ansporn, kann man sagen, gewesen, um  
390 Geschichte zu verwenden.

391 **B:** Ja.

392 **I:** Und genau, dann zur letzten Frage. Inwieweit spielte bei der Entwicklung  
der  
393 Bezug auf die aktuelle Popkultur eine Rolle?

..3.1 Bezug auf populärku

394 **B:** Ähm (...) also aktuelle weiß ich nicht. Äh generell ja, schon.

395 **I:** Gerne auch auf generelle Popkultur (lacht).

..3.1 Bezug auf populärku

396 **B:** (lacht) Also ich überlege gerade. (...) Also das Spiel nimmt äh an einigen  
397 Stellen ganz klar auf äh Werke (...) Bezug, die wiederum ähm. (...) Also zum  
398 Beispiel gibt es eine Szene, äh ziemlich am Ende, in der man ein paar Kinder

...3.1 Bezug auf populärk

399 äh  
also ähm Volkssturm-Jugendliche trifft, die äh eine Brücke verteidigen in  
400 ähm  
Brandenburg und das nimmt halt eindeutig Bezug auf den Film *Die Brücke*  
ähm so,  
401 der halt wiederum tatsächliche Gegebenheiten auffasst. Aber das ist halt  
schon  
402 auch wieder inspiriert durch den Film. Also das ist halt so eine Ebene, die  
sich  
403 durchlagert und das haben Leute auch erkannt und das gibt es immer wieder  
mal,  
404 so. Ähm ja (...) also ich würde sagen, nicht so wahnsinnig viel aber schon  
auch,  
405 so.

406 **I:** Das immer wieder Meiden andere Medien aufgreifen, also ist da einfach  
gang  
407 und gäbe.

408 **B:** Ja.

409 **I:** Mhm. Ok. Vielen Dank. Genau also das war auch schon die letzte Frage.  
Ähm  
410 vielleicht jetzt, wo Sie alles gehört haben, ähm ist noch irgendwas, was Sie  
411 gerne ergänzen würden zu einer gewissen Frage, jetzt, wo Sie den  
Zusammenhang  
412 haben?

413 **B:** Ja, ja. Mir ist gerade aufgefallen also dass ich bei dem äh, was die  
414 Motivation war diese Zeit zu wählen äh das nicht vollständig gesagt hab.  
Also  
415 eigentlich, ähm genau, war schon auch ein großer Ansporn zu sagen, die  
416 Feststellung, dass die Darstellung des Nationalsozialismus in äh  
Computerspielen  
417 ähm schwach ist. Also ähm dass es halt meistens sich auf äh den Zweiten  
418 Weltkrieg beschränkt und ähm meistens auch auf die Sicht der Alliierten  
419 beschränkt und eben auf eine militärische Perspektive. Also Soldat oder  
Feldherr.

...3.2 Faszination Gesch

420 Und ähm (...) dass der Holocaust eben selten erwähnt wird, äh wenn  
überhaupt  
421 und das find ich nach wie vor sehr problematisch weil wenn man das jetzt  
422 vergleicht, wenn es jetzt über diese Zeit nur Filme gäbe, in denen nur der  
423 Zweite Weltkrieg vorkommt und dazu auch immer nur als Kriegsfilm und  
ähm keine

...3.1 Bezug auf populä

424 Darstellung des Holocaust in der Popkultur ähm dann ähm glaub ich,  
wüssten viel  
425 weniger Leute darüber. Also ich denke dass äh die Tatsache dass diese Zeit  
auch  
426 in der Popkultur vollständig abgebildet wird und auch in digitalen Spielen  
427 vollständig abgebildet wird ist wichtig und ähm dazu wollten wir schon auch  
428 einen Beitrag leisten. Das war uns schon wichtig.

429 **I:** Mhm. Ich denke da kann ich auch einhaken eigentlich. Also man denkt,

finde  
430 ich, als ähm Spieler in erster Linie mit dem Zweiten Weltkrieg verbunden an  
Call  
431 of *Duty* oder Ähnliche, also an Ego-Shooter in erster Linie, wo diese  
Thematik  
432 meistens aufgegriffen wird.

433 **B:** Ja, genau.

434 **I:** Also ich denke, das war jetzt auch bei mir das erste Spiel, was ich jemals  
435 gespielt hab oder was ich wahrgenommen hab, dass es existiert, was es mal  
von  
436 einer anderen Perspektive auch betrachtet hat.

437 **B:** Ja.

438 **I:** Und in einem anderen Genre überhaupt auch.

439 **B:** Ja, genau.

440 **I:** Wenn ich das da noch so ergänzen kann.

441 **B:** Bitte (lacht).

442 **I:** (lacht) Genau, also das heißt, wollen Sie sonst noch was ergänzen zu den  
443 Fragen?

444 **B:** Nein, ich glaube ansonsten hab ich alles gesagt (lacht).

445 **I:** Ok, dann werde ich mal die offizielle Aufzeichnung stoppen.

### A.12.3 Transkript THQ Nordic

1 **I:** Perfekt. So, ich glaube jetzt müsste es aufgepoppt sein, links oben.

2 **B:** Ja.

3 **I:** Perfekt. Gut, dann würde ich mal starten. Nämlich mit ähm wie lange  
4 arbeiten Sie bereits bei *THQ Nordic* und wie lautet Ihre genaue  
5 Berufsbezeichnung?

6 **B:** Meine Berufsbezeichnung ist ähm Gameproducer oder Producer.  
7 Bei *THQ Nordic*  
8 arbeite ich seit 2014 und in der Games-Branche seit etwa 2000.

9 **I:** Mhm. Ok, also schon eine ziemlich lange Zeit eigentlich.

10 **B:** Mhm (bejahend).

11 **I:** Gut, dann zur Nächsten. Was gehört demnach zu Ihren täglichen  
12 Aufgaben?

13 **B:** Ähm die Aufgaben eines Producers sind ähm (...) das Drumherum  
14 um die  
15 Entwicklung (...) ähm eigentlich. Das heißt also ähm der Producer  
16 kümmert sich  
17 weniger um die Entwicklung selbst, als mehr darum ähm Organisieren  
18 vom Age  
19 Rating, Kommunikation mit Fachzeitschriften, YouTubern und sowas.  
20 Ähm (...)  
21 Abklären von Budgets, also alles, was nicht direkt mit der Entwicklung  
22 zu tun  
23 hat. Ich selbst hab aber eine gewisse Sonderrolle bei äh als Producer  
24 von *Gilde*  
25 3, weil ich auch bei *Gilde 1* und *Gilde 2* und allem, was damit  
26 zusammenhängt,  
27 seit 2000 gearbeitet hab. Wir haben ja auch einen Entwicklerwechsel  
gemacht, im  
Laufe der Produktion, von einem Entwicklerteam aus Kanada jetzt zu  
einem  
Entwicklerteam nach Wien (...) und es war ziemlich schnell klar, dass  
das  
Know-how fehlt, was diese Spiele angeht und weil ich, wie gesagt,  
schon immer im  
Entwicklerteam oder bei jedem Gildespiel mitentwickelt hab und eins,  
(wo ich?)  
komplett alleine verantwortet hab, bin ich dann nicht nur der Producer,  
sondern  
auch der Keeper of the Vision, (...) falls Ihnen das ein Begriff ist? Und  
äh ja,  
mache alles bis auf die tatsächliche C++ Programmierung mit. Das  
heißt, überall  
wo Hilfe gebraucht wird. Das Design hab ich einen großen Einfluss  
drauf und  
mache sehr viel selbst, die Texte, die Skripte. (...) Maps mache ich alle  
und

28 also es ist ein kleines Team und das kleine Team wird halt von mir wo  
29 immer es  
geht unterstützt.

30 **I:**

31

32 [Auf Wunsche der interviewten Person gestrichen.]

33 **B:**

34

35

36 [Auf Wunsch der interviewten Person gestrichen.]

37 **I:** [Auf Wunsch der interviewten Person gestrichen.]

38 **B:** [Auf Wunsch der  
interviewten Person gestrichen.]

39 **I:** [Auf Wunsch der interviewten Person  
gestrichen.]

40 **B:**

41

42 [Auf Wunsch der interviewten Person gestrichen.]

43 **I:** Ja. Nein, das war wirklich nur, genau, aus ähm persönlichem  
Interesse. Genau,  
44 dann zur nächsten Frage ähm. Welche Ausbildung haben Sie  
durchlaufen, um Ihre  
45 derzeitige Position ausüben zu können?

46 **B:** Äh, auch das ist etwas. Ich komme aus einer Zeit, die ähm, die noch  
etwas  
47 anders war. Das war diese Aufbruchsstimmung und ich habe  
tatsächlich, der alte  
48 Begriff meines Berufes ist Kunststoff- und Kautschukformgeber einer  
49 (Fachrichtung Luftfedertechnik?). Ich hab bei *Continental Autoreifen*  
*AG* gelernt  
50 und auch eine Zeit lang gearbeitet. Wollte dann mein Fachabitur  
nachholen. Ähm  
51 wollte mein Wirtschaftsabitur sogar nachholen und hab dann in der Zeit  
jemanden  
52 kennengelernt, der ähm für sein Entwicklerstudio ähm einen Designer  
gesucht hat  
53 und weil ich schon immer viel mit Rollenspiel und Geschichte und  
generell mit

54 allem, was kreativ ist zu tun hatte, bin ich da hineingerutscht, hab  
meine  
55 Fachhochschule aufgegeben und bin direkt als Designer und Autor  
eingestiegen.  
56 Also ich bin nicht studiert. Das ist tatsächlich ein Quereinstieg gewesen  
und er  
57 hat gut funktioniert, glaub ich.

58 **I:** Mhm. Ich habe im Pretest eben mit dem besagten Freund und dessen  
Freundin.  
59 die ja in der Branche arbeiten, gesprochen und die haben mich auch  
schon darauf  
60 hingewiesen, dass bei der Frage äh vermutlich äh etwas in die Richtung  
kommen  
61 könnte, weil, glaube ich, das, was Sie gemeint haben, früher noch nicht  
so  
62 standardisiert war eventuell wie heute, dass da so ganz bestimmte  
63 Ausbildungsinstitutionen - oder zyklen gibt, sondern sehr viel  
Eigeninteresse,  
64 sehr viel Engagement und, genau. Ok.

65 **B:** Genau. Also heute ist es ist wirklich anders. Ich kenne persönlich äh  
nur  
66 eine handvoll Entwickler, die eine ähnliche Laufbahn wie ich gemacht  
haben, die  
67 jünger sind als ich, sag ich mal. Ähm die allermeisten müssen studiert  
haben und  
68 müssen das und das gemacht haben und die allerwenigsten sind  
wirklich  
69 Autodidakten wie ich, die (dann?) halt mit Herzblut bei der Sache sind  
aber ich  
70 hab die Erfahrung gemacht, dass die Leute meistens sehr gut sind, weil  
sonst  
71 würden sie sich auch nicht halten in der Branche.

72 **I:** Ja. (...) Ok, dankeschön. Ähm dann, wie sieht der Prozess der  
73 Spielentwicklung in Ihrem Unternehmen aus? Könnten Sie die  
einzelnen  
74 Arbeitsschritte bitte grob umreißen?

75 **B:** Von Anfang bis Ende?

76 **I:** Äh bitte, ja. Von Anfang bis Ende. Also wo die Idee dann steht  
vielleicht am  
77 Anfang, wie vielleicht Recherche passiert ähm und dann halt bis zur  
78 tatsächlichen Fertigstellung. Ich glaub dem Goldstatus vermutlich? Wie  
man,  
79 glaub ich, sagt oder?

80 **B:** Der Goldmaster oder Goldstatus, genau. Äh ja, also das ist  
tatsächlich  
81 unterschiedlich. Ähm (...) bei Computerspielen, eigentlich auch wie bei  
82 Brettspielen, ich hab da jetzt mal auch schon einiges gemacht. Es ist

immer so,  
83 dass man natürlich eine Geldgeber benötigt, wenn man nicht gerade auf  
diese ähm  
84 (...) Onlineplattformen geht. Äh, jetzt habe ich gerade vergessen wie sie  
heißen.  
85 Wie heißen die (denn?)? Wo sie Geld zusammensammeln. Ach  
verdammt, fällt mir  
86 nicht ein. Ähm also man muss immer Geld haben und wenn man kein  
Geld hat, kann  
87 man kein Projekt machen. Grundsätzlich geht man eigentlich als  
Entwickler zu  
88 einem Publisher, wie *THQ Nordic* (...) hin und sagt: "Ich hab eine ganz  
tolle Idee.  
89 Es geht um ein Spiel im Spätmittelalter, es geht um Händler und um  
Intrigen und  
90 um Bombenwerfen und Schmiede und allem drum und dran, (also im  
Bereich?) *Die*  
91 *Gilde*. Ähm wollte ihr uns nicht Geld dafür geben?". Und dann sagen  
die vom  
92 Publisher halt: "Ja ähm fehlt uns noch im Portfolio, klingt toll." oder:  
"Du hast eine  
93 ganz tolle Idee." oder aber, wie in 99 Prozent der Fälle: "Äh nein.  
(lacht) Machen  
94 wir nicht.". Und in dem Fall hat halt ähm, damals war es noch die  
Firma *JoWood*,  
95 was ja der Vorgänger auch von *THQ Nordic* ist. Die saßen ja auch in  
Wien. Ähm äh,  
96 das quasi übernommen, man muss allerdings auch sagen, *Die Gilde 1*  
ist eigentlich  
97 nur ein Nachfolger gewesen, weil die Originalserie war *Die Fugger*.  
*Die Fugger 1*  
98 und *Die Fugger 2* sind bei *Sunflowers* erschienen damals. Das gibt es  
gar nicht  
99 mehr so in der Form. Und *Die Gilde 1* sollte eigentlich *Die Fugger 3*  
werden und  
100 deswegen hat man es leichter gehabt, die Idee an *JoWood* zu verkaufen.  
Die  
101 Grundidee muss also erst einmal stehen und dann gibt es eine  
sogenannte  
102 *Preproduction*. Wenn der Publisher interessiert ist, die *Preproduction* ist  
103 meistens so zwischen ein und drei Monaten, wo dann nur ein bisschen  
Geld fließt,  
104 (...) wo halt ein, zwei Leute bezahlt werden und die Erwartung ist  
einfach nur,  
105 dass man mit einer ausgearbeiteten Grundidee, mit ein paar Scribbles  
vielleicht  
106 auch schon mit einigen Berechnungen oder einer groben Darstellung  
von Layout  
107 oder sowas. Also, dass man sich das Spiel, das Endprodukt, gut  
vorstellen kann.  
108 Ähm wie (das?) zum Publisher hinget und sagt: "Wir sind jetzt fertig.  
Schaut  
109 euch das bitte an und wenn es euch gefällt, dann starten wir das

Projekt."

110 Genauso ist es halt immer gelaufen. Auch bei *Gilde 3* damals noch mit  
dem  
111 kanadischen Team ist es so gewesen, dass *THQ Nordic* mit der Idee, die  
das Team  
112 hatte gut einverstanden war. Man muss allerdings auch sagen, dass  
*THQ Nordic*  
113 sich das Team ausgesucht hat für das Projekt. Es sollte also eine *Gilde 3*  
geben.  
114 Es gab diesen Brand schon und da sollte halt ein neuer Teil kommen  
auf neuer und  
115 moderner Technik und ähm deswegen diese Preproduction gab es  
natürlich auch weil  
116 *THQ* wissen wollte (...) ähm wie soll denn das Spiel nachher aussehen.  
Wir kennen  
117 Teil 1, wir kennen Teil 2 ähm und jetzt, 15 Jahre später, wie soll ein Teil  
3  
118 aussehen? Was für neue Features sind drin? Wie wird die neue Technik  
119 implementiert? Wie wird es in der Engine aussehen? Und so weiter und  
so fort.  
120 Gibt es eine schöne Story für eine Kampagne vielleicht und sowas?  
Und all das  
121 wird halt in dieser Preproduction-Phase (...) ja, ausgearbeitet. Von  
einem, zwei,  
122 vielleicht maximal drei Leuten. Für *Gilde 2* hab ich äh sehr stark mit  
123 ausgearbeitet und auch bei den anderen. Bei *Gilde 3* bei der  
Preproduction war  
124 ich leider nicht dabei. (...) Ähm aber für *Gilde 2* kann ich reden. Ähm  
da habe  
125 ich persönlich damals den Auftrag von meinem Chef bekommen in die  
126 Landesbibliothek zu gehen. Da gabs das Internet zwar schon aber  
*Google* noch  
127 nicht so richtig. Da gabs *AltaVista* noch, falls Ihnen das was sagt. Das  
war ein  
128 europäisches Projekt, das eigentlich genauso wie *Google* war und  
*Google* hat  
129 irgendwann *AltaVista* aufgekauft und jetzt gibt es es nicht mehr. Ähm  
(...) naja  
130 jedenfalls äh hab ich dann viele Bücher gewälzt und hab mir  
Dokumentationen  
131 angesehen und allen möglichen Kram und hab dann zumindest den  
geschichtlichen  
132 Teil und den Teil (von?) den Berufen und allem, was damit  
zusammenhängt, zu  
133 Papier gebracht, Scribbles erstellt, ein paar Berechnungen erstellt und  
das dann  
134 zum Schluss in den letzten Tagen alles in ähm ja so ein vorläufiges  
135 Designdokument gegossen, was dann an die Firma *JoWood* gegangen  
ist. Und dann  
136 haben wir den Zuschlag für *Gilde 2* bekommen.

137 I: Mhm (bejahend).

138 **B:** Bevor ich jetzt weiter drumherum schwafle, sollten Sie (lacht) die  
 Frage,  
 139 glaub ich, nochmal spezifizieren. (Jetzt?) habe ich den Faden verloren.

140 **I:** Ähm genau, die Frage war jetzt prinzipiell: Wie sieht der Prozess der  
 141 Spielentwicklung in Ihrem Unternehmen aus? Also speziell jetzt auch  
 auf *Die*  
 142 *Gilde 3*. Ähm und können Sie die einzelnen Arbeitsschritte bitte grob  
 143 umreißen? Ähm genau, also eben noch prägnant bis zum Goldstandard,  
 wenn man so  
 144 möchte, und (unv., Befragte Person hat begonnen zu sprechen und  
 übertönte den  
 145 Interviewer). Das wäre super, danke.

