

1.2 Transkript Gruppendiskussion 25.06.2019

TN Nummer / Geschlecht	Ausbildungsjahr	Beruf
TN 1 / m	2	Technischer Produktionsdesigner
TN 2 / m	2	Werkzeugmechaniker
TN 3 / m	2	Technischer Produktionsdesigner
TN 4 / w	2	Industriekauffrau
TN 5 / w	2	Industriekauffrau

1

Prosodische Merkmale	Erklärung
(1) (2) (3)	Pause mit Sekundenlänge
[ahja] [mhm]	Redewendungen, die innerhalb des Kommunikationsbeitrags sind
{gleichzeitig}	Gleichzeitige Rede
TN 1	Teilnehmer und seine Nummer
M	Moderatorin
?	Steigende Endintonation (Frage)
.	Fallende Endintonation
<lacht>, <hustet>	Außersprachliche Handlungen
(unv)	Unverständlich

2

3 (M): Gut, dann fangen wir an, herzlich willkommen zur Gruppendiskussion nochmal. Meine
4 erste Frage wäre, wenn ich an das coolste digitale Spiel denke, was stelle ich mir vor? Wie ist
5 das Spiel ausgestattet? Ich könnt von eurer Erfahrung sprechen, oder einfach andere Beispiele
6 nennen.

7 (TN): also, jetzt ein digitales Spiel

8 (M): ja, genau, irgendein digitales Spiel. Hast du schon bestimmt in deinem Leben gespielt,
9 oder?

10 (TN): jetzt ein Computerspiel oder ein App-Spiel.

11 (M): ja, kannst gerne zwei Beispiele nennen, genau.

12 (TN) achso, okay. Also, jetzt spiele ich nicht so viel, weil ich nicht so viel Zeit habe <lacht>.
13 Aber von früher auch (2) da habe ich zum Beispiel gerne FIFA gespielt, weil es ist mit (unv)
14 meinen Hobbies überall zugestimmt ist. Ich spiele ja gerne Fußball.

15 (M): okay, hast du das Spiel jetzt nur wegen deinem Hobby gespielt, oder gab es an dem Spiel
16 etwas noch, was es für dich interessant gemacht hat, das Spiel zu spielen.

17 (TN): naja, ich habe es gespielt, weil es im Fußball geht. Fußball ist ja Nummer eins bei den
18 Jugendlichen. Ja und dieses Wettbewerb-Charakter an dem Spiel (1) dass ich meinen Kumpels
19 so sagen kann, ja bin besser als du, deswegen habe ich jetzt gewonnen. Wie es in echten Fußball
20 auch. Man soll Erfolgserlebnis haben (2) Also, gewinnen.

21 (M): hattest du da so ein klares Ziel im Spiel? Oder wie es für dich war?

22 (TN): nein, also ich habe es gespielt, weil es Spaß gemacht hat. Ich habe einfach für den
23 Moment gespielt.

24 (M): was sagen die anderen dazu? Habt ihr schon was gespielt, was Spaß gemacht hat? Warum?
25 {gleichzeitig} ja, auf jeden Fall.

26 (TN): was mir so Spaß gemacht hat damals, waren irgendwelche Adventure-Spiele (2) Oder
27 Rollenspiele (1) sowie SIM City oder ja (2) so was wie Wirtschaftssimulation (1) in
28 Einführungsstrichen.

29 (M) okay.

30 (TN): ja

31 (M): also, das heißt du brauchst so eine gewisse Freiheit um (2) ja aber auch so ein klares Ziel,
32 was muss man jetzt machen, oder?

33 (TN): ja, so

34 (M): oder Rahmenbedingungen brauchst du so, oder (2) und dann auch gleichzeitig gewisse
35 Freiheit.

36 (TN): ja, genau. Also, zum Beispiel in einem Spiel gab es also (2) da musste ich Missionen
37 durchführen und auch überleben (2) also, das Ziel bei diesem Spiel war zu überleben und zum
38 Beispiel eine Stadt weiter expandiert. Ja (2) und da hatte ich eigentlich nicht so Konkurrenz
39 dabei, aber das ist so, dass man dieses Ziel vom Spiel vorgegeben bekommen hat (2) also, du
40 musst überleben, sonst wirst du von irgendwelchen Monsters gekillt, oder keine Ahnung (2)
41 oder du gehst pleite, bei SimCity oder so (unv)

42 (M): was meinen die anderen zu dem Thema?

43 (TN): ja, also ich kann sagen, bei mir ist es ähnlich, ich spiele ja auch nicht so viel, aber spiele
44 gerne mit offenen Welten (2) wo ich praktisch so ein Paar Rahmenbedingungen habe, und viel
45 machen kann, was ich so will, am besten mit Freunden, was mir Spaß gemacht hat.

46 (M): okay. Weil du dich einerseits dich testen könntest, wie gut du bist und andererseits hattest
47 du die Möglichkeit mit anderen zusammen zu spielen.

48 (TN): ja, oder was zusammen aufbauen (2) ja also gemeinsam zu einem Ziel kommen.

49 (TN): ja, also ich kann auch sagen, dass es mir spaß gemacht hat zu spielen, wenn das Spiel
50 diesen Wettbewerbscharackter hatte. Auch das mit dem zusammen spielen finde ich wichtig.
51 Ich spiele super gerne Quizz Duel, und da hat man auch diesen Druck (2) also, so einen
52 Zeitdruck und ja (2) genau. Solche Spiele machen mir Spaß.

53 (M): ja, okay. Also, das heißt die wichtigsten Elemente für euch sind: Zeitdruck, dann Ranking,
54 bzw. Wettbewerb, oder soziales Spielen.

55 (TN): ja, also gegen einander zu spielen, heißt nicht, dass ich meinen Gegner total fertig
56 machen will oder auslachen will oder so <lacht>

57 (M): ja, ist klar <lacht>

58 (TN): ja, aber es macht natürlich mehr Spaß, wenn du mit jemandem spielst, den du kennst.

59 (TN): ja, ist natürlich auch ein bisschen sich testen, ja

60 (TN): genau.

61 (TN): ja, also, ich habe jetzt nicht nur gespielt um (unv).

62 (M): ja, okay, was wäre euerseits noch wichtig?

63 (TN): naja (2) gewisse Freiheit zu haben in meiner Spielwelt.

64 (M): okay, habt ihr noch irgendwelche Kommentare zu dem Thema? (2) okay, erstmal nicht,
65 dann gehen wir weiter. Also welche Spielgenres findet ihr am meisten interessant und warum?

66 (TN): also, was ich meisten interessant finde sind offene Spiele, die ähnlich mit der realen Welt
67 sind. Und die Spiele für Einzelspieler mag ich nicht so gerne, weil ich schnell gelangweilt bin.
68 Aber eher so kreatives, wo ich viel machen kann (1) viele verschiedene Aufgaben und Rätseln

69 (M): okay. Ja.

70 (TN): Das mag ich am meisten. Oder das mit verschiedenen Features, wo ich auch vieles
71 ausprobieren kann. Oder das mit offenen Welten