146 **B:** "Gut,ok, dann versuche ich das nochmals" (Markierte Passage  
 wurde  
 147 gleichzeitig gesprochen). Genau, es gibt einen sogenannten *Pitch*. Der  
 Pitch ist  
 148 ähm meisten so ein bis drei Din A4 Seiten oder eine kleine  
 149 PowerPoint-Präsentation, wo halt die grundsätzliche Idee zu diesem  
 neuen Spiel  
 150 vorgestellt wird. Wenn der Publisher Interesse hat, dann kommt der  
 Auftrag zur  
 151 Preproduction. (...) Die geht, wie gesagt, ein bis drei Monate ähm, wo  
 halt  
 152 nochmal detaillierter ausgearbeitet wird und möglichst alle offenen  
 Fragen  
 153 beantwortet werden. Und wie soll das Kampfsystem aussehen? Und so  
 weiter. Also  
 154 das Grobe. Bevor die erste Zeile programmiert wird ähm muss halt das  
 Design  
 155 stehen, wie das ganze halt aussehen soll. So, dann geht man wieder  
 zum Publisher  
 156 zurück und wenn der sagt: "Ja, das können wir uns gut vorstellen, das  
 machen wir  
 157 so.", dann geht es in die Produktion. Dann wird als erstes am  
 sogenannten  
 158 *Alphastatus* gearbeitet. Der *Alphastatus* ist die sogenannte *First*  
*Playable*. Das  
 159 heißt also, das erste Mal, wo das Spiel in groben Zügen spielbar ist. Das  
 ist  
 160 natürlich einfacher für ein Spiel wie zum Beispiel *Gothic* oder *Elex*  
 oder jedes  
 161 andere lineare Spiel, wo halt nur so einzelne Kapitel oder  
 Kampagnenteile  
 162 gespielt werden, ist es sehr einfach aber jetzt für Spiele wie bei der  
*Gilde*, wo  
 163 eine komplexe Welt da ist, wo du von Anfang an Zugriff auf alles hast,  
 sehr  
 164 schwierig. Und bei der *Gilde 3* war die *First Playable* nichts anders als  
 ein Top  
 165 Down 2D Scroller. (...) Das heißt es war zwar die Schmiede da, aber die  
 Schmiede

166 (lacht) war nichts anderes als ein 2D Sprite, wo man draufklicken  
konnte und  
167 dann so ein ganz rudimentäres Menü gesehen hat. Charaktere sind nicht  
168 herumgelaufen, das sind nur ein paar Punkte, die sich von A nach B  
über die  
169 Straße bewegt haben. Also das ist wirklich die First Playable von der  
*Gilde 3*  
170 gewesen und so ähnlich sieht das dann auch bei vielen vielen anderen  
Spielen aus.  
171 Und wenn man äh nach der First Playable, dann ist ja auch der  
Producer dazu da,  
172 um diese Milestones abzunehmen und äh von Publisherseite her zu  
sagen: "Ja, ist  
173 genau das, was wir vereinbart haben. Passt. Stimmt mit meiner Liste  
überein.  
174 Also Alphastatus erreicht, alles gut." . Als nächstes kommt dann der  
Betastatus.  
175 Beta ist ähm äh Featur Complete. Das heißt also, alles, was dieses Spiel  
jemals  
176 an Features haben soll, oder sagen wir mal 99 Prozent, weil es kommen  
immer  
177 Features dazu, ähm wird in diesem Spiel schon drin sein. Das heißt also  
das  
178 Kampfsystem ist final, die ganzen Warengruppen sind final. Im Fall  
von anderen  
179 Spielen Zaubersprüche, Gesetze, was weiß ich. Also alles, was in  
(dem?) Spiel  
180 vorkommen muss ist final. (...) Die ganzen Fehler sind halt noch drin  
oder eine  
181 Textur fehlt oder sowas. Ansonsten ist das der Betastatus und das ist  
meisten  
182 auch das, wo dann ein Spiel in den Early Access bei *Steam* oder so  
gehen kann.  
183 Das heißt also, wo die Spieler schon mal anfangen können zu spielen.  
Ähm ja, und  
184 nach dem Beta, wird dann am Goldmaster gearbeitet und der  
Goldmaster ist dann  
185 die Version, die in das CD-Presswerk geht sozusagen. (...) Das heißt  
ähm, dann  
186 muss eigentlich alles fertig sein. In der idealen Welt ist auch alles fertig  
187 aber es gibt kein Spiel, von dem ich jemals gehört hab, wo der  
Goldmaster  
188 fehlerfrei war oder wo alle Features wirklich drin waren. Deswegen  
gibt es ja  
189 immer noch diese Day-One-Patches und wie sie alle heißen. Ähm, wo  
dann versteckt  
190 nicht nur Bugs gefixt werden, sondern manchmal noch Content  
nachgeschossen wird  
191 weil irgendwie was gefehlt hat. (...) Aber das ist dann immer so die  
Sache vom  
192 Producer auch, also eigentlich auch mein Job, wo ich dann mit dem  
Team zusammen  
193 entscheiden muss, ja ok. Ähm. Also ich hab zum einen meine

Vorgesetzten, die  
194 halt eine gewisse Erwartungshaltung haben, dann hab ich das Team auf  
der anderen  
195 Seite und ich bin in der Mitte als Producer und sage: "Ok, wir haben  
jetzt Alpha  
196 erreicht.". Dann sag ich das meinem Chef. Mein Chef sagt: "Ja ok, sieht  
toll aus.",  
197 oder: "Nein, da gefällt mir etwas nicht, das muss noch nachgearbeitet  
werden.",  
198 oder: "Mir persönlich gefällt etwas nicht.", oder was auch immer. Also  
ich muss  
199 diese Milestones akzeptieren oder ablehnen. Das ist eigentlich mein  
Job. (...)  
200 Mach aber ein bisschen mehr bei der *Gilde*. Macht aber auch Spaß, ist  
nur  
201 anstrengend (lacht). Gut, also das war wirklich ganz grob. Es gibt  
bestimmt im  
202 Detail, wo ich noch sehr sehr viel erzählen kann aber der grobe Ablauf  
ist erst  
203 einmal das.

204 **I:** Ja, ok.

205 **B:** Also Pitch, ähm dann äh kommt die Preproductionphase, dann  
kommt Alpha, Beta  
206 und Goldmaster.

207 **I:** Mhm. Das heißt dieser Goldmasterstandard ist definitorischer etwas  
weiter  
208 gesponnen, weil Sie gesagt haben, es gibt eigentlich kein Spiel, das  
tatsächlich  
209 fehlerfrei rausgekommen ist. Also das ist eigentlich nicht möglich den  
zu  
210 erreichen, so richtig, eigentlich?

211 **B:** Es ist nicht möglich, nein. Also es hat viele Faktoren. Ich sag jetzt  
nicht,  
212 dass ein Team absichtlich einen Fehler nicht beheben würde oder  
sowas. Es ist  
213 meistens eine Mischung aus, wir haben hier eine Timeline, ähm es gibt  
einen  
214 Vertrag mit dem Team, der halt bis zum Goldmaster geht und danach  
wird das Team  
215 einfach nicht weiter bezahlt.

216 **I:** Ja.

217 **B:** Und in den seltensten Fällen, also das Team hat zwar noch eine  
gewisse  
218 Maintenancephase, die teilweise auch vertraglich vereinbart ist oder wo  
dann so  
219 ein minimalbesetztes Team noch ein zwei Patches baut oder sowas aber  
generell ist

220 mit dem Goldmaster das Projekt zu Ende. (...) So, dann haben wir aber  
221 ähm (...) ein Spiel, was genau dann auf den Markt kommt und normalerweise ist  
222 es so, dass zu jedem Projekt ähm auch eine Qualitätssicherung stattfindet. Einmal  
223 hat das Team eine handvoll ähm Qualitätssicherer, also QR-Mitarbeiter. Und  
224 wir von THQ-Seite haben auch noch eine Firma unter Vertrag, die für uns (...) ähm, je  
225 nachdem wie viel Aufwand benötigt wird, unsere Spiele testet und dann  
226 Berichte abgibt und Fehler reportet und so weiter. Und nun stellt man sich aber  
227 vor wir haben ein Spiel, (...) ähm wo, aus welchem Grund auch immer, halt  
228 diese ganzen Fehler nicht auftreten weil halt unsere Tester nicht Multiplayerspiele  
229 machen zwischen Österreich, Deutschland, Frankreich und USA. Da sind ganz  
230 andere Latenzen im Netzwerk und das haben wir jetzt selbst bei uns im Spiel,  
231 wenn wir Berichte bekommen von Spielern, die innerhalb von USA und Kanada  
232 miteinander versuchen zu spielen, sind die Latenzen teilweise so groß, dass zu viele  
233 Pakete im Netzwerk verloren gehen und das Spiel asynchron läuft und einfach  
234 mal abstürzt. Das kann man einfach mit unseren QR-Maßnahmen nicht  
235 ergründen oder feststellen. Oder aber, wenn man bedenkt, ich meine *Die Gilde 3* ist  
236 jetzt seit über 8 Jahren in der Entwicklung, aus verschiedensten Gründen. (...) Hätte  
237 anders laufen können, ist es aber nicht. Andere Spiele laufen  
238 normalerweise so irgendwas zwischen zwei und fünf Jahren. (...) Und ähm in dieser Zeit  
239 haben sowohl die Entwickler als auch die QR-Mitarbeiter eine gewisse  
240 Routine, wie sie das Spiel spielen, sie haben es ja selbst programmiert also wissen sie,  
241 wo sie hinklicken müssen und die QR-Mitarbeiter, die (jetzt?) auch schon seit  
242 zwei Jahren dieses Spiel testen, die klicken halt auch meistens immer das  
243 Gleiche an und sowas. Und der erste Spieler, der das am Releasetag in der Hand  
244 hält, klickt auf einen Button und auf einmal crasht das Spiel. (...) Keiner hat es je  
245 mitbekommen weil keiner auf diesen dämlichen Button jemals geklickt  
246 hat. Oder keiner hat versucht eine Hose als Pullover anzuziehen. Vielleicht ist das  
247 möglich gewesen. Wir wissen es nicht, weil wir es nie getestet haben.

Und schon  
 248 passieren irgendwelche komischen Dinge. Also kann man sagen, ein  
 Goldmaster ist  
 249 zwar fertig und der Goldmaster wird niemals kritische Fehler  
 beinhalten, weil  
 250 dann geht er nicht durch. Dann wird ein Goldmaster eher verschoben.  
 Aber der  
 251 erste Spieler, der das Ding in der Hand hat, (...) ist die  
 Wahrscheinlichkeit  
 252 schon sehr hoch, dass der irgendwas findet, was niemals während der  
 Entwicklung  
 253 gefunden wurde. Wir haben schon die witzigsten Sachen gefunden (...) in Spielen.  
 254 Es ist unglaublich, was wir teilweise übersehen haben während der  
 Tests und was  
 255 dann an die Spieler rausgegangen ist. Das ist zum Haare raufen (lacht).

256 **I:** Ok. Also wenn ich da ganz kurz nur schnell aus Eigeninteresse  
 wieder einhaken  
 257 darf. Was wäre da so ein kleines kurzes Beispiel (lacht), was da passiert  
 ist?

258 **B:** Oh ja also, das war zu Zeiten der *Gamescom*. Das war vor zwei  
 Jahren vor  
 259 Corona ähm (...) da hab ich ein Liveinterview mit einem YouTuber  
 gehabt. Äh lief  
 260 alles sehr gut und er war so freundlich, ähm dass wir uns vorher  
 abgestimmt  
 261 haben, welche Fragen er stellen darf und welche nicht und dann hat er  
 zum  
 262 Abschluss des Gesprächs erwähnt, äh ich hab Eingangs gesagt: "Ja,  
 hab auch  
 263 sowieso gerade ein ganz witziges Erlebnis gehabt. Da ist eine  
 schwangere Frau  
 264 bei uns im Spiel Amok gelaufen.". Und dann haben wir das während  
 des Liveinterviews  
 265 nochmal aufgegriffen. Bei den ganzen Testspielen und auch, was die  
 Tester dann  
 266 und auch Spieler gefunden haben war es so, dass sie vor ihrem eigenen  
 Wohnhaus  
 267 immer von schwangeren Frauen verprügelt wurden, aber so richtig.

268 **I:** Ok, ja.

269 **B:** Und sobald sie am Boden lagen hat sie wieder auf die eingeprügelt  
 und wir  
 270 haben dann kurz vor der *Gamescom* herausgefunden was es war. Es ist  
 nie vorher  
 271 aufgefallen. Und zwar, es war ein Bedürfnis und zwar das Bedürfnis  
 nach  
 272 Nachwuchs. So, sie waren bereits schwanger also haben sie das  
 Bedürfnis  
 273 Nachwuchs erfüllt. Der zweite Punkt beim Bedürfnis Nachwuchs war

274 aber, Feinde  
275 aus dem Weg zu räumen. Also haben schwangere Frauen grundsätzlich  
276 auf ihre  
277 Gegner eingepöbeln, immer.

278 **I:** Ah ok (lacht).

279 **B:** Das war halt ein Fehler, der nicht wirklich schlimm war aber wir  
280 haben auch  
281 schon ganz andere (Fehler?) gehabt. Wir haben einen Spielstand  
282 gehabt, der, wenn  
283 man eine falsche Action verwendet hat im Spiel, die ganzen Bürger auf  
284 einmal  
285 angefangen haben mit Fackeln und Mistgabeln vor dem eigenen Haus  
286 zu stehen und  
287 das abzufackeln. (...) Ähm ja, auf die Dinge kommt man halt nur, wenn  
288 man  
289 irgendetwas macht, was man normalerweise nicht tut (lacht). (...) Ein  
290 Entwickler  
291 baut ein Feature ein und testet das Feature und dann ist das Thema für  
292 ihn  
293 vorbei. Aber der Spieler benutzt das Feature in Kombination mit einem  
294 anderen  
295 Feature und denkt sich: "What the fuck!" (lacht).

296 **I:** Ja (lacht). Also es ist einfach unmöglich, dass man da alle  
297 Möglichkeiten  
298 eigentlich irgendwie anschaut. Ja, aber das war wirklich interessant,  
299 muss ich  
300 sagen. Das bekommt man so nie so arg mit eben, als Spieler. (...) Ähm  
301 gut, dann  
302 zur nächsten Frage. Es ist auch schon kurz angesprochen worden, bei  
303 der jetzigen.  
304 Wie erfolgte die Recherche zur geschichtlichen Epoche ähm in der das  
305 Spiel  
306 verortet ist?

307 **B:** "Unmöglich. Das geht nicht." (Markierte Passage wurde  
308 gleichzeitig  
309 gesprochen). (...) (seufzt) Ähm bei *Gilde 3*. Die Recherche war ja schon  
310 seit  
311 Jahren abgeschlossen aber ähm die anfängliche Recherche bei mir hat  
312 damit  
313 angefangen, dass ich, also ich persönlich war schon immer an  
314 Geschichte  
315 interessiert und hab dann irgendwann sehr schnell auch großes  
316 Interesse an der  
317 Renaissance, Spätmittelalter und Dreißigjähriger Krieg und allem, was  
318 damit  
319 zusammenhängt gefunden. Ähm (...) auch weil das Thema Mittelalter  
320 für mich schon  
321 so abgegrast war, vor 20 Jahren schon. Es gibt halt hunderte  
322 Mittelalterthemen

300 in Büchern, Filmen und gerade auch in Spielen aber das Thema  
Spätmittelalter,  
301 Renaissance ist ganz oder so gut wie gar nicht vertreten. Damals war es  
302 eigentlich so gut wie gar nicht vertreten. Heute ist es so ein bisschen,  
wenn  
303 man so an Spiele wie *Anno* denkt oder ähm auch *Assassin* hat ja ein  
Thema in der  
304 Renaissance gemacht (...) oder auch ein paar andere Spiele noch. Aber  
305 grundsätzlich ist es damals neu gewesen und ähm die Grundidee war,  
wir möchten  
306 gerne eine Wirtschaftssimulation machen, aber eine reine  
Wirtschaftssimulation  
307 ist uns zu langweilig. Es soll halt um diese Familiendynastien, die  
308 Händlerdynastien gehen. Und ähm weil halt mit eine der berühmtesten  
aus der  
309 Epoche die Fugger Familie war (...) ähm hat man es damals ja auch *Die  
Fugger*  
310 genannt. Damit fing das ganze an und man wollte eigentlich nicht nur  
sagen, ok,  
311 ich bin jetzt Schmied, ich mache jetzt äh Nägel und Schwerter und  
Kürasse und  
312 verkaufe sie auf dem Markt, verdiene Geld und kann mir damit das  
Nächste kaufen,  
313 sondern (...) wir wollen auch, dass man Leute vergiften kann, wir  
wollen, dass  
314 man Bomben werfen kann, wir wollen, dass man in die Politik geht,  
man soll  
315 heiraten können, Kinder kriegen, man soll ins Gefängnis gehen, man  
soll auf  
316 einen Kreuzzug gehen können, also man soll all diese Themen  
beinhalten, die äh  
317 in dieser Welt zusammenhängen. Das heißt, aus der Grundidee eine  
318 Wirtschaftssimulation im Spätmittelalter zu machen, ist sehr schnell  
eine  
319 Lebenssimulation im Spätmittelalter geworden. Wobei halt natürlich  
der Fokus,  
320 sagen wir mal 50 Prozent des Spiels, auf die Wirtschaft gelegt sind und  
dann  
321 hieß es halt, ok, was benötigen wir dann alles, ja. Ähm wir brauchen  
erstmal  
322 Szenarien und dann äh war eine meiner Aufgaben damals, für *Die Gilde  
1* WENIGER,  
323 aber für *Die Gilde 2*, eine gewisse Anzahl von Szenarien  
herauszufinden und  
324 herauszufiltern und da halt darüber zu recherchieren. Weil zum  
Bestandteil des  
325 Spiels gehörte auch ein sogenannter Stadtschreier, der halt immer durch  
die  
326 Stadt läuft und dann halt geschichtliche Ereignisse, die zu der Karte  
gehören äh  
327 verlautbart hat. Und am Ende einer jeden Runde, das ist immer ein Jahr  
im Spiel,  
328 ist auch nochmal eine Zusammenfassung gekommen also zum Beispiel

..1.4 Internetquellen

..1.3 Referenzliteratur

im Jahre 1403

329 ist dann Prinz Edward von Bla und er hat dann das und das gemacht,  
damit man so

330 eine gewisse Referenz hat. Dazu, zu den geschichtlichen Ereignissen,  
gehörte

331 halt auch äh, was davon ist es wert, das es im Spiel noch mehr  
auftaucht. Zum

332 Beispiel, nehmen wir mal an wir haben jetzt in London gespielt und im  
Jahre 1470,

333 in London, gab es eine Pestepidemie. Dann musste auch sichergestellt  
sein, dann

334 sollte in der Stadt London um 1470 auch wirklich eine Pestepidemie  
stattfinden.

335 Zumindest war das bei den anderen *Gilde* Spielen so. Bei *Gilde* 3 haben  
wir es

336 leider nicht mehr geschafft, aber schön wärs. (...) Und ähm, damals war  
es noch

337 so, ähm bei der Recherche hab ich glaub ich gesagt, da gab es *Google*  
noch nicht

338 so wirklich. Da gab es *AltaVista* und hab ich da halt recherchiert und in  
339 Bibliotheken und all sowas. Ähm wir haben damals sogar noch viele

CD's gekauft

340 mit historischen Werken und all sowas und da weiß ich noch ganz  
genau, äh mein

341 damaliger Chef war auch Rechtsanwalt und er hat gesagt: "Ja, wenn du  
da Daten

342 rausnimmst und es zum Beispiel heißt, dass die Armee von Italien oder  
was auch

343 immer, genau 130.000 Soldaten hatte, versuche bitte nicht genau diese  
Zahl zu

344 nehmen.", weil die Autoren damals, um ihr Copyright zu behalten und  
beweisen zu

345 können, dass du von ihnen Informationen gestohlen hast ähm  
Fakesachen teilweise

346 verwendet haben, die nur sie in ihren Werken hatten. Damals gab es bei  
uns ein

347 Telefonbuch, wo ein Eintrag für einen gewissen Kirk James T Captain  
drinnen war.

348 (...) Den gab es wirklich, ich hab nachgeschlagen. Ich wollte es nicht  
glauben.

349 Also allein um halt sicherzustellen, dass jemand diese Werke nicht  
einfach

350 stehlen kann. Und das ist tatsächlich so, es gab in ein paar Daten, die  
ich

351 (schon?) recherchiert hab, dass man gewisse historische Ereignisse  
leicht

352 verfälscht hat, um sie weiter identifizieren zu können. Heute, in Zeiten  
von

353 Wikipedia, ist das hinfällig. Weil alles, was da steht ist frei zugänglich.  
Aber

354 damals war es nicht so. Es war schon eine interessante Zeit (lacht).

355 I: Mhm. (...) Ok, dann gleich mal zur nächsten Frage. Sie haben eh

schon ein  
356 bisschen was ähm vorweg genommen, nämlich, das präzisiert es ein  
wenig. Welche  
357 Prozesse wurden genutzt, um die Epoche authentisch zu portraituren?  
Also  
358 beispielsweise Dialogprozesse mit Historikern oder Historikerinnen,  
Zuhilfenahme  
359 von Fachliteratur oder ganz andere Zugänge?

360 **B:** (seufzt) Normalerweise holt man oder bezahlt man tatsächlich einen  
Historiker  
361 oder jemanden, der sich professionell als Autor verdient, um halt  
zumindest  
362 einen Stil, einen Sprachstil festzulegen. Bei der *Gilde* Reihe war es  
deshalb  
363 nicht notwendig, weil ich das ganz gut draufhatte, sag ich mal, so  
salopp. Also  
364 ähm es ist nicht so, dass wir tatsächlich ein Mittelhochdeutsch oder ein  
365 Althochdeutsch verwenden, sondern eine Pseudosprache, wie man sie  
vielleicht auf  
366 Mittelaltermärkten findet. Dazu ist der Vorteil, dass es kein  
hundertprozentig  
367 authentisches Spiel sein muss oder ist, weil es einen gewissen Wortwitz  
hat. Ähm  
368 allein nur, um das Ganze aufzulockern. Das heißt es gibt keine Magie  
im Spiel,  
369 aber ab und zu hört man jemanden auf der Straße über Käsetoast reden.  
(...) Das  
370 ist ein alter Scherz aus (der?) Entwicklerzeit, wo es halt irgendwann  
einmal es  
371 eine Streiterei über Käsetoast unter den Programmierern gab und das  
war halt der  
372 Grund warum dieser Wortwitz eigentlich in das Spiel gegangen ist. Und  
so ähnlich  
373 ist das mit vielen anderen Dingen auch.(...) Ähm manche Namen von  
Gebäuden sind  
374 definitiv nicht historisch, weil sie halt so Anlehnung an moderne  
Themen sind,  
375 aber sie sind halt alt gehalten. Oder wenn es eine Beleidigung im Spiel  
gibt,  
376 dann sagt man natürlich nicht: "Du Idiot!", sondern versucht halt eine  
377 umschreibende, möglichst witzige, nicht direkt beleidigende (lacht)  
Umschreibung  
378 von Idiot zu finden. (...) Äh (...) das ist mir im Laufe der Jahre immer  
379 einfacher gefallen. Am Anfang war es wirklich schwer. Dann äh gerade  
im  
380 Deutschen ist es so, dass wir die dritte Form als Anrede immer  
verwenden, also  
381 "Ihr" und "Euch". (...) Ähm ich hab damals bei der *Gilde* immer wieder  
versucht,  
382 ähm, das heißt ich hab es sogar durchbekommen. Da haben wir bei der  
ersten  
383 Übersetzung auch mehr das Altenglische verwenden können, (...) aber

..1.2.2 Nein

..2.1 Freiheit im Umgang mit

..3.1 Bezug auf populärkulture

..3.1 Bezug auf populärkulture

..2.1 Freiheit im Umgang mit

..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges

die Tester  
384 haben es nicht verstanden. (...) Sie haben nicht verstanden warum sie  
mit "they"  
385 und "thou" und "thy" angesprochen wurden, anstatt mit "you". Das  
haben sie nicht  
386 auf den Schirm bekommen. Sie haben es einfach nicht verstanden, was  
sehr  
387 bedauerlich ist, finde ich weil, ich glaube, das Spiel mit einem alten  
Englisch  
388 hätte, zumindest für mich, noch einen viel viel größeren Reiz. (...) Ähm  
und ich  
389 meine im französischen ist es ja auch kein Problem. Sie benutzen ja  
auch ähm  
390 nicht das "du" immer zur Anrede aber gerade so die alten Sprachen in  
(dieses?)  
391 Spiel einzubringen wäre schon schön gewesen. Ähm (...) ja, moderne  
Begriffe  
392 sollten so gut wie keine vorkommen. Das ist einfach für so  
stimmungsmäßig. Und  
393 Beschreibungstexte sind bei uns eigentlich nicht immer trocken, wie:  
ja, dieses  
394 Schwert wird dazu benutzt, um zwei Punkte Schaden zu machen,  
sondern die  
395 Umschreibung ist dann eher: ja, dieses Schwert, geschmiedet aus  
edelstem Stahl  
396 aus den Bergen von Blabla und so. Also, um das Ganze noch ein wenig,  
ja äh  
397 die Vorstellung von historischer Korrektheit zu geben weil, wenn ich  
mich auf  
398 einem Markt befinde, dann es ist ja auch so, dass dieses Schwert mir  
angepriesen  
399 wird. Und es heißt nicht einfach: ja, macht halt zwei Schaden, hm,  
sondern:  
400 es ist, ja, äh wundervoll zum Aufschlitzen von Bäuchen geeignet und  
das  
401 sollte man schon immer mit drinnen haben. Das ist zumindest schon  
immer in der  
402 *Gilde* Serie ein wichtiger Punkt gewesen. Es gibt Leute, gerade in der  
heutigen  
403 Zeit, die mehr diese schnellebigeren Spiele sich wünschen aber ich  
glaub die  
404 haben auch kein Interesse an historischer Korrektheit oder generell an  
was  
405 Historischem. Es gibt im *Gilde* Spiel auch nur zwei offensichtliche  
Fehler, die  
406 ich aber jetzt einfach akzeptiert hab und zwar haben wir einmal  
Sonnenblumen. (..  
407 .)Fällt kaum jemandem auf, wenn man nicht weiß, dass die  
Sonnenblume erst im 17.  
408 Jahrhundert aus Mittelamerika eingeführt wurde. Und ähm (...) das  
andere Ding  
409 ist äh Erdapfel, Kartoffel (lacht), die halt auch erst im 18. Jahrhundert  
nach

410 Europa gekommen ist aber da machen wir uns im Spiel eigentlich mehr  
darüber  
411 lustig und das ist schon in Ordnung aber ansonsten sehen wir halt  
tatsächlich zu,  
412 historisch korrekt zu sein. Das heißt wir benutzen Arkebusen im Spiel,  
ähm wir  
413 benutzen äh Handrohre oder Feuerrohre. Das heißt also keine Pistolen  
oder  
414 Gewehre, sondern wirklich die alten Bezeichnungen und jüngst haben  
wir auch die  
415 ersten Kanonen des 14./15. Jahrhunderts eingebaut. Die sind nicht  
benutzbar, die  
416 sind reine Dekoobjekte aber die zeigen den Spielern auch, dass wir  
nicht in der  
417 Ritterzeit sind, sondern in der Zeit danach tatsächlich. Ansonsten, wann  
immer  
418 möglich, Hinweise darauf gegeben, in Texten und auch in  
Sprachausgaben und auch  
419 in der Musik, dass man sich nicht mehr im Mittelalter befindet, wo halt  
es  
420 wenige reiche Adelige gab und ansonsten nur Fußvolk und Kleriker,  
sondern immer  
421 darauf hingewiesen "Stadtluft macht frei" und "der Handwerker arbeitet  
hart" und  
422 "der Adel hat hier gar nichts zu sagen" und äh stattdessen führt er  
immer Krieg  
423 gegen die freien Städte. Ähm mehr oder weniger die ersten vorsichtigen  
Schritte  
424 in Richtung Demokratien durch die Stadträte. Das ist so das, was neben  
der  
425 Wirtschaft versucht wird auch zu vermitteln und auch äh in der  
426 Geschichtsschreibung vom Spiel immer wieder vorkommt. (...) Ich  
weiß nicht, ob  
427 ich es damit beantwortet hab, aber mir fällt gerade nicht mehr ein.

428 **I:** Ja, ziemlich gut. Ähm ich fühle mich auch so ein bisschen bestätigt,  
glaub  
429 ich, bei meinen Schlüsselfragen weil Sie beantworten auch tatsächlich  
immer  
430 schon Teile von den nächsten. Also ich glaube, es ist gut gewählt. Ähm  
genau,  
431 nur, um es nochmal kurz zu präzisieren, das heißt bei den Prozessen,  
die jetzt  
432 verwendet worden sind, sind jetzt bei *Gilde 3*, also weil es sich ja doch  
immer  
433 eben auf speziell *Gilde 3* bezieht, das Interview, ähm Historiker oder  
434 Historikerinnen sind äh bei diesem Spiel nicht zu Rate gezogen worden  
aber  
435 Fachliteratur und eben mit anderen Zugängen, Ihre Expertise oder  
generell ähm,  
436 wie Sie gesagt haben, CD's und Dokus und Ähnliches. Also mit  
Fachliteratur oder  
437 Dokus, die dann zum Beispiel von Historikern erstellt worden sind oder

|                                  |     |                                                                                                |
|----------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | 438 | Ähnliches?                                                                                     |
|                                  | 439 | <b>B:</b> Also, wenn man das weiter fasst, basiert mein eigener Wissensschatz auf <i>Gilde</i> |
| ..1.4 Internetquellen            | 440 | 1 und 2 und, wenn man das so nimmt, basiert er auf großen Lexika, auf                          |
|                                  | 441 | Besuchen in Bibliotheken, auf Dokumentationen, auf Recherche im Internet. Äh, ich selbst       |
| ..1.3 Referenzliteratur          | 442 | hab mir im Laufe der Jahre allein für die <i>Gilde</i> Reihe dutzende von                      |
| ..1.8 Film und Theater           | 443 | Büchern gekauft. Ähm (...) es ist tatsächlich so. Also ich kann mit Sicherheit                 |
| ..1.4 Internetquellen            | 444 | sagen, alles, was zur Recherche an <i>Die Gilde</i> beigetragen hat, ist halt genau            |
|                                  | 445 | das, ähm Dokumentationen, ähm (...) und Bücher, Internetrecherche und sowas.                   |
|                                  | 446 | Ja, es sind auch ein oder zwei Gespräche mit Historikern dabei gewesen. Ich hab                |
| ..1.1 Kontakt mit HistorikerInne | 447 | auch einen im Bekanntenkreis einen, den ich natürlich ab und zu da mal gefragt                 |
| ..1.2.2 Nein                     | 448 | hab, ähm aber ähm es ist kein Historiker im Team gewesen. Das muss man dazu                    |
|                                  | 449 | sagen. Und was ich auch betonen möchte ist, äh dass <i>Die Gilde</i> Reihe von keinem          |
|                                  | 450 | anderen Computerspiel beeinflusst wurde. Das heißt wir haben nicht gesagt:                     |
|                                  | 451 | "Oh Mensch, das Spiel ist ja toll! Wir machen mal auch so eines. Klonen wir dieses             |
|                                  | 452 | Spiel einfach mal.". Das ist von vornherein alles aus dem Nichts entstanden,                   |
|                                  | 453 | sag ich mal.                                                                                   |
|                                  | 454 | <b>I:</b> Mhm ok, ja danke. Dann haben wir das noch ziemlich gut                               |
|                                  | 455 | zusammengefasst. Ähm genau und jetzt schon zu der Frage, die Sie auch schon ein bisschen       |
|                                  | 456 | aufgegriffen haben. Wie frei wurde bei der Entwicklung in Ihrem Spiel mit dem                  |
|                                  | 457 | historischen Rahmen umgegangen? (...) Ähm also genau, falls die Fragen nicht ganz              |
|                                  | 458 | manchmal verständlich sind, einfach nachfragen bitte, auf jeden Fall.                          |
|                                  | 459 | <b>B:</b> Ich denke ich habe es verstanden. (seufzt) Ja, es ist so eine Sache. Da              |
|                                  | 460 | schlagen auch zwei Herzen in meiner Brust. Die eine sagt: "Es sollte                           |
|                                  | 461 | historisch so korrekt wie möglich sein." und die andere sagt: "Mensch, du bist                 |
| ..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges | 462 | selbst Spieler, es muss dir einfach Spaß machen.". Und deswegen hab ich mir                    |
|                                  | 463 | schon ziemlich früh die Regel zu eigen gemacht, dass Spielspaß die                             |
|                                  | 464 | historische Korrektheit schlägt. Es muss einfach Spaß machen, sonst ist es auch gar            |

kein  
465 Spiel mehr. Das heißt, ähm wenn es historisch korrekt ist, zum Beispiel  
dass  
466 Frauen ähm keine Schmiede sein durften, (...) (gar?) kein Priester sein  
durften,  
467 (...) dann ist das zwar historisch korrekt und auch ganz toll bestimmt  
und als  
468 Spieler heißt das dann: "Ja ok, hm, warum kann ich jetzt keinen  
weiblichen  
469 Charakter als Schmied oder als Priester spielen? Warum? Warum darf  
ich nicht?".  
470 Und dann haben wir gesagt: "Ja, das ist halt ein Punkt, den wir nicht  
471 nachverfolgen." (...) (räuspert sich) Also in der *Gilde* können auch  
Frauen  
472 alles machen, was Männer können. (...) Es gibt allerdings, wo wir  
gerade bei  
473 Frauen und Männer sind, zwei Unterschiede. Einen natürlich, nur  
Frauen können  
474 schwanger sein. Logisch, klar. (...) Und der andere äh Unterschied ist,  
dass ähm  
475 (...) die beiden Geschlechter sich gegenseitig eher beflirten können, sag  
ich  
476 mal. Also wir haben halt, da sind wir eher historisch korrekt geblieben  
und sind  
477 dem Wunsch ähm auch nach gleichgeschlechtlichen Beziehungen nicht  
nachgekommen.  
478 Weil das mit einigen Prinzipien im Spiel nicht übereinkommt. Das hat  
nichts  
479 damit zu tun, dass wir ein Problem damit hätten, sondern eher der  
Grundgedanke  
480 des Spiels ist es, dass du eine Dynastie gründest. Für die Dynastie  
brauchst du  
481 Nachkommen. Um einen Nachkommen zu zeugen brauchst du einen  
Mann und eine Frau.  
482 Es ist halt so (lacht). (...) Das ist der einzige Grund warum wir das nicht  
483 gemacht haben. Ansonsten ähm kannst du (...) historisch (...) ok, dann  
drück  
484 ichs anders aus. Ähm alle Berufe, die es im Spiel gibt, alle Ämter, die  
es im  
485 Spiel gibt, (...) äh und die Ereignisse, die es im Spiel gibt und auch die  
486 meisten Objekte, die es im Spiel gibt und vor allem alle Maps und  
Cities und  
487 sowas, also Städte und Dörfer und sowas, das ist alles historisch. (...) Das  
488 heißt, wenn ich eine Map gebaut hab, oder die Vorlage für eine Map  
gemacht hab,  
489 dann war sie immer basierend auf den Stadtkarten aus der Zeit. (...) Ähm auch  
490 hier ist es aber so gewesen, ähm wenn man die Stadt genauso  
nachgebaut hätte,  
491 wie sie da in der historischen Vorlage war und festgestellt hat, ok, die  
492 Schmieden sind alle im Osten, (...) die ganzen Eisenminen sind aber im  
Westen

..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges

493 und dann denkst du dir als Spieler: "Ok, warum muss ich immer durch  
494 die ganze  
495 Stadt laufen? Das macht überhaupt keinen Sinn.". Also solche Dinge  
496 sind dann  
497 frei interpretiert worden, um äh den Spielspaß zu fördern. Das ist ja die  
498 Hauptprämisse. Und ähm historisch angelehnte Bauweise der Städte  
499 gibt es immer.  
500 Die sehen nicht so aus wie heute, sondern wie damals aber ähm so, dass  
501 (der?)  
502 Spielspaß immer noch da ist. Und genauso ist es beim Amtssystem. (...)  
503 Ähm es  
504 gibt halt Amtskammern, darin gibt es bestimmte Ämter, die Ämter  
505 haben bestimmte  
506 Befugnisse, Pflichten, Rechte, was auch immer. Ähm die Strafen sind  
507 schon  
508 historisch angelegt. Also bei uns gibt es halt immer auch noch die  
509 Todesstafe,  
510 die war ja damals sehr üblich. Ähm in *Gilde 1* gab es sogar noch das  
511 Verbrennen  
512 auf dem Scheiterhaufen. Das haben wir jetzt allerdings weggestrichen  
513 aus  
514 gewissen Gründen. Wir haben halt die Religion, die ist immer noch im  
515 Spiel drin  
516 aber wir haben sie zurückgefahren. Einmal weil es gerade sowieso sehr  
517 viele  
518 Diskussionen über Kirchen gibt und zum anderen weil gerade die  
519 Religionskonflikte auf der Welt sehr heiß gegessen werden und wir  
520 wollen das  
521 nicht noch (beschüren?) irgendwie. Ähm, was wir komplett sonst noch  
522 ignorieren  
523 ist ähm (...) die äh (...) ok, ich versuche es jetzt wertfrei auszudrücken.  
524 Das  
525 ist immer ein heikles Thema. (...) Juden im Spiel. (...) Also ich will jetzt  
526 nicht sagen, dass es keine gibt, (...) wir heben sie nur nicht hervor.  
527 (So?) und

..2.2 Umgang mit politischer k

512 das heißt, es gibt keinen Charakter, der irgendwie gebrandmarkt wäre  
513 weil er  
514 irgendwo herkommt oder irgendwas ist. Grundsätzlich sind halt alle  
515 Charaktere  
516 gleich ähm und wir sagen halt nicht: "Ok, du kommst daher, du kommst  
517 daher.",  
518 oder: "Deswegen ist jemand unbeliebt.". Das haben wir auch komplett  
519 ausgespart  
520 und das war halt auch schon immer so. Auch wegen den ganzen  
521 Religionskonflikten  
522 und Ähnliches. Genauso wie wir Zigeuner ausnehmen aus dem Ganzen.  
523 Das haben wir  
524 in *Gilde 1* mal gemacht. (...) Ist sehr nach hinten losgegangen, seitdem  
525 tun wir  
526 das auch nicht mehr. Ähm also wir versuchen halt politisch korrekt zu  
527 sein,  
528 obwohl wir halt ein Spiel im Spätmittelalter machen, wo es Political  
529 Correctness

..2.2 Umgang mit politischer Korrektheit

..2.1 Freiheit im Umgang mit Geschlechter

..2.1 Freiheit im Umgang mit Geschlechter

..2.2 Umgang mit politischer Korrektheit

..2.4 Einfluss durch Age Rating

521 eigentlich nicht gab. Das ist definitiv nicht historisch korrekt. (...)  
522 Definitiv. (...) Ansonsten bemühen wir uns halt. Wie gesagt, ähm  
523 Spielspaß, Priorität zwei ist historische Korrektheit.

524 **I:** Mhm. (...) Danke, das beantwortet die Frage eh sehr gut. Ähm, dann,  
525 um das  
526 wieder ein bisschen zu spezifizieren äh. Setzen Sie sich bestimmte  
527 Grenzen bei  
528 der Verwendung von Geschichte in Ihrem Spiel? Wenn ja, welche und  
529 weshalb?

527 **B:** Hab ich, glaub ich, das meiste schon beantwortet oder?

528 **I:** Genau, ja (lacht).

529 **B:** Also ähm. Entschuldigung, machen Sie (lacht).

530 **I:** Genau, ich wollte eigentlich nur sagen, da können wir vielleicht  
531 einfach nur  
532 zwecks Transkription vielleicht nochmal ganz kurz einfach sagen bis  
533 wie weit  
534 gehen Sie oder wie weit wollen Sie gehen. Ähm und ganz kurz nur eine  
535 Begründung  
536 oder eben auf die vorherige Frage verweisen.

534 **B:** Also wir haben ähm, da kann ich jetzt auch ein wenig als Producer  
535 und als

535 Game Designer reden. Ähm das Spiel soll historisch korrekt sein,  
536 allerdings mit  
537 der Ausnahme, dass Spielspaß wichtiger ist und auch zu erwähnen,  
538 nicht nur der

537 Spielspaß muss gegeben sein, sondern auch Political Correctness muss  
538 gegeben

538 sein und, was ich vielleicht eingangs hätte auch erwähnen sollen ist,  
539 dass der

539 Publisher eine Vorstellung vom Age Rating hat. Das heißt das Age  
540 Rating von

540 *Gilde 3* ist mit zwölf vorgegeben. (...) Im deutschsprachigen Raum ist  
541 es sogar

541 sechs, glaube ich, inzwischen und äh in anderen ist es zwölf. Und ähm  
542 man muss

542 da sehr aufpassen. Wir haben halt eine Liste an Ländern, wo das Spiel  
543 hin

543 lokalisiert wird. USA, Russland, Japan, China, Korea, Frankreich,  
544 Spanien, Polen.

544 Was hab ich noch? Italien. Und noch irgendwas. Irgendwas hab ich  
545 noch. Komm

545 nicht darauf. Russland hab ich schon genannt. Jedenfalls haben die halt  
546 alle ähm

546 Vorstellungen, was bei ihnen politisch korrekt ist (...) und wie dann das  
547 Age

547 Rating bei ihnen aussieht. Meine Vorgabe ist dafür zu sorgen, zwölf.

..2.4 Einfluss durch Age Rating

..2.2 Umgang mit politischer k

Nicht über  
548 zwölf. Man will halt eine gewisse Gruppe ansprechen und so und damit  
ist alles  
549 gut. Grundsätzlich, nur als Beispiel, wenn wir ein Age Rating von  
zwölf in USA  
550 haben wollten, dürfen wir alles machen. Wir dürfen die Leute köpfen,  
wir dürfen  
551 sie in Flammen aufgehen lassen, wir dürfen sie auf der Straße  
zertrampeln, wir  
552 dürfen nur keine Brustwarze zeigen. Das ist strengstens verboten.  
Sobald du eine  
553 Brustwarze zeigst, ist das Spiel ab 21. (...) Ähm deswegen (...) ist es  
sehr  
554 heikel. (...) In Russland ist es egal, ob du nackte Haut zeigst aber du  
darfst  
555 halt gewisse Sachen nicht machen. (...) Zum Beispiel gewisse Art von  
Brutalität  
556 darf nicht gezeigt werden. (...) Korea will zum Beispiel kompletten  
Abstand von  
557 Alkohol und Drogen haben. (...) (lacht) Was nicht einfach ist, wenn du  
in der  
558 Taverne Bier trinken kannst. Ähm naja also ähm auch das ist halt ein  
wichtiger  
559 Punkt. Ähm historisch korrekt, ja, soll sein. Gerade weil auch im  
Mittelalter  
560 jeder Bier getrunken hat, auch kleine Babys weil Wasser ist  
ungenießbar gewesen,  
561 hat krank gemacht. Also haben sie eigentlich ausschließlich Bier  
getrunken. (...  
562 ) Werden Sie sicherlich wissen, das Bier von damals ist nicht zu  
vergleichen mit  
563 dem, was wir heute haben. Es ist halt mit Malz vergorenes Wasser,  
damit die  
564 Keime im Wasser abgetötet werden. Das heißt da ist ein wenig Alkohol  
drin. (...)  
565 Aber ist halt nur ein wenig Alkohol gewesen. Und ähm das kannst du  
den heutigen  
566 Spielern aber nicht begreiflich machen, dass dein Bier im Spiel, das  
Dünnbier,  
567 wie du es (sogar?) extra nennst, nicht dazu da ist äh also nicht dein  
Feierabendbier nach der Arbeit ist, sondern, das ist das, was du jeden  
568 Tag  
569 getrunken hast um nicht krank zu werden. (...) Ähm historisch korrekt  
ist es,  
570 dass sie immer Bier trinken aber (...) aus eben diesen genannten  
Gründen, Age  
571 Rating, Political Correctness und sowas, haben wir dann natürlich  
zusätzlich zum  
572 Bier noch einen Apfelsaft drinnen und die (Kuhmilch?) und das leckere  
Wasser,  
573 das man sich aus dem Fluss holt, was nie jemand getrunken hätte weil  
es einfach  
574 giftig ist aber das versteht halt jemand, der 600 Jahre später lebt nicht.

..2.4 Einfluss durch Age Rating

575 **I:** Mhm. Ja, wenn man sich nicht aktiv damit auseinandersetzt halt, ja.  
Mhm.

576 **B:** Richtig. Das habe ich halt versucht am Anfang und mir wurde dann  
577 in den USA  
und in Korea ein Age Rating von 21 angedroht. Da hab ich gesagt: "Ok,  
578 ja, ihr  
habt mich überzeugt. Alles gut.". Jetzt gibt es Apfelsaft, jetzt gibt es  
579 Milch  
(lacht). (...) Schwangere Frauen dürfen kein Bier mehr trinken. Auch  
580 das habe  
ich so umgesetzt (lacht).

581 **I:** Also das heißt, das sind dann solche Grenzen, die man sich dann  
eben bei der  
582 Verwendung von Geschichte setzt. Länderspezifisch zum Beispiel.  
Genau.

583 **B:** Genau, richtig. Also ähm damals ist das sehr oft gemacht worden,  
heute nicht  
584 mehr. Heute haben wir ja Plattformen wie *Steam* und *GOG* und auch  
viele andere, wo  
585 halt das gleiche Produkt für alle Länder benutzt wird. (...) (seufzt) Ähm  
(...)  
586 wenn wir jetzt extra eine Version für USA und Korea machen würden,  
dann hätten  
587 wir sehr sehr großen Aufwand. Und dann musst du dich halt  
entscheiden, entweder,  
588 du machst halt ein einziges Produkt und das Produkt muss für alle  
funktionieren  
589 oder aber du hast ein Produkt, das bei uns in Europa ab sechs ist, in  
USA aber  
590 ab 21, weil du halt mal irgendwann eine Frau ohne BH siehst, warum  
auch immer.

591 Was bei uns kein Problem ist, bei denen ganz ganz schlimm. Auch noch  
etwas. Ähm

592 die Kirchen und die Gebete und sowas, die sind absichtlich nur  
historisch

593 angelehnt. Ich hab Vorlagen genommen und Lieder aus dem 14./15.  
Jahrhundert und

594 ein Freund von mir, ist auch in einer Mittelalterband, dem hab ich das  
mal nur

595 gezeigt, was ich gemacht hab. Fand er auch ganz gut. Ja, wo halt nur  
historisch

596 angelehnte Texte geschrieben wurden von mir und da musste ich sehr  
aufpassen,

597 damit alle christlichen Religionsrichtungen, mit denen dieses Spiel  
jemals

598 irgendwie in Kontakt kommt, nicht ähm mordio schreien, sag ich mal.  
Und das ist

599 auch gerade in den USA sehr schwierig. (...) Die ja nun sehr religiös  
sind,

..1.9 Quellen

..2.2 Umgang mit politischer k

..2.2 Umgang mit politischer Korr

..2.3 Betrachtungsperspektive

..2.2 Umgang mit politischer Korr

600 zumindest nach außen hin und da muss halt auch klar sein ähm, dass es  
diesen  
601 Religionsfrieden gibt obwohl wir in der Zeit des Dreißigjährigen  
Krieges spielen  
602 und sich eigentlich äh Protestanten und Katholiken gerade gegenseitig  
die Butter  
603 vom Brot klauen, in Europa. (...) Ähm ist dieser Religionskonflikt sehr  
im  
604 Hintergrund bei uns im Spiel und auch, was über die einzelne  
Religionsrichtung  
605 erzählt wird im Spiel. Das heißt der Protestant im Spiel sagt zwar: "Ja,  
die  
606 blöden Papsttreuen!" und der ähm Katholik sagt über die Protestanten  
ähnlich  
607 Schlimmes aber es ist nie so, dass es wirklich jemandes Gefühle  
verletzt oder  
608 verletzen darf. Das ist aber auch etwas, was erst seit zehn Jahren so  
aufgekommen ist. Wo halt immer mehr Wert auf sowas gelegt wird.  
609 Was ich  
610 persönlich verstehen kann, was es aber beim Design von einem Spiel,  
das  
611 historisch korrekt sein soll, sehr schwer macht. (...) Das heißt, ich  
glaube,  
612 generell kann man sagen, wenn man versucht etwas historisch korrekt  
zu machen,  
613 ist man trotzdem gezwungen (...) ähm auch freiwillig gezwungen, nicht,  
dass das  
614 jetzt falsch verstanden wird, ähm ist trotzdem mit der modernen  
615 Menschenverständnis und Gesetzesverständnis über  
Moralvorstellungen  
616 übereinstimmt. Das heißt, die Frau ist grundsätzlich gleichberechtigt.  
Sie ist  
617 nicht auf das reduziert, was sie damals war. Die Köchin und Mutter,  
mehr war sie  
618 damals ja einfach nicht. (...) Äh oder halt ja, keine Ahnung, ganze  
619 Bevölkerungsgruppen einfach zu töten, nur weil sie an den falschen  
Gott geglaubt  
620 haben. Das war damals gang und gäbe, das darf heute nicht passieren.  
Und wenn es  
621 doch passiert, musst du damit rechnen, dass dein Spiel halt nur für  
Erwachsene  
622 ist und dann halt nur eine kleinere Klientel anspricht oder vielleicht  
auch gar  
623 nicht irgendwo beworben werden darf weil es zu brutal ist. (...) Ist halt  
so ein  
624 zweischneidiges Schwert.

625 **I:** Ja. Ich sehe die Problematik dabei. (...) Ähm (...) genau, dann zur  
nächsten  
626 Frage. Woran machten Sie bei der Entwicklung fest, ob und wenn ja,  
wie viel  
627 Fiktion Sie in Ihrem Spiel einbauen wollen?

..3.1 Bezug auf populärkulture

..2.1 Freiheit im Umgang mit

628 **B:** (lacht) Ich glaube die einzige Aussage, die ich machen kann ist, also  
ich  
629 könnte es mir einfach machen und sagen, ich baue so viel Fiktion ein,  
dass mir  
630 das Spiel immer noch gut gefällt, (...) aber eigentlich ist es so, dass  
Spiel  
631 muss sich immer noch rund anfühlen und die Spieler müssen es mögen.  
(...) Ähm  
632 deswegen habe ich beziehungsweise haben wir (...) ähm nur ein  
gewisses Maß an  
633 Fiktion eingebaut. Wir haben den Alchemisten als Beruf bei uns im  
Spiel aber man  
634 muss sagen es gab damals auch Alchemisten und alle Welt hat gedacht  
das sind  
635 Magier, obwohl wir heute genau wissen, das waren keine Magier. Aber  
im Spiel  
636 verkaufen wir es so als wenn es immer noch mysteriös ist. Nur gibt es  
dann halt  
637 Sachen wie zum Beispiel einen Trank des Doktor Faustus (schmunzelt).  
Das ist zum  
638 Beispiel wieder sowas Fiktives, was halt dein Leben entweder  
verlängern oder  
639 verkürzen kann oder dich sogar impotent machen kann. Oder aber das  
Gegenteil.  
640 Das ist etwas, was natürlich fiktiv ist. Wenn es historisch korrekt sein  
muss,  
641 glaube ich schon, dass ein Alchemist in der Lage war einen Trank zu  
machen, der  
642 dich umbringt (...) oder aber besonders gesund macht. (...) Aber ähm ja  
(...)äh  
643 oder eine Brille ähm. Wie heißt das im Spiel? Kann ich gerade nicht  
sagen. Also  
644 ein anderes Item, das halt äh besonderen Attributsbonus gibt. Das ist  
halt total  
645 fiktiv weil die Brillen damals, das waren grobe Klötze mit starkem  
Glas, die  
646 sich sowieso nur jemand leisten konnte, der sehr reich war und dann  
waren die  
647 Dinger so unhandlich und so schlecht, dass man sie tagsüber im  
Sonnenlicht gar  
648 nicht tragen konnte weil man hat sich die Pupille verbrannt. Äh und  
wenn bei uns  
649 jemand mit einer Brille rumläuft und dadurch Perception plus zwei  
kriegt, sehe  
650 ich das fast als fiktiv an. Es ist so an der Grenze wahrscheinlich, also es  
ist,  
651 ja, ich kann mir vorstellen, dass jemand eine Brille trägt. Ich kann mir  
auch  
652 vorstellen, dass dieser jemand dann besser sehen kann aber es ist nur so  
semihistorisch. (...) Klar was ich meine? (lacht)  
653  
654 **I:** Ja, auf jeden Fall. Das Beispiel war eigentlich jetzt sehr sehr gut.

..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges

655 **B:** Oder aber wir haben den Totengräber als Beruf. Man muss sagen,  
der  
656 Totengräber ist (...) in der *Gilde* Reihe ein äußerst beliebter Beruf weil  
er  
657 halt was besonderes ist. Das ist auch einer der wenigen Momente im  
Spiel, wo wir  
658 zwar einen historischen Beruf und zwar den des Totengräbers haben  
(...) aber  
659 anstatt, dass der nur Tote verwertet, geht er auf den Friedhof und  
buddelt  
660 welche aus und verarbeitet Knochen und Schädel und Leichentuch als  
Rohstoffe.  
661 Das ist nicht historisch. (...) Nein. (...) Der Beruf ist historisch. Das  
662 Gebäude ist eigentlich auch relativ historisch. Relativ sag ich mal aber  
ähm sie  
663 selbst machen etwas, was überhaupt nicht historisch ist, sie plündern  
Gräber. (...  
664 ) (lacht). Aber der Beruf ist sehr beliebt und deswegen haben wir ihn  
eingebaut.

665 **I:** Mhm. Das heißt äh durchaus äh auch Entscheidungen ähm bezüglich  
666 Community-Wünschen beispielsweise.

667 **B:** Auch Community-Wünsche, genau. Genau, auch Community-  
Wünsche aber meistens  
668 ist es halt so, während eines Designs ähm ist ja ein Team auch da. Die  
sind dazu  
669 da. Wir machen dann Brainstorm Meetings und all sowas. Und äh  
setzen uns  
670 zusammen und reden drüber und sagen: "Hey, ich habe eine ganz tolle  
Idee. Was  
671 hältst du davon?" oder: "Wie könnten wir das dann umsetzen?" oder:  
"Würde das dann  
672 Spaß machen?". Und da sind oftmals die interessantesten Ideen dabei  
rausgekommen,  
673 die es dann entweder nicht ins Spiel geschafft haben oder in  
abgewandelter Form.  
674 Also nochmal hier, primär ist immer, dass die Leute Spielspaß haben.  
Das  
675 Setting darf nicht zerstört sein, das Setting muss erhalten bleiben. Es ist  
eine  
676 freie Stadt im Spätmittelalter, wo es um Händlerdynastien geht, sich  
gegenseitig  
677 ein bisschen um Macht und Einfluss bekriegen aber äh in dem Moment,  
wo es  
678 anfangen würde zu einem Spiel zu werden, wo man Armeen aufstellt  
oder  
679 irgendwelche Geisterbeschwörungen direkt macht, dann ist das Spiel  
nicht mehr in  
680 dem Fokus, in dem es sein soll. (...) Also alles, was dazu beiträgt, dass  
das  
681 historische Setting erhalten bleibt. Dann kann man sich so kleine  
Seitensprünge

..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges

..2.1 Freiheit im Umgang mit Ges

682 erlauben, wie zum Beispiel den Totengräber oder dieses äh  
Wunderelixier oder  
683 etwas ähnliches solange man immer noch am Antoniusfeuer erkranken  
kann und nicht  
684 an Aids, solange man immer noch die Lepra als wirkliche Krankheit da  
hat und man  
685 auch ähm ich meine es fällt kein Arm oder Bein ab, das machen wir mit  
unseren  
686 Models nicht aber, dass dann deine Stärke und dein Dexterity halt  
geringer wird,  
687 solange all das passiert und man nicht irgendwann mal anfängt zu  
schweben oder  
688 so weil das überhaupt nichts damit zu tun hat. Solange es also immer  
noch in  
689 diesem Rahmen bleibt ist alles recht, (...) find ich.

690 **I:** Mhm. (...) Ähm genau dann wie gingen Sie mit gegenwärtiger  
politischer  
691 Korrektheit in Ihrem Spiel um?

692 **B:** Glaub (lacht) das hab ich schon beantwortet. (...) Also wir sind  
Demokraten  
693 und obwohl das Spiel nicht immer demokratisch ist, werden wir nichts  
machen, wo  
694 Bevölkerung oder Leute unterdrückt werden. Wie gesagt, wir haben  
halt keine (...  
695 ) äh nichts, wir haben keine Juden, keine Homosexuellen im Spiel also  
das machen  
696 wir einfach nicht weil wir sagen: "Wir wollen das Thema gar nicht  
ansprechen  
697 damit wir niemanden auf die Füße treten können aber es passt auch  
nicht zum  
698 Spielsinn.". Das ist das Einzige, wo wir sagen: "Ok, lassen wir das  
lieber.". (...)  
699 Obwohl es Diskussionen gab, tatsächlich über längeren Zeitraum,  
warum sollten  
700 wir unseren männlichen und weiblichen Charakteren nicht erlauben  
eine  
701 Liebesbeziehung mit dem anderen Geschlecht zu machen. Sie heiraten  
halt trotzdem,  
702 Mann oder Frau, um ein Kind zu kriegen, Familie zu gründen aber sie  
können ja  
703 eine Affäre haben. (...) Da haben wir lange darüber nachgedacht und  
lange  
704 darüber geredet und, ich muss auch sagen, da habe ich meine Vetokarte  
gezogen,  
705 dass ich dieses Fass gar nicht aufmachen wollte. Weil es wäre  
historisch korrekt,  
706 es wäre politisch korrekt aber da jeder Spieler, auch die, die sowas  
hassen wie  
707 die Pest, in die Finger kriegen, wollte ich da kein Fass aufmachen. (...)  
Das  
708 muss man leider verstehen. Ist halt so.

709 **I:** Verständlich, ja. Ähm genau, dann zur nächsten Frage. Aus welcher  
710 zeitlichen  
711 Perspektive traten Sie an die Entwicklung heran? Also erläutern Sie  
712 bitte die  
713 Wahl.

712 **B:** Zeitliche Perspektive heißt, wie lange ich gedacht hab, dass die  
713 Entwicklung  
714 dauert?

714 **I:** Äh nein, also aus welcher zeitlichen Perspektive ist so gemeint, äh  
715 sind Sie  
716 das Spiel aus der Gegenwart angegangen, aus dem Verständnis der  
717 Gegenwart oder  
718 aus der Zeit, aus der Perspektive, eben aus dem Verständnis der Zeit,  
719 die Sie  
720 abbilden wollten.

718 **B:** (lacht) Ok, jetzt hab ich's. (...) (seufzt) Ähm, ich möchte die Frage  
719 anders  
720 beantworten. Ähm ich bin die Sache als (...) Rollenspieler, Autor,  
721 Gamemaster  
722 angegangen. Ich weiß nicht, ob Sie Erfahrung mit Rollenspiel-Pen-&-  
723 Paper haben?

721 **I:** Äh dezent. Also bei Freunden auf jeden Fall mal mitgespielt aber  
722 nicht laufend  
723 wo dabei.

723 **B:** Ok gut. Ähm (...) ich bin die Sache so angegangen, dass ich (...) mir  
724 grundsätzlich, als ich angefangen hab zu pitchen und das  
725 Designdokument zu  
726 machen war meine Basis, wie stelle ich mir diese Welt vor. Wir haben  
727 keine  
728 Filmaufnahmen, keine Fotos von der Zeit. Wir haben eigentlich nur  
729 das, was sich  
730 Historiker und Filmemacher unter der Zeit vorgestellt haben. (...) Und  
731 wenn man  
732 sich Filme aus den 60ern ansieht, wo alles so schön bunt ist und alles so  
733 toll  
734 heroisch ist und dann vergleicht mit den sehr düsteren, übertrieben  
735 düster  
736 dargestellten Szenerien aus der Zeit jetzt, wie Filme wie *Krabat* zum  
737 Beispiel  
738 oder ähm wie hieß der noch, ein sehr toller spanischer Film. Hab ich  
739 gerade den  
740 Namen vergessen, die halt genau in der Zeit spielen. Ähm, dann stelle  
741 ich mir  
742 vor, will ich das sehr bunt haben, will ich das so sehr düster und brutal  
743 haben  
744 oder wie stelle ich mir die Zeit der Renaissance vor. Und da bin ich so  
745 herangegangen zu sagen, ok, ähm es ist kein Mittelalter. Es ist nicht

mehr  
736 alles Matsch und Schlamm und voller Pest. Es ist aber auch nicht die  
moderne  
737 Zeit mit Barrockkleidern und Pferdekutschen und was weiß ich alles  
und Musketen,  
738 die jeder Mensch getragen hat. Es ist genau die Zeit dazwischen und,  
zumindest  
739 damals, gab es noch nicht wirklich etwas, was man als Beispiel nehmen  
konnte.  
740 Und was wir halt gemacht haben, zur Preproduction gehört auch dazu,  
dass man die  
741 ersten Bilder zeichnen lässt, selbst zeichnet oder zeichnen lässt. Und  
wir haben  
742 damals sehr lange an den ersten Entwürfen herumgetüftelt. Dazu  
gehörte, wie ist  
743 denn die Kleidung gewesen in der Zeit. Dann haben wir lange  
gebraucht um einen  
744 Stil für die Kleidung festzulegen. Das muss so aussehen, der Gürtel  
muss so eine  
745 Schlaufe haben, diese Stoffe werden verwendet, diese überhaupt nicht.  
Ja, hmm  
746 nur Adelige haben rot verwendet. Das ist aber doof. Wenn wir jetzt aber  
32  
747 Farben brauchen, dann müssen auch normale Leute rot verwenden  
dürfen. Dann  
748 müssen wir halt wieder ein bisschen modernisieren oder verfälschen  
oder genauso  
749 wie die Gebäude. Wir können jetzt einfach eine typische Schmiede von  
*Die Siedler*  
750 nehmen oder eine sehr düstere von irgendeinem anderen Spiel oder  
aber wir  
751 überlegen uns, wie könnte denn so eine Schmiede ausgesehen haben  
damals. Sie  
752 haben inzwischen Hochöfen gehabt. Sie haben inzwischen viel mehr  
Metall  
753 verwendet, das wissen wir. Also hmm, machen wir doch mal so und  
dann haben wir  
754 da auch mehrere Entwürfe gemacht, bis wir mit einer Version zufrieden  
waren. Es  
755 musste wie eine Schmiede zu erkennen sein, es muss ein Amboss zu  
sehen sein, es  
756 muss eine Esse zu sehen sein, es muss jemand auf einem Stück Eisen  
herumhämmern  
757 aber ansonsten haben wir halt überlegt, wie unterscheidet sich unsere  
Schmiede  
758 von dem im frühen Mittelalter, also von der Version. Und das Letzte  
was halt  
759 wichtig war, also ja, natürlich die Sprache äh beziehungsweise die  
Texte. Da  
760 haben wir auch darüber gesprochen, wie sich das nach und nach  
entwickelt hat. (..  
761 .) Viele historische Texte gelesen, festgestellt: "Mann, waren die  
geschwollen.",

762 also hab ich eine eigene, einfachere, sehr schlichte Version entwickelt,  
die  
763 quasi pseudomittelalterlich ist. Worte verwendet, die alt waren, da hab  
ich  
764 extra viele auch rausgesucht und halt in modern klingenden Sätzen  
untergebracht,  
765 dass eine pseudomittelalterliche Sprache entstanden ist und zum  
Schluss halt die  
766 Musik und die Vertonung an sich. Das ist etwas, was ich mit einem  
externen  
767 Musikstudio zusammen gemacht hab, ähm wo wir uns langsam einem  
Stil angenähert  
768 haben. Es war halt erst mal wichtig, welche Instrumente verwenden  
wir. Ja, muss  
769 es denn unbedingt die Zither sein? Können wir inzwischen auch den  
Dudelsack  
770 verwenden und sowas? Also wo halt ein Set an Instrumenten erstmal  
entwickelt  
771 wurde. Und dann auch da haben wir geschaut, was gibt es denn für  
772 mittelalterliche Lieder und haben uns davon ein paar Beispiele anhören  
können  
773 und haben festgestellt, ja, das klingt genau wie die Renaissance aber es  
ist  
774 Arsch langweilig weil es hört sich heutzutage keiner mehr an also  
haben wir uns  
775 entschieden, wir machen einen perfekten Mix aus der Musik des  
Spätmittelalters  
776 mit moderner Klassik und Filmmusik. Das heißt also, da sind auch  
zwölf  
777 Streicher im Hintergrund, obwohl es so viele Streicher bestimmt nicht  
gab im  
778 Mittelalter aber es klingt einfach so als ob man sich einen Historienfilm  
779 ansieht und das war die Intention dabei. Man sollte das Gefühl für die  
Epoche  
780 und für die Musik haben aber es sollte eingängig für unsere Ohren sein.  
Also  
781 wenn ich jetzt auf einem Mittelaltermarkt bin und jemand da  
historische Lieder  
782 vorspielt, ist das zwar ganz toll aber irgendwann hängt mir das zu den  
Ohren  
783 raus, muss ich leider ehrlich sagen. Da wünsche ich mir dann schon  
moderne  
784 Einflüsse und so haben wir das dann auch gemacht.

785 **I:** Mhm. (...) Ich glaube das ist soweit verständlich. Ähm.

786 **B:** Hoffe ich. Ansonsten gerne nochmal nachfragen.

787 **I:** Ja. Nein, auf jeden Fall. Ähm was macht Ihrer Meinung nach  
Geschichte für  
788 digitale Spiele so attraktiv? Also jetzt ganz allgemein gesprochen. Kann  
aber  
789 auch gerne einen *Die Gilde 3* Bezug haben.

790 **B:** Ähm also (...) möchte ich erst mal so antworten, was Geschichte für  
mich in  
791 Spielen interessant macht. Und zwar das gleiche, wenn ich ein Buch  
lese, dann  
792 ähm stelle ich mir vor dem inneren Auge ja vor was passiert. (...) Das  
heißt  
793 also ich sehe dann vor meinem inneren Auge, wie der Hauptcharakter  
gerade gegen  
794 jemanden kämpft oder die Stadt, die beschrieben wird, baut sich vor  
meinem  
795 inneren Auge auf. Und es ist, gerade wir in Europa haben ja die  
Geschichte, die  
796 auch in der *Gilde* dargestellt wird, deswegen haben wir da auch einen  
engeren  
797 Bezug. Wenn wir jetzt zum Beispiel durch eine Altstadt, in Wien hab  
ich schöne  
798 Ecken gesehen, die ich mir auch im Mittelalter vorstellen kann oder  
hier bei mir  
799 in der Gegend hab ich zum Beispiel die Stadt Hameln, die eine der  
ältesten  
800 Städte Europas tatsächlich (doch?) ist vom Fachwerk und so her. Und  
wenn ich mir  
801 das vorstelle und überlege, Mensch, vor 400 Jahren ist hier der Feldherr  
Tilly  
802 langmarschiert oder aber die Türken haben Wien belagert. (...) Ja, (...) aber  
803 wie war das denn wirklich? Ich möchte halt wirklich mal erleben, wie  
das war.  
804 Also hab halt die trockene Information, die Türken standen vor Wien,  
der Tilly  
805 hat die Stadt platt gemacht und dann gab es einen Frieden in Westfalen  
und dann  
806 gab es eine Pestepidemie in äh Paris und das lese ich dann und nehme  
diese  
807 Information auf. Und ähm ich bin ein interessierter Mensch, ich  
verarbeite die  
808 auch immer und immer weiter für verschiedenste Themen und rufe die  
auch immer  
809 wieder ab und andere Leute nehmen sie in der Schule auf oder privat  
hören sie  
810 mal was oder lesen in irgendeinem Buch, ach Mensch, da war ja was.  
Oder leben  
811 zum Beispiel in einer Stadt, die historisch irgendwie relevant war und  
dann  
812 haben sie den Wunsch, ja (...) ich möchte schon gerne mal so ein  
bisschen  
813 Wirtschaft spielen und ein bisschen Rollenspiel spielen und es wär  
schon echt  
814 toll, wenn ich das in meiner Heimatstadt im Mittelalter machen könnte.  
(...) Und  
815 das ist, glaub ich, einer der Hauptgründe. Es ist für eine gute Anzahl  
von

..3.2 Faszination Geschichte

..2.1 Freiheit im Umgang mit

..3.2 Faszination Geschichte

816 Spielern, es ist schwer abzuschätzen wie viele, ist das Setting völlig  
egal. Die  
817 wollen nur die Art von Spiel. Die wollen halt Handeln, die wollen  
Bomben werfen  
818 und die wollen ein politisches Amt erringen. Meiner Meinung nach, für  
einen  
819 Großteil der Spieler, ist es der Bezug zu dem, was vor unserer Zeit war.  
Jetzt  
820 haben wir halt unsere Jetztzeit mit Computern und Handys und Panzern  
und was  
821 weiß ich noch alles. In der Zeit damals musste man aber ganz anders  
agieren, da  
822 musst man ganz anders sein und sich vorstellen zu können, (...) wie  
man in der  
823 Zeit mit Problemen umgegangen ist oder wie man agiert hat, das ist,  
glaub ich,  
824 der Reiz. Zum Beispiel auch was Assassins Creed angeht. Das Spiel ist  
gar nichts  
825 besonderes. Wer das mal gespielt hat weiß, dass es ein, ich sage mal  
nicht  
826 typisch weil es hat schon seine Eigenheiten, aber wenn es komplett  
ohne  
827 Hintergrund wäre, ohne wunderschöne Welt aus vergangener Zeit, wäre  
es nicht  
828 mehr so toll. Dieses Spiel ist deshalb so ein Durchbruch gewesen weil  
man eben  
829 durch Venedig gelaufen ist. (...) Ähm wäre das nicht der Fall, wäre das  
Spiel  
830 nicht so erfolgreich gewesen. Oder jeder, der schon mal in Venedig war  
oder  
831 schon immer mal nach Venedig hin will, der kann sich diese Stadt da  
ansehen und  
832 nicht nur in der Jetztzeit, sondern wie sie halt vor 300/400 Jahren war.  
Und das  
833 versuche ich auch in *Die Gilde* unterzubringen. Denn alles, was ich da  
einbaue,  
834 ob es jetzt historisch korrekt ist oder nicht, fügt sich aber zu einem  
835 Gesamtbild zusammen. Jemand, der wissen will wie hat sich das denn  
wirklich  
836 damals angefühlt oder wie könnte eine Welt von damals ausgesehen  
haben, der soll  
837 das auch wirklich sagen können. (...) Er sollte das Gefühl dafür  
bekommen. Es  
838 ist echt schwer zu beschreiben aber ich glaube und ich habe auch mit  
vielen  
839 Spielern gesprochen, ähm dass es bei denen genauso ist, äh dass der  
Wunsche, die  
840 Historie einmal mitzerleben, glaub ich, einen großen Teil des Reizes  
von  
841 solchen Spielen ausmacht und von Historie in Spielen allgemein. Ich  
meine mal  
842 ausgenommen von Spielen im Ersten, im Zweiten Weltkrieg. Erstens,  
diese Spiele

843 gibt es wie Sand am Meer und da ist es auch egal, was für ein Setting  
das wäre.  
844 Es könnte im Krieg auf irgendeiner Insel im Südpazifik sein ähm (...) ich glaube  
845 heute interessiert es kein Schwein mehr, ob es äh Deutsche gegen Amis  
sind. Es  
846 könnten auch Chinesen gegen Japaner sein oder sowas. Es ist eigentlich  
völlig  
847 egal weil diese Art des Spiels eigentlich, es ist eigentlich egal. (...) Aber  
848 richtige historische Spiele, die müssen einen historischen Kern haben  
und äh  
849 ansonsten sind sie Cyberpunk und Cyberpunk (...) ist eine andere Art  
von Spielen,  
850 die eigentlich nicht von Leuten gespielt wird, die historisch interessiert  
sind.  
851 (...) Gibt auch Cyberpunk im Mittelalter. Ich hab da auch schon mal  
was in der  
852 Hand gehabt. Sehr interessant aber historisch ist das echt kaum zu  
gebrauchen  
853 (lacht).

854 **I:** Mhm. (...) Ähm also ist jetzt nicht *CD Projekt*, sondern von einem  
anderen  
855 Entwicklungsstudio, die dann Cyberpunk im Mittelalter gemacht  
haben?

856 **B:** Ja, also Cyberpunkt ist ja immer eine Mischung aus einer  
historischen Epoche  
857 plus (Dampfmaschinenwelten?) oder sowas in der Art. Und ähm (...) ich kann mich  
858 nicht an das Spiel erinnern. Es war kein Computerspiel jedenfalls. Es  
war  
859 irgendwas anders. War es ein Brettspiel oder sowas? Ich weiß es nicht.  
860 Jedenfalls war (dann?) halt auch so ähm, dass sie dann anstatt Kutschen  
haben  
861 sie dann so ganz rudimentäre Panzerfahrzeuge gehabt und all sowas.  
Wo halt  
862 einfach die Epochen sehr krass gemischt sind und das ist halt eher was  
für  
863 Liebhaber von Cyberpunk, die halt sich sowas schön vorstellen. Kann  
sehr  
864 interessant sein aber hat eigentlich nichts mit Historie an sich zu tun,  
finde  
865 ich. (...) Ja, es ist, ich glaube, diese Frage kann man sehr schwer  
tatsächlich  
866 beantworten weil die jeder für sich beantworten muss.

867 **I:** Mhm. Also das ist eh auch ein zentraler Punkt. Also es ist wirklich  
Ihre  
868 Meinung jetzt gefragt. Ganz subjektiv und ich glaube, die ist gut  
rübergekommen,  
869 ja.

870 **B:** (lacht) Ok, hoffe ich.

871 **I:** Und genau, zur Nächsten. Ähm weshalb wählten Sie gerade diese  
872 Epoche und  
Handlung für Ihr Spiel?

873 **B:** Einmal weil sie mich selbst sehr interessiert. Ähm eben auch wegen  
diesem  
874 Wunsch nach historischer, ja (...) nach dem Leben von Historie und  
weil das  
875 spezielle Setting zumindest damals (...) so gut wie gar nicht behandelt  
wurde.  
876 Man sich so ein Alleinstellungsmerkmal damit erarbeitet hat. In der  
heutigen  
877 Zeit gibt es eine Handvoll Spiele (...) ähm aber es ist immer noch  
interessant  
878 genug. Wie gesagt, wie ich eingangs schon erwähnt hab, das Mittelalter  
und  
879 inzwischen auch die Antike sind keine Ahnung wie oft abgedeckt mit  
sämtlichen  
880 Werken, Computerspiele, Filme, alles Mögliche aber diese Zeit ist noch  
recht  
881 wenig behandelt und dabei ist es meiner Meinung nach die Zeit der  
Geburt von  
882 Europa. (...) Weil sich dann nämlich langsam moderne  
Staatsmannskunst und all  
883 sowas entwickelt hat dadurch. (...) Und tatsächlich auch Grenzen  
langsam  
884 gefestigt zum heutigen Bild. Langsam, ganz langsam.

885 **I:** Ok, dann bringt uns das ja schon zur letzten Frage.

886 **B:** Puh (das ging ja schnell vorbei?) (lacht).

887 **I:** Ja, wir sind sogar schon bei Frage 14. Ähm ich glaube sie ist auch  
schon  
888 dezent angesprochen worden, nämlich: Inwieweit spielte bei der  
Entwicklung der  
889 Bezug auf die aktuelle Popkultur eine Rolle?

890 **B:** (seufzt) GANZ dezent. (...) GANZ dezent. Also ich hab eben erst  
noch ein,  
891 also wirklich wirklich sehr dezent. Ähm eigentlich mehr in solchen  
Wortwitzen  
892 und leichten Anspielungen. Das heißt also ähm bei uns hat jedes  
Gebäude einen  
893 eigenen Namen, auch die die generisch erzeugt werden. In einer Stadt  
hat jedes  
894 Wohnhaus einen eigenen Namen und so ähnlich. Ähnlich auch mit  
vielen anderen  
895 Objekten. Und ähm gerade bei solchen Namen ist schon mal Bezug auf  
irgendetwas  
896 Modernes gemacht worden. Ich meine es ist jetzt vielleicht nicht das

...3.1 Bezug auf populärkulturelle:

ideale

897 Beispiel aber äh ist komischerweise kurz vor unserem Call auch  
nochmal  
898 aufgekommen und zwar gibt es da ein Wohnhaus, das den Namen *Guns*  
*n' Roses* trägt.  
899 (...) Ähm ich habs jetzt nochmal aus rechtlichen Gründen umbenannt.  
Es heißt  
900 (jetzt?) *Arkebuses n' Roses* aber es ist ,glaub ich, immer noch ein  
Hinweis genug  
901 auf Popkultur in gewisser Weise. Arkebusen ist nämlich eigentlich der  
damalige  
902 Name für ein Gewehr und *Guns n' Roses* hätte uns in Schwierigkeiten  
bringen  
903 können, wobei ich leider sagen muss, dass ich den Namen eins zu eins  
aus *Gilde 2*  
904 übernommen hab und vor 17 Jahren hat es keinen Menschen gestört.  
Aber wer weiß?  
905 Vielleicht brauchen sie demnächst Geld und hätten uns verklagen  
können. Wer  
906 weiß? Jedenfalls, ähm das oder aber ähm (lacht) wir haben ein  
Geburtsmerkmal.  
907 Ein negatives Geburtsmerkmal für Kinder, das *Dealmaker* heißt. (...) Ja,  
ein äh  
908 leichter Hinweis auf Donald Trump. (...) (lacht) Also wir haben solche  
leichten  
909 Hinweise drin, die aber so dezent sind, dass sie irgendwie witzig sind  
(...)  
910 aber das Spiel nicht, das Gefühl für das Mittelalter nicht zerstören. Das  
war  
911 sehr wichtig. Also es gibt auch einen Hinweis auf Cola im Spiel, aber  
es wird das  
912 Wort *Cola* niemals verwendet. Dabei geht es um Schwarzwurzelsaft,  
der einen  
913 besonders wach macht und (...) sprudelnd und also sowas halt. Es ist  
nur leicht,  
914 dezent angedeutet und soll das Spiel (noch?) ein bisschen aufmuntern,  
dass es  
915 halt nicht nur trübe ist, sondern auch dass das jeder weiß, dass wir das  
nicht  
916 zu ernst nehmen. (...) Denn darum gehts ja auch. Ich meine im Spiel  
wird  
917 gemordet, da liegt jemand tot auf der Straße und sowas und dadurch  
haben wir  
918 schon immer in der *Gilde* Reihe das ganze Geschehen leicht  
aufgeheitert. (...)  
919 Unserer Meinung nach. Und das haben zumindest auch viele Spieler  
bestätigt.  
920 Andere Leute finden es doof. Sie hätten gerne ein knallhartes, sehr  
schmutziges  
921 und dreckiges Mittelalter aber das ist halt nicht unser Spiel und nicht  
unsere  
922 Intention.

...3.1 Bezug auf populärkulturelle:

..3.1 Bezug auf populärkulturelle:

..2.2 Umgang mit politischer k

..3.1 Bezug auf populärkulturelle:

923 **I:** Ok, also um da ein bisschen Leichtigkeit reinzubringen, kann man  
924 (sagen?) in erster  
Linie.

925 **B:** Das kann man sagen. Es ist ähm, ja und es soll auch ein bisschen  
witzig sein.  
926 Ich meine wir haben auch alle Humor und diesen Käsetoastwitz  
schleifen wir seit  
927 20 Jahren durch und machen es immer noch. Und der ist immer noch so  
witzig  
928 offensichtlich, dass Spieler immer noch darauf einsteigen und  
irgendwelche  
929 Käsetoastbilder im Netz posten und sowas. Also (...) ja (lacht). Wir  
wollen  
930 damit einfach sagen, wir haben auch ein bisschen Humor und ähm wir  
nehmen das  
931 alles nicht zu ernst. Und (...) es reizt auch sowas wie *Dealmaker* mit  
932 aufzunehmen, wenn halt gerade Donald Trump an der Macht ist und  
leider ein  
933 bisschen viel Blödsinn gemacht hat oder halt andere Dinge auf der Welt  
passieren,  
934 die, ohne jemanden direkt zu verletzen, halt ein wenig auf die Schippe  
genommen  
935 werden können. Das ist auch bei vielen anderen Spielen so. Ich meine  
es gibt  
936 kaum ein Spiel, das solche Easter Eggs, unter Anführungszeichen, nicht  
irgendwie  
937 einbaut. (...) Aber, um nochmal darauf zurückzukommen, Popkultur an  
sich ist bei  
938 einem richtig historischen Spiel, zu das ich *Die Gilde* auch zähle,  
eigentlich  
939 nicht angebracht. (...) Also wenn man jetzt ausklammern, dass Frauen  
alles  
940 dürfen und sowas. Das würde ich jetzt extra mal explizit äh  
ausklammern weil,  
941 das ist etwas, was ich auch im Mittelalter gern geändert hätte.

942 **I:** Mhm. (...) Ok, das heißt eigentlich, also von meiner Seite aus, wären  
das  
943 jetzt mal die 14 wichtigen Leitfragen. Äh genau, zum Schluss ähm jetzt  
von der  
944 Aufzeichnung, würden Sie noch gerne was vertiefen nochmal gerne  
was aufgreifen,  
945 von dem, was wir besprochen haben, wo Sie jetzt im Nachhinein noch  
denken da  
946 könnte man noch ein bisschen nachschärfen, noch etwas erzählen oder  
Ähnliches?

947 **B:** (Ja?), mit Sicherheit aber ich hab so viel erzählt. Ad hoc komme ich  
gerade  
948 nicht auf irgendetwas aber wenn Sie später nochmal Fragen haben oder  
ähm, wenn  
949 ich dann Ihre Version sehe, kann mir vielleicht noch einfallen, dass da

noch  
950 irgendwas toll wäre zu ergänzen oder so. Also ad hoc fällt mir  
tatsächlich  
951 gerade nichts ein.

952 **I:** Ok weil dann würde ich mal die offizielle Aufzeichnung ähm mal  
beenden.

953 **B:** Mhm (bejahend).

## B. Materialien der Datenanalyse

Dieser Teil enthält sämtliche Materialien, die mit der Analyse der Daten im Zusammenhang stehen.

### B.1 Fallzusammenfassungen

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Interviews im Rahmen Fallzusammenfassungen dargestellt, die aus der Perspektive der Forschungsfrage betrachtet werden. (Kuckartz, 2018, S. 58–62)

#### B.1.1 Fallzusammenfassung Heinrich Meyer (*THQ Nordic*)

Herr Meyer ist Producer bei dem Entwicklungsstudio „THQ Nordic“ und persönlich sehr interessiert an Geschichte, besonders das Spätmittelalter, die Renaissance und der Dreißigjährige Krieg faszinieren ihn. Die Recherche zur geschichtlichen Epoche erfolgte mittels Dokumentationen, dem Nachschlagen in Lexika, Bibliotheksbesuchen, Wälzen von Büchern sowie Gesprächen mit HistorikerInnen, wobei angemerkt werden muss, dass sich keine HistorikerIn im Entwicklungsteam selbst befand. Hinsichtlich der Freiheit im Umgang mit Geschichte in „Die Gilde 3“ gibt der Producer an, sehr darauf zu achten historisch korrekt zu sein, jedoch steht der Spielspaß an erster Stelle. Gleichzeitig ist ihm die Integrität des historischen Settings sehr wichtig, weshalb diese nicht auf Kosten von Spielspaß zerstört werden darf und eine gewisse Balance angestrebt wird. Die zeitliche Perspektive betrachtend gibt Herr Meyer an aus der Sicht eines Gamemasters, Autors und Rollenspielers an die Entwicklung des digitalen Spiels herangetreten zu sein. Dies legt eine Perspektive aus der Gegenwart nahe. Politische Korrektheit ist dem Producer ein großes Anliegen und wurde so gut wie möglich umgesetzt, auch, wenn dadurch an gewissen Stellen Einbußen bei der historischen Korrektheit hingenommen werden mussten. Einen Bezug auf aktuelle Popkultur hält er für ein Spiel wie „Die Gilde 3“ nicht angebracht, wenngleich er aber angibt, ein paar sogenannte *Easter Eggs*, zur Aufheiterung des Spielgeschehens, eingebaut zu haben. Die Faszination Geschichte sieht Herr Meyer vor allem im Wunsch die Historie einmal selbst mitzerleben, jenseits trockener Theorie.

### B.1.2 Fallzusammenfassung Martin Filipp (*Mi'pu'mi Games*)

Herr Martin Filipp ist COO und Co-Geschäftsführer bei dem Entwicklungsstudio „Mi'pu'mi Games“ und somit vor allem für administrative Tätigkeiten zuständig. Dadurch hat er einen guten Überblick über den gesamten Prozess der Spielentwicklung in dem Unternehmen. Die Recherche zur geschichtlichen Epoche beschreibt er als mannigfaltig, da zahlreiche Methoden der Informationsbeschaffung genutzt wurden. Diese reichten von konventionellen Zugängen, wie dem Lesen von Fachliteratur, über den Besuch von Theaterstücken sowie Public Historians bis hin zu Besichtigungen des Schauplatzes selbst, nämlich der Altstadt Wiens. Mit HistorikerInnen hat das Studio jedoch nicht zusammengearbeitet, wenngleich aber Gespräche mit Studierenden der Kunstgeschichte stattgefunden haben. Hinsichtlich der Freiheit im Umgang mit Geschichte in „The Lion's Song“ gibt Herr Filipp an, dass Authentizität ein wichtiger Faktor ist wobei ein besonderer Wert auf die Akkuratess des historischen Settings gelegt wurde. Die spielbaren Figuren sind aber rein fiktiv, um bei der Handlung mehr Freiheit zu erhalten und Geschichte nicht anhand von sogenannten *Biopics* zu erzählen. Die zeitliche Perspektive betrachtend gibt der COO und Co-Geschäftsführer an, das Spiel aus der portraitierten Zeit zu betrachten, da der Spiegel zur Gegenwart automatisch durch die reflektierende SpielerIn zustande kommt. Politische Korrektheit sieht Herr Filipp besonders im historischen Kontext als schwieriges Thema an. Er gibt an, dass bei der Entwicklung durchaus darauf geachtet wurde, sie in ihrem Spiel indes nicht Gefahr gelaufen wären, einen Bruch damit zu haben. Bezüge auf aktuelle Popkultur seien laut Martin Filipp bei „The Lion's Song“ nicht eingeflossen. Die Faszination Geschichte sieht er darin, die historischen Ressourcen, die sich vor der Haustür finden lassen, zu nutzen und einen Beitrag zu leisten, die Branche weiter in diese Richtung zu lenken.

### B.1.3 Fallzusammenfassung Jörg Friedrich (Paintbucket Games)

Herr Jörg Friedrich hat „Paintbucket Games“ im Jahr 2018 gemeinsam mit einem Freund gegründet und ist im Unternehmen als Game Director sowie Geschäftsführer tätig. Sein Aufgabenbereich umfasst somit beispielsweise die Entwicklung der digitalen Spiele zu überblicken, die Vision und die Richtung vorzugeben oder auch die Finanzierung sicherzustellen. Die Recherche zur geschichtlichen Epoche erfolgte zunächst mittels Literatur, originalen Interviews und Tagebucheinträgen von WiderstandskämpferInnen sowie dem Besuch von Gedenkstätten und Gesprächen mit deren BetreiberInnen. In weiterer Folge bezog man auch Wissen von sich meldenden Angehörigen von Leuten, die damals im Widerstand waren, Masterstudierenden und HistorikerInnen, die medial auf das Spiel aufmerksam wurden. Festzuhalten ist jedoch, dass sich im Entwicklungsteam selbst keine HistorikerInnen befanden. Bezüglich der Freiheit im Umgang mit Geschichte in „Through the Darkest of Times“ gibt Herr Friedrich an, dass großer Wert auf einen historisch akkuraten Rahmen sowie realistische Aktionen gelegt wurde, wenngleich die spielbare Widerstandsgruppe und deren Mitglieder lediglich fiktiv sind. Bei der zeitlichen Perspektive wurde der Blick aus der Gegenwart gewählt, da dies, laut dem Game Director und Geschäftsführer, als im Hier und Jetzt lebender Mensch nur schwer oder gar nicht anders möglich wäre. Politischer Korrektheit wird ein hoher Stellenwert eingeräumt, da man niemanden vor den Kopf stoßen oder gar traumatisieren möchte. Hierfür wurden auch Abstriche bei der Authentizität hingenommen. Bezüge auf aktuelle Popkultur sind eindeutig vorhanden, obschon diese eher geringgehalten wurden. Die Faszination Geschichte ist für Herrn Friedrich einen Beitrag leisten zu können, die recht einseitige Darstellung dieser Thematik in diesem Medium zu erweitern.

## B.2 Thematische Zusammenfassungen

|                                 | Transkript Paintbucket Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Transkript Mi'pu'mi Games                                                                        | Transkript THQ Nordic                                                                                                                                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dokumente und Variablen         | Transkript Paintbucket Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Transkript Mi'pu'mi Games                                                                        | Transkript THQ Nordic                                                                                                                                                   |
| 1. Recherche                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                  |                                                                                                                                                                         |
| 1.1 Kontakt mit HistorikerInnen | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass das digitale Spiel bereits vor der Veröffentlichung recht viel Aufmerksamkeit seitens der Presse erhielt, weswegen sich auch HistorikerInnen und MasterstudentInnen bei ihnen meldeten, die "Through the Darkest of Times" gerne vorab spielen wollten. Dadurch entstand ein Dialog mittels dessen sich das Studio Rückmeldung zum digitalen Spiel holte. Er betont auch, dass sie scheinbar vor allem HistorikerInnen angesprochen haben, die gerne digitale Spiele spielen und sich mit der Zeit des Nationalsozialismus beschäftigen. Als Beispiel nennt er den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. Zusätzlich führt er Kontakte durch eine Veranstaltung in der Gedenkstätte Mauthausen an sowie eine Geschichtslehrerin an, die er privat kennt. |                                                                                                  | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass vereinzelt Gespräche mit HistorikerInnen stattgefunden haben und er selbst auch einen im Bekanntenkreis hat.                  |
| 1.2 HistorikerIn im Team        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                  |                                                                                                                                                                         |
| 1.2.1 Ja                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                  |                                                                                                                                                                         |
| 1.2.2 Nein                      | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass aus Budgetgründen keine dedizierten HistorikerInnen im Entwicklungsteam angestellt waren.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass nicht mit HistorikerInnen zusammengearbeitet wurde. | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass keine HistorikerInnen im Entwicklungsteam angestellt waren, da er die anfallenden Aufgaben selbst recht gut bewältigen könne. |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.3 Referenzliteratur             | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass unter anderem viel einschlägige Literatur aus Bibliotheken zu der gewählten Thematik gelesen wurde.                                                                                                                                             | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass im Rahmen der Recherche klassische Literatur herangezogen wurde.                                                                                                    | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass im Rahmen der Recherche Bibliotheken besucht und etliche Bücher zu der Epoche gelesen wurden. Darüber hinaus erwarb er auch einige CDs mit historischen Werken, um einschlägiges Wissen anzuhäufen. |
| 1.4 Internetquellen               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass im Rahmen der Recherche auch Internet-Research stattgefunden hat.                                                                                                   | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass im Rahmen der Recherche auch das Internet herangezogen wurde.                                                                                                                                       |
| 1.5 Gedenkstätten                 | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass im Rahmen der Recherche auch Gedenkstätten, wie beispielsweise das Haus des Widerstandes in Berlin oder Mauthausen, frequentiert wurden und mit deren BetreiberInnen an Austausch stattgefunden hat.                                            |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                               |
| 1.6 ZeitzeugInnen oder Angehörige | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass auch Aufzeichnungen von und Interviews mit ZeitzeugInnen sowie deren Angehörigen in die Recherche und schlussendlich die Entwicklung des digitalen Spiels eingeflossen sind. Die Kontaktaufnahme erfolgte zumeist über Twitter oder per E-Mail. |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                               |
| 1.7 Erkundung vor Ort             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass auch Recherche betrieben wurde, indem sie durch die Straßen Wiens gegangen sind und sich die alten Gebäude angeschaut haben, die auch im digitalen Spiel vorkommen. |                                                                                                                                                                                                                                               |

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Zusätzlich führt er an, auch einmal an einer Stadttour mitgemacht zu haben, um herauszufinden, wie TouristInnen die Stadt wahrnehmen und nach diesem Vorbild bestimmten Charaktere im Spiel Leben einzuhauchen und Tiefe zu geben.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 1.8 Film und Theater                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass im Rahmen der Recherche auch ein oder zwei Theaterstücke zu dieser Thematik besucht wurden.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass auch Dokumentarfilme Teil der Recherche gewesen sind.                                                                                                                                                                                                                         |
| 1.9 Quellen                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass für Maps und Musik immer auf originalen Dokumenten oder Vorlagen der portraitierten Zeit, wie beispielsweise Stadtkarten, beruhen.                                                                                                                                            |
| 2. Authentizität                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 2.1 Freiheit im Umgang mit Geschichte | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass grundsätzlich ein akkurater historischer Rahmen herangezogen wurde, der sich unter anderem durch die wöchentlichen Ereignisse in den Zeitungen äußert, dieser jedoch teilweise fiktive Charaktere und Gruppen enthält, die aber realistische Handlungen durchführen. Zum Beispiel ist es im ersten Kapitel (1933) bereits möglich, einen Anschlag auf eine Propagandaausstellung durchzuführen, obwohl es eine solche Aktion tatsächlich erst deutlich später gegeben hat. Hierbei hat sich das Entwicklungsstudio gewisse Freiheiten genommen. | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass sie sich bei der Entwicklung des digitalen Spiels einen historisch korrekten Rahmen gesetzt haben, in dem sie fiktive Figuren eine fiktive Geschichte erleben lassen. So sind beispielsweise bestimmte Ankerpunkte, wie Zeitpunkte, an denen ein bestimmtes historisches Ereignis passiert sowie der Bezug auf den Ersten Weltkrieg akkurat. Dies wurde deswegen so gehalten, um mehr Freiheiten im kreativen Bereich zu haben und die Geschichte, die das Studio erzählen möchte, auch erzählen zu können. | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass es sich um kein hundertprozentig authentisches, historisch korrektes digitales Spiel handelt, da er es sich zur Regel gemacht hat, dass Spielspaß die historische Korrektheit schlägt. Es ist ein Spiel und daher muss es in erster Linie einfach Spaß machen, so Herr Meyer. |

Ein weiterer Verweis auf die besagten Freiheiten sind die im Spiel wöchentlich erscheinenden Zeitungen. Diese beinhalten historisch korrekte Ereignisse, jedoch die Meldungen an sich, sind vom Entwicklungsstudio selbst geschrieben worden. Dies geschah nicht zuletzt aufgrund des zur Verfügung stehenden Platzes sowie der Verständlichkeit.

Herr Filipp betont jedoch auch, dass die Authentizität trotz kreativer Freiheit erhalten bleiben muss und dadurch kein kompletter Bruch mit der Realität entstehen darf. Beispielsweise wurden keine Gegenstände im digitalen Spiel integriert, die es in der portraitierten Zeit eigentlich noch gar nicht gegeben hat. Um die Authentizität zusätzlich zu fördern, wurde auch auf eine der Zeit entsprechende Sprache geachtet. So wurden zum Beispiel Wörter wie "Billeteur" anstatt "Schaffner" verwendet und bei der Übersetzung in andere Sprachen ebenfalls darauf geachtet ein Pendant dafür zu finden. Manche Namen von Sehenswürdigkeiten oder Speisen wurden diesbezüglich auch gar nicht übersetzt.

Es gibt zwar keine Magie, aber manchmal hört man einen Charakter über Käsetoast reden, ein Scherz unter den EntwicklerInnen, es wird lediglich eine pseudohistorische Sprache verwendet anstatt jener, die in dieser Zeit üblich war, es existieren bereits Sonnenblumen und Kartoffeln in Europa oder man hat den Beruf des Totengräbers aufgrund von Community-Wünschen fiktiver gestaltet als er tatsächlich gewesen ist. Obgleich dieser Freiheiten im Umgang mit Geschichte, war man trotzdem bemüht nichts zu integrieren, was das historische Setting zerstört hätte. Jenes müsse erhalten bleiben und man hat durchaus Anstrengungen unternommen dies zu bewerkstelligen. So sind beispielsweise die meisten Berufe, Ämter, Ereignisse, Objekte und Städte grundsätzlich historisch korrekt.

## 2.2 Umgang mit politischer Korrektheit

Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass es ihnen sehr wichtig war die portraitierte Zeit und Thematik angemessen zu behandeln und niemanden vor den Kopf zu stoßen oder gar zu traumatisieren. Es wurde daher beispielsweise versucht rassistische, erniedrigende Sprache zu vermeiden und beide Geschlechter gleichzustellen, auch, wenn es dadurch zu Einbußen bei der Authentizität des digitalen Spiels gekommen ist. Diese Entscheidung begründet er mit dem in seinen Augen fehlenden Mehrwert einer historisch akkuraten Umsetzung.

Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass es sich diesbezüglich bei digitalen Spielen mit historischem Kontext um eine schwierige Sache handelt, sie jedoch in "The Lion's Song" nicht Gefahr gelaufen sind, einen Bruch zu haben. Es wurde jedoch sehr wohl versucht, die Sprache des 20. Jahrhunderts einzufangen und dementsprechend finden sich Begriffe wie "Fräulein" wieder, die heutzutage niemand mehr sagen würde.

Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass politische Korrektheit bei der Entwicklung eine wichtige Rolle spielte, auch, wenn dadurch Einbußen hinsichtlich der Authentizität hingenommen werden mussten. So sind beispielsweise beide Geschlechter gleichgestellt, können also alle Berufe ausüben und alle Ämter erringen, Religionskonflikte rücken stark in den Hintergrund, direkte Beleidigungen oder ein Brandmarken gewisser Personen aufgrund bestimmter Zugehörigkeit bleibt unberücksichtigt und es existieren auch Getränke in der Taverne wie Apfelsaft oder leckeres Wasser.

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Bestimmte Dinge wie beispielsweise Homosexualität werden nicht angesprochen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 2.3 Betrachtungsperspektive   | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass sie eindeutig aus der Perspektive der Gegenwart an die Entwicklung des digitalen Spiels herangegangen sind und dies, laut Herrn Friedrich, auch gar nicht anders möglich sei, da man im hier und jetzt lebt und dieser Umstand zwangsläufig zu einer Beeinflussung führt. Nichtsdestotrotz hat das Entwicklungsstudio versucht, sich in die Lage der Personen im Widerstand hineinzusetzen und diese Ungewissheit gegenüber der Zukunft authentisch zu portraituren. | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass die Entwicklung eindeutig aus der Perspektive der portraitureten Zeit geschehen ist. Das Studio wollte aus der Sichtweise der damaligen Zeit einen Spiegel auf die Gesellschaft halten. Der Spiegel zur Gegenwart wird automatisch durch die SpielerIn erzeugt.                                                                                                                              |
|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass er aus der Perspektive eines Rollenspielers, Autors und Gamemasters an die Entwicklung herangetreten ist und dass man, auch, wenn man versucht historische Korrektheit im digitalen Spiel zu erzielen, nicht darum herumkommt moderne Moralvorstellungen, Gesetzesverständnis oder Menschenverständnis miteinzubeziehen.                                                                        |
| 2.4 Einfluss durch Age Rating | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass man sich durchaus aufgrund der angestrebten Altersfreigabe Gedanken bezüglich der Darstellung der portraitureten Zeit und Thematik gemacht hat.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass das Age Rating der einzelnen Länder, in denen das digitale Spiel erscheinen soll, einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Darstellung der portraitureten Epoche hat. Beispielsweise distanziert sich Korea stark von Alkohol und Drogen, weshalb, die Authentizität betreffend, Abänderungen vorgenommen werden mussten, um die in diesem Land angestrebte Altersfreigabe zu erhalten. |

### 3. Vermarktung

|                                      |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.1 Bezug auf<br>Kollektivgedächtnis | populärkulturelles | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass das digitale Spiel durchaus Bezug auf ein populärkulturelles Kollektivgedächtnis nimmt, dies sich jedoch in Grenzen hält. Als Beispiel hierfür nennt er eine Szene in "Through the Darkest of Times" in welcher einige Jugendliche eine Brücke in Brandenburg verteidigen. Hierbei wird klar auf den Film "Die Brücke" Bezug genommen. Zusätzlich merkt Herr Friedrich noch an, dass sie als Studio gerne einen Beitrag dazu leisten würden, diese Zeit in der Popkultur vollständig abzubilden, dass mehr Leute darüber Bescheid wissen. | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass es sich bei ihrem digitalen Spiel um ein Medium im Entertainmentsektor handelt und als solche Einflüsse von anderen Medien aufnimmt, verarbeitet und wieder zurückfließen lässt, jedoch nicht explizit Inhalte integriert oder darauf Bezug genommen wurde, weil es sich dabei um die aktuelle Popkultur handelt. | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass nur dezent Bezug auf Popkultur genommen wurde, da er es grundsätzlich für ein historisches digitales Spiel wie "Die Gilde" nicht für angebracht hält, gleichzeitig aber auch der Meinung ist, dass etwas Humor einfließen sollte, um das Gesamtpaket aufzulockern. So sind beispielsweise in Häusernamen Verweise auf berühmte Rockbands enthalten, ein Geburtsmerkmal bezieht sich auf einen amerikanischen Politiker oder ein Getränk erinnert stark an Cola. |
| 3.2 Faszination Geschichte           |                    | Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass die Attraktivität von Geschichte in ihrer Reichhaltigkeit liegt. Diese bringt nämlich bereits Konflikte, Regeln, Rollen und eine ganze Welt mit, die man sonst selbst füllen oder konzipieren muss. Sie gibt also bereits einen Rahmen vor.                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass für ihn die Attraktivität von Geschichte darin liegt, dass sie viel zu wenig eingesetzt wird. Vor allem die österreichische ist unterrepräsentiert.                                                                                                                                                               | Heinrich Meyer (THQ Nordic) gibt an, dass für ihn die Attraktivität von Geschichte im digitalen Spiel das aktive (Mit-)Erleben von Historie ausmacht, das über die reine Vorstellung beim Medium Buch oder das passive Erleben beim Medium Film hinausgeht.                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                      |                    | Hinsichtlich der Entscheidung für die gewählte Epoche gibt Jörg Friedrich eine Vielzahl an Gründen an. Zum einen hegen er und sein Geschäftspartner Sebastian ein gewisses Interesse für diese Zeit und zum anderen macht er ihren Wohnort Berlin dafür verantwortlich, da sich in dieser Stadt sehr viele Verweise dahingehend finden lassen, wie beispielsweise die Stolpersteine oder Plaketten an den Häusern.                                                                                                                                                                         | Die Gründe für die Wahl dieser Epoche/Zeit sind vielfältig. Herr Filipp führt diesbezüglich das hohe kulturelle Interesse des Entwicklungsteams an sowie den Umstand, dass europäische Entwicklungsstudios viel zu oft digitale Spiele über Nordamerika produzieren, anstatt auf die eigene Historie zurückzugreifen.                                          | Hinsichtlich der Wahl der Epoche gibt Herr Meyer sein persönliches Interesse an Geschichte, vor allem hinsichtlich der portraitierten Zeit und das Alleinstellungsmerkmal aufgrund des speziellen Settings an.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                              |                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | <p>Darüber hinaus gibt er auch an, dass es sich hierbei um eine untererzählte Geschichte handelt und auch die Darstellung dieser Zeit im digitalen Spiel schwach und einseitig ist.</p> | <p>Die Wiener Moderne bot sich daher besonders an, da nicht nur das Studio in Wien lokalisiert ist und Recherche somit auch vor Ort möglich ist, sondern auch ihr kultureller Reichtum, der auch über die Grenzen hinweg bekannt ist.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 3.3 Spiel als Bildungsquelle | <p>Jörg Friedrich (Paintbucket Games) gibt an, dass es nicht ihre Intention war, dass dieses Spiel als Bildungsquelle fungiert.</p>                                                     | <p>Martin Filipp (Mi'pu'mi Games) gibt an, dass das digitale Spiel aufgrund seines Dialogsystems und der akkuraten Darstellung auch verwendet werden kann um Sprachen zu lernen oder Geschichte näher zu bringen. Er betont darüber hinaus, dass "The Lion's Song" vom Institut für Geschichte auch im Unterricht eingesetzt wird und das Entwicklungsstudio froh ist an dieser Stelle einen Beitrag leisten zu können und die Branche etwas zu erweitern. Ihr Fokus liegt auf historischer Geschichte und dies sei auch im Folgespiel ersichtlich und ist auch ein Teil davon, was sie ausmacht.</p> |

### B.3 Codierregeln

Um ein einheitliches und regelgeleitetes Codieren des Datenmaterials sicherzustellen, werden an dieser Stelle prägnant die Richtlinien angeführt, nach denen der Codierprozess vonstattenging. Diese stellen eine Ableitung der Empfehlungen von Kuckartz (2018) dar. (Kuckartz, 2018, S. 102–104)

1. Die Codierung erfolgt in Sinneinheiten, wobei es sich dabei mindestens um einen vollständigen Satz handeln muss. Es aber können auch mehrere Sätze oder Absätze codiert werden.
2. Textpassagen, die hinsichtlich der Forschungsfrage nicht sinntragend sind, werden nicht codiert.
3. Da in Textpassagen mehrere Themen angesprochen werden können, ist eine Mehrfachcodierung möglich.
4. Sind Fragen oder Einwürfe der interviewenden Person für das Verständnis erforderlich, so sind diese ebenso zu codieren.

## B.4 Codierleitfaden

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name der Kategorie</b>       | 1. Recherche (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst diverse Arten der Wissensaneignung der EntwicklerInnen hinsichtlich des verwendeten historischen Rahmens.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.1 Kontakt mit HistorikerInnen (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den im Zuge des Entwicklungsprozesses geführten Dialog mit HistorikerInnen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | So in der Art haben wir uns da Rückmeldung geholt und dann war es auch wieder so, in dem Moment wo wir halt ähm öffentlich waren, wir hatten ja relativ früh schon, lange vor Veröffentlichung, viel Presse äh mit dem Spiel und dann haben sich Historiker/Historikerinnen von alleine äh gemeldet also zum Teil auch so wie du, äh Masterstudenten oder so, die dann gesagt haben: "So, ich würde das gerne für meine Masterarbeit mal spielen.". Da war es noch nicht draußen, da war es noch spannender und dann (lacht) kamen die vorbei und das haben wir natürlich immer gerne gemacht und weil wir dann eben auch Rückmeldung äh gesammelt haben, äh zum Spiel so. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 154-162) |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.2 HistorikerIn im Team (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst die Beschäftigung von HistorikerInnen im Entwicklungsteam.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Und ähm ja, also das war alles sehr hilfreich für uns, denn was wir nicht hatten ähm damals bei dem Projekt war, wir hatten keinen dedizierten Historiker äh im Team. Also das waren da einfach Budgetgründe. Wir konnten uns das einfach nicht leisten. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 186-189)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Name der Unterkategorien</b> | 1.2.1 Ja (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Inhaltlich Beschreibung</b>  | Trifft zu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Name der Unterkategorien</b> | 1.2.2 Nein (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Trifft nicht zu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.3 Referenzliteratur (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst das Heranziehen von Referenzliteratur für die Entwicklung des digitalen Spiels.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Also, wenn man das weiter fasst, basiert mein eigener Wissensschatz auf <i>Gilde 1</i> und <i>2</i> und, wenn man das so nimmt, basiert er auf großen Lexika, auf Besuchen in Bibliotheken, auf Dokumentationen, auf Recherche im Internet. Äh, ich selbst hab mir im Laufe der Jahre allein für die <i>Gilde</i> Reihe dutzende von Büchern gekauft. Ähm (...) es ist tatsächlich so. Also ich kann mit Sicherheit sagen, alles, was zur Recherche an Die <i>Gilde</i> beigetragen hat, ist halt genau das, ähm Dokumentationen, ähm (...) und Bücher, Internetrecherche und sowas. (Transkript THQ Nordic, Pos. 439-445) |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.4 Internetquellen (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst das Heranziehen von online zugänglichen Informationen für die Entwicklung des digitalen Spiels.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Von Wissenschaft, Mathematik, Kunst, Kultur und deswegen haben wir diese Epoche explizit gewählt und haben dann versucht, mit den Mitteln, die wir haben als kleines Studio äh kleinere Geschichten auf vier Episoden verteilt zu erzählen und haben da, um jetzt zu der eigentlichen Recherche zu kommen, das Designteam, das hat immer den Lead äh bei so einem kreativen Projekt, ähm das hat dann angefangen eben klassisch Literatur zu lesen auch Internet-Research. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 241-247)                                                                                                       |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.5 Gedenkstätten (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst die Frequentierung von Gedenkstätten zum Zwecke der Wissensaneignung.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Das wars eigentlich initial und sind halt zu Gedenkstätten gefahren, ähm haben mit Gedenkstättenbetreiberinnen gesprochen ähm und als das dann schon eine Weile lief, die Entwicklung (...) ging es dann immer so weiter, dass man dann tatsächlich eben auch Kontakt bekommen hat zu Angehörigen von Widerstandskämpferinnen zum                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | Beispiel, die über das Spiel gehört haben und sich dann den Kontakt gesucht haben und dann konnte man sich austauschen. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 95-100)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.6 ZeitzeugInnen oder Angehörige (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den im Zuge des Entwicklungsprozesses geführten Dialog mit ZeitzeugInnen oder Angehörigen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | <p>Das wars eigentlich initial und sind halt zu Gedenkstätten gefahren, ähm haben mit Gedenkstättenbetreiberinnen gesprochen ähm und als das dann schon eine Weile lief, die Entwicklung (...) ging es dann immer so weiter, dass man dann tatsächlich eben auch Kontakt bekommen hat zu Angehörigen von Widerstandskämpferinnen zum Beispiel, die über das Spiel gehört haben und sich dann den Kontakt gesucht haben und dann konnte man sich austauschen. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 95-100)</p> <p>I: Mhm. Also tatsächlich auch noch wirklich Aufzeichnungen von Zeitzeuginnen. Mhm und weil Sie ähm gesagt haben, es haben Sie Angehörige oder Ähnliches gemeldet. Ähm sind die dann auf Sie zugegangen? Haben Sie da eine Plattform eingerichtet, dass sich die Leute melden können oder wie ist das dann ins Laufen gekommen?</p> <p>B: Nein, eigentlich nicht. Wir waren einfach nur auf Twitter ähm (lacht) und äh wir hatten relativ schnell relativ viel Aufmerksamkeit für das Spiel ähm (...) und dann haben sich Leute gemeldet über Twitter vor allem aber auch ähm also ein paar dann auch per E-Mail, ähm die irgendeinen Artikel, irgendein Interview gelesen hatten und sich dann dafür interessiert haben und so kam man dann in Kontakt. (Transkript Paintbucket Games, Pos. 120-130)</p> |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.7 Erkundung vor Ort (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den Besuch der im digitalen Spiel portraitierten Orte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Wir können Research betreiben, indem wir aus dem Büro rausgehen und uns die alten Gebäude anschauen und die Historie einatmen. (...) Und das war uns eigentlich sehr sehr wichtig. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 479-481)                                                                                                              |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.8 Film und Theater (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst das Heranziehen von entsprechendem Filmmaterial und Theaterstücken für die Entwicklung des digitalen Spiels.                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Ähm (wir haben uns?), glaub ich, auch ein oder zwei Theaterstücke angeschaut in dem Bereich. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 288-289)                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 1.9 Quellen (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst das Heranziehen diverser Quellen aus der portraitierten Zeit für die Entwicklung des digitalen Spiels.                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Das heißt, wenn ich eine Map gebaut hab, oder die Vorlage für eine Map gemacht hab, dann war sie immer basierend auf den Stadtkarten aus der Zeit. (Transkript THQ Nordic, Pos. 487-489)                                                                                                                                                  |
| <b>Name der Kategorie</b>       | 2. Authentizität (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst sämtliche Aussagen der EntwicklerInnen, welche auf die Abbildung der gewählten Epoche Bezug nehmen.                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 2.1 Freiheit im Umgang mit Geschichte (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den Grad an Fiktion, der im Rahmen der Entwicklung in das digitale Spiel einfließt, sowie den Umgang mit dem verwendeten historischen Rahmen.                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Ähm, gute Frage. Ähm wir haben uns an bestimmte historische Fakten gehalten als ähm Ankerpunkt in der Geschichte. Aber wir haben explizit unsere Protagonisten nicht als äh zeitgeschichtliche Figuren herangezogen damit wir mehr Freiheit haben im Kreativen, was wir mit den Figuren machen. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 322-325) |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 2.2 Umgang mit politischer Korrektheit (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst das Spannungsfeld zwischen der portraitierten Epoche und gegenwärtiger politischer Korrektheit. Umfasst das Spannungsfeld zwischen der portraitierten Epoche und gegenwärtiger politischer Korrektheit.                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Ähm das Spiel soll historisch korrekt sein, allerdings mit der Ausnahme, dass Spielspaß wichtiger ist und auch zu erwähnen, nicht nur der Spielspaß muss gegeben sein, sondern auch Political Correctness muss gegeben sein und, was ich vielleicht eingangs hätte auch erwähnen sollen ist, dass der Publisher eine Vorstellung vom Age Rating hat. (Transkript THQ Nordic, Pos. 535-539)                                                       |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 2.3 Betrachtungsperspektive (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den gewählten Blickwinkel auf die abgebildete Epoche im Rahmen der Entwicklung des digitalen Spiels.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Aus der Zeit auf die jeweilige Zeit schauend. Das war uns halt wirklich wichtig. Das ist, was ich schon eben mehrmals gesagt hab, authentisch zu sein äh und wirklich aus der Sichtweise der damaligen Zeit einen Spiegel auf die Gesellschaft zu machen. Der Spiegel dann zu heute kommt automatisch durch den Spieler, der reflektiert aber wir wollten schon verankert sein in der Zeit von damals. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 462-467) |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 2.4 Einfluss durch Age Rating (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst die länderspezifischen Restriktionen aufgrund der angestrebten Altersfreigabe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Richtig. Das habe ich halt versucht am Anfang und mir wurde dann in den USA und in Korea ein Age Rating von 21 angedroht. Da hab ich gesagt: "Ok, ja, ihr habt mich überzeugt. Alles gut.". Jetzt gibt es Apfelsaft, jetzt gibt es Milch (lacht). (...) Schwangere Frauen dürfen kein Bier mehr trinken. Auch das habe ich so umgesetzt (lacht). (Transkript THQ Nordic, Pos. 576-580)                                                           |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name der Kategorie</b>       | 3. Vermarktung (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst sämtliche Marketingentscheidungen der EntwicklerInnen, die durch gezielte Verwendung oder Abänderung von Historie eine erhöhte Resonanz bei der potentiellen Zielgruppe erzeugen sollen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 3.1 Bezug auf populärkulturelles Kollektivgedächtnis (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst den Einfluss der Popkultur auf die Spielentwicklung.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Jedenfalls, ähm das oder aber ähm (lacht) wir haben ein Geburtsmerkmal. Ein negatives Geburtsmerkmal für Kinder, das <i>Dealmaker</i> heißt. (...) Ja, ein äh leichter Hinweis auf Donald Trump. (...) (lacht) Also wir haben solche leichten Hinweise drin, die aber so dezent sind, dass sie irgendwie witzig sind (...) aber das Spiel nicht, das Gefühl für das Mittelalter nicht zerstören. Das war sehr wichtig. Also es gibt auch einen Hinweis auf Cola im Spiel aber es wird das Wort <i>Cola</i> niemals verwendet. Dabei geht es um Schwarzwurzelsaft, der einen besonders wach macht und (...) sprudelnd und also sowas halt. (Transkript THQ Nordic, Pos. 906-913) |
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 3.2 Faszination Geschichte (deduktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst sowohl die subjektive Meinung der InterviewpartnerIn über die Attraktivität von Geschichte im digitalen Spiel als auch den Grund der Entscheidung für die gewählte Epoche.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | Reichtum hab ich gesagt. Also das ist eine extrem spannende Zeit gewesen. Da ist sehr viel passiert. Gerade im Kunstbereich, Wiener Moderne, ähm Klimt, Schiele, Kokoschka. Es ist auch in der Architektur viel passiert. Also alles, was man in Wien heute sieht. Also die ganze U6 zum Beispiel, die alte Stadtbahn. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 486-489)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Name der Subkategorie</b>    | 3.3 Spiel als Bildungsquelle (induktiv)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst die Ausrichtung der digitalen Spiele auf einen möglichen Einsatz in Bildungseinrichtungen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ankerbeispiel</b>            | <p>Natürlich dann war es eine erfolgreiche Serie und das ist halt äh der Unique Selling Point von Assassin's Creed, dass das immer eine Epoche hervorgehoben wird und was halt auch cool ist, wenn man ähm das Medium Spiel auch heranziehen kann, um ähm Geschichte zu (lehren?), ja. Das ist auch etwas, was wir halt mit Lion's Song haben und auch sagen können, zu Erwachsenen, das kann man Kindern gerne geben. Da kann man erst einmal Sprache lernen, wenn man die Dialogsysteme in verschiedenen Sprachen, wenn man umschalten kann und kann dann einmal auf Deutsch und einmal auf Englisch und einmal auf Französisch spielen und bekommt eine Übersetzung mit und kann Sprache lernen. Und man kann äh Geschichte lernen mit dem Spiel weil das halt alles akkurat ist und authentisch ist und äh einen Bezug hat. Wir haben da sogar eine Kooperation, oder eigentlich keine Kooperation. Das Wiener Geschichte Institut an der Universität Wien hat Lion's Song im Unterricht eingesetzt, um Geschichte zu vermitteln anhand eines Spieles. Also das ist schön, wenn wir dazu beitragen, so definieren wir auch die Firma Mi'pu'mi, dass wir das Medium Spiel und die Branche ein bisschen weitertreiben und, wie gesagt, ein Shooter kann jetzt nicht ein jeder machen, das ist jetzt übertrieben gesagt aber von denen gibt es eh schon genug. Wir haben eher Interesse an anderen Inhalten und deswegen haben wir uns auch ein bisschen auf die historische Geschichte da gesetzt. Das haben wir auch mit dem (Folgespiel gemacht?). (unv. Rauschen im Mikrofon). Also das ist schon so ein bisschen ein Mi'pu'mi-Ding, ja. (Transkript Mi'pu'mi Games, Pos. 515-535)</p> |
| <b>Name der Kategorie</b>       | 4. Sonstiges                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Inhaltliche Beschreibung</b> | Umfasst alle Textstellen, die hinsichtlich der Forschungsfrage sinntragend sind, jedoch keiner bestehenden Kategorie zugeordnet werden können.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## C. Sonstige Materialien

Dieser Teil enthält sämtliche Materialien, die den restlichen Kategorien im Anhang nicht eindeutig zuordenbar sind.

### C.1 Produktbeschreibungen

In diesem Abschnitt befinden sich Produktbeschreibungen der ausgewählten digitalen Spiele von den großen Spieleplattformen.

#### C.1.1 Produktbeschreibung The Lion's Song (Mi'pu'mi Games)

„The Lion's Song ist ein interaktives narratives Spiel. Vor dem Hintergrund des beginnenden 20. Jahrhunderts folgen die Kurzgeschichten einer Komponistin, einem Maler und einer Mathematikerin durch ihre kreativen Krisen auf der Suche nach der nächsten bahnbrechenden Errungenschaft. The Lion's Song spielt in Österreich Anfang des 20. Jahrhunderts und folgt in jeder Episode einem außergewöhnlichen Denker. Spieler werden Teil der sehr intimen Geschichten von Künstlern, die mit Inspiration, menschlichen Beziehungen und persönlichen Erfolgsdruck kämpfen: eine talentierte Komponistin, die vor ihrem ersten großen Konzert mit einer Schreibblockade zu kämpfen hat, ein aufstrebender Maler, der an seinen Herausforderungen wächst und eine brillante Mathematikerin, die versucht, ihre Stimme in einer Männerwelt zu finden. Die Entscheidungen, die Spieler in The Lion's Song in einer Episode treffen, haben direkten Einfluss auf den Verlauf aller Episoden und werden ultimativ bestimmen, ob die Protagonisten den Erfolg, den sie anstreben, finden.“ (Nintendo of Europe GmbH, 2022).

### C.1.2 Produktbeschreibung Die Gilde 3 (THQ Nordic)

„Wir befinden uns mitten in Europa im Jahre 1400. Das Mittelalter, das einst von Adel und Klerus beherrscht wurde, geht zu Ende und eine neue Ära beginnt: Das Zeitalter der freien Städte, des Handels und des freien Geistes! In „Die Gilde 3“ gründet Ihr Eure eigene Familiendynastie, welche Jahrhunderte überdauern kann. Während die Welt sich immer wieder verändert – alle Nicht-Spieler-Charaktere treffen ihre eigenen Entscheidungen – müsst Ihr Eure Talente in Handwerk, Handel, öffentlichem Auftreten, Politik und hinterhältigen Intrigen unter Beweis stellen. „Die Gilde 3“ ist eine einzigartige Mischung aus Wirtschaftssimulation, Strategiespiel, historische Lebenssimulation und Rollenspiel in Echtzeit-3D, mit atmosphärischen Stimmnahmen und einem mittelalterlichen Soundtrack. Das Spiel befindet sich derzeit im Early Access und somit in Entwicklung. Es wird regelmäßig aktualisiert – wer also Infos zum aktuellen Status sucht, sollte ein Auge auf den Community-Hub und die neuesten Patchnotes haben. Beim Erscheinen des Spiels erwarten euch:

- Historische Städte und ihre Umgebung in Zentral- und Nordeuropa, simuliert mit vier Jahreszeiten und Tag/Nacht-Zyklus.
- Die Herausforderung, eine Familiendynastie zu gründen, die mit jeder Generation stärker wird, sie gesund zu halten und zu entwickeln ... oder sie verschwindet einfach.
- Ein Machtkampf, bei dem ihr in Sachen Wirtschaft, Politik und Diplomatie glänzen müsst.
- Ein Multiplayer-Modus, in dem ihr eure Mitspieler hintergehen werdet und der eure Freundschaften auf die Probe stellen wird.
- Ein neues Spielelement im ewigen Machtkampf – Gilden! Tretet einer Gilde bei (z. B. den Alchemisten), unterstützt die anderen Mitglieder bzw. werdet von ihnen unterstützt, erhaltet Zugriff auf die besonderen Fähigkeiten eurer Gilde und versucht, eure Stadt und die komplette Szenarien-Karte nach der Philosophie eurer Gilde zu formen!“ (Steam, 2022a).

### C.1.3 Produktbeschreibung Through the Darkest of Times (Paintbucket Games)

„Dunkle Zeiten bedeuten Angst und Gefahr. Die Gefahr, von patrouillierenden Nationalsozialisten verhaftet zu werden, die nach jenen Menschen suchen, welche sich öffentlich gegen ihre Weltanschauung stellen. Die Gefahr, von Soldaten der deutschen Wehrmacht niedergeschlagen oder gar getötet zu werden, weil wir uns gegen das Regime stellen. Die Gefahr, alles zu verlieren, auch unsere Liebenden. So leben wir. So versuchen wir zu überleben, in diesen dunkelsten aller Zeiten. Du bist der Anführer einer kleinen Widerstandsgruppe im Berlin von 1933, bestehend aus Menschen des einfachen Volkes, von Juden über Katholiken und Kommunisten bis hin zu Patrioten, die einfach nicht den Blick abwenden können. Dein Ziel ist es, dem Regime kleine Schläge zu versetzen - Flugblätter zu verteilen, um aufzuklären, was die Nazis wirklich vorhaben, Botschaften auf Wände zu malen, zu sabotieren, Informationen zu sammeln und mehr Anhänger zu gewinnen. Und das alles stets im Verborgenen - wenn die Streitkräfte der Nazis von Ihrer Gruppe erfahren, ist das Leben jedes einzelnen Mitglieds in großer Gefahr.“ (Steam, 2022c).

## C.2 Unterzeichnete Einverständniserklärungen

In diesem Abschnitt finden sich die unterzeichneten Einverständniserklärungen der interviewten Personen.

### C.2.1 THQ Nordic

 Institut für  
KULTUR- UND SOZIALANTHROPOLOGIE  
Department of  
SOCIAL AND CULTURAL ANTHROPOLOGY

 universität  
wien

Institut für Kultur- und  
Sozialanthropologie

Universitätsstraße 7 (NIG)  
1010 Wien  
Web: <https://ksa.univie.ac.at>

**Forschungsvorhaben:** Masterarbeit mit dem Arbeitstitel  
„Geschichte als Marke und oder Inhalt“  
Datenerhebung durchgeführt von [Florian SONNER, 01546749]

**Interviewteilnehmer/in:** Heinrich Meyer

**Einverständniserklärung**

Hiermit bestätige ich, dass ich über das Forschungsvorhaben ausreichend informiert wurde. Es ist mir bewusst, dass meine Teilnahme an der Datenerhebung freiwillig ist und ich diese jederzeit ohne Angaben von Gründen beenden kann. Ich bin damit einverstanden, dass das Interview aufgezeichnet wird und später in Schriftform übertragen werden kann. Ich wurde darüber informiert, dass meine Aussagen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden können. Dazu wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

☒ 1A. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, ohne dass personenbezogene Daten pseudonymisiert werden müssen. Angaben zu meiner Person wie Telefonnummer, Emailadresse oder Postadresse werden nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben.

☐ 1B. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, jedoch ausschließlich in pseudonymisierter Form, sodass keine Rückschlüsse auf meine Person gezogen werden können.

Zur Verwendung von Fotos und/oder Videos wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

☐ 2A. Ich gebe meine Zustimmung, dass allfällige Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen wiedergegeben werden dürfen.

☒ 2B. Ich bin nicht damit einverstanden, dass Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

Wien, 17.01.2022  
Ort und Datum

Heinrich Meyer  
Name und Unterschrift

## C.2.2 Mi'pu'mi Games



Institut für  
KULTUR- UND SOZIALANTHROPOLOGIE  
Department of  
SOCIAL AND CULTURAL ANTHROPOLOGY



universität  
wien

Institut für Kultur- und  
Sozialanthropologie

Universitätsstraße 7 (NIG)  
1010 Wien  
Web: <https://ksa.univie.ac.at>

**Forschungsvorhaben:** Masterarbeit mit dem Arbeitstitel  
„Geschichte als Marke und oder Inhalt“  
Datenerhebung durchgeführt von [Florian SONNER, 01546749]

**Interviewteilnehmer/in:** ..... Mag. Martin Filipp .....

### Einverständniserklärung

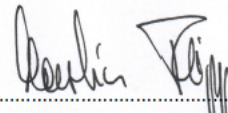
Hiermit bestätige ich, dass ich über das Forschungsvorhaben ausreichend informiert wurde. Es ist mir bewusst, dass meine Teilnahme an der Datenerhebung freiwillig ist und ich diese jederzeit ohne Angaben von Gründen beenden kann. Ich bin damit einverstanden, dass das Interview aufgezeichnet wird und später in Schriftform übertragen werden kann. Ich wurde darüber informiert, dass meine Aussagen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden können. Dazu wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

- ☒ 1A. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, ohne dass personenbezogene Daten pseudonymisiert werden müssen. Angaben zu meiner Person wie Telefonnummer, Emailadresse oder Postadresse werden nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben.
- ☐ 1B. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, jedoch ausschließlich in pseudonymisierter Form, sodass keine Rückschlüsse auf meine Person gezogen werden können.

Zur Verwendung von Fotos und/oder Videos wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

- ☒ 2A. Ich gebe meine Zustimmung, dass allfällige Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen wiedergegeben werden dürfen.
- ☐ 2B. Ich bin nicht damit einverstanden, dass Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

.....  
Ort und Datum

  
.....  
Mag. Martin Filipp

### C.2.3 Paintbucket Games



Institut für  
KULTUR- UND SOZIALANTHROPOLOGIE  
Department of  
SOCIAL AND CULTURAL ANTHROPOLOGY



universität  
wien

Institut für Kultur- und  
Sozialanthropologie

Universitätsstraße 7 (NIG)  
1010 Wien  
Web: <https://ksa.univie.ac.at>

**Forschungsvorhaben:** Masterarbeit mit dem Arbeitstitel  
„Geschichte als Marke und oder Inhalt“  
Datenerhebung durchgeführt von [Florian SONNER, 01546749]

**Interviewteilnehmer/in:** ...Jörg Friedrich.....

#### Einverständniserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich über das Forschungsvorhaben ausreichend informiert wurde. Es ist mir bewusst, dass meine Teilnahme an der Datenerhebung freiwillig ist und ich diese jederzeit ohne Angaben von Gründen beenden kann. Ich bin damit einverstanden, dass das Interview aufgezeichnet wird und später in Schriftform übertragen werden kann. Ich wurde darüber informiert, dass meine Aussagen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden können. Dazu wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

- ☒ 1A. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, ohne dass personenbezogene Daten pseudonymisiert werden müssen. Angaben zu meiner Person wie Telefonnummer, Emailadresse oder Postadresse werden nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben.
- ☐ 1B. Meine Aussagen dürfen abschnittsweise in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen zitiert werden, jedoch ausschließlich in pseudonymisierter Form, sodass keine Rückschlüsse auf meine Person gezogen werden können.

Zur Verwendung von Fotos und/oder Videos wird folgendes vereinbart (bitte eine der folgenden Optionen auswählen und ankreuzen):

- ☒ 2A. Ich gebe meine Zustimmung, dass allfällige Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen wiedergegeben werden dürfen.
- ☐ 2B. Ich bin nicht damit einverstanden, dass Fotos und/oder Videos, die während des Forschungsvorhabens von mir gemacht werden, in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

...Berlin, 7.4.2022.....  
Ort und Datum

.....  
Name und Unterschrift

### C.3 Abstract

Das digitale Spiel nimmt in der heutigen Gesellschaft einen immer größeren Stellenwert ein und ist aus dem alltäglichen Leben vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Egal ob jung oder alt begeistert dieses Medium in vielerlei Hinsicht und auf unterschiedlichste Weise. Der immer populärer werdende E-Sport oder das Spiel als entspannte Freizeitaktivität nach der Schule oder Arbeit sind nur ein paar Beispiele dafür, wie es unseren Alltag bereits durchdrungen hat. Genau aufgrund dieser Reichweite weist das digitale Spiel eine unglaubliche Attraktivität auf näher beforscht und dessen Beschaffenheit ergründet zu werden. Kommt man mit diesem Medium in Berührung, so tritt man auch mit einer Repräsentation von Vergangenheit in Kontakt, die von den EntwicklerInnen vorgenommen wird. Aus diesem Grund richtet sich der Fokus dieser Arbeit auf eben jene und möchte herausfinden, wie und auf welche Weise Geschichte im digitalen Spiel herstellerseitig verwendet wird. Um diesem Erkenntnisinteresse beizukommen, fand zu Beginn eine theoretische Aufarbeitung der Thematik statt, die sich zunächst mit der Definition eines Spiels im Allgemeinen sowie der begrifflichen Aufarbeitung des digitalen Spiels im Spezifischen befasst. In weiterer Folge wurden mittels des Konzepts der strukturellen Koppelung der Einfluss digitaler Spiele auf das Geschichtsbewusstsein dargelegt sowie eine Erläuterung von Public History und wie diese mit der Thematik in Verbindung steht, gegeben. Den Abschluss des Theorieteils bildet die Darstellung des Analysemodells nach Chapman (2016), das für die folgende Strukturanalyse der ausgewählten digitalen Spiele herangezogen wurde. Methodisch fand zunächst eine Annäherung mittels Strukturanalyse statt, um die die historische Erzählung der Spielwelt beeinflussenden Spielstrukturen sowie deren tendenzielle Verarbeitung offenzulegen und somit ein besseres Verständnis der gewählten digitalen Spiele zu gewährleisten. Daraufhin wurden drei ExpertInnen aus der Gaming-Branche interviewt, davon Transkripte angefertigt, diese schließlich mithilfe von QDA-Software codiert und im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse auf das Erkenntnisinteresse hin analysiert. Die Untersuchung hat gezeigt, dass sich, abgesehen von der Verwendung von Geschichte als grobes Gerüst oder Rahmen, diesbezüglich kaum ein einheitliches Bild zeichnen lässt. Besonders im Detail lassen sich stark voneinander abweichende herstellerseitige Verwendungsweisen betrachten. Nichtsdestotrotz konnten durch die Arbeit diverse Herangehensweisen der Entwicklungsstudios offengelegt sowie potentiell ertragreiche Anknüpfungspunkte für zukünftige Forschung identifiziert werden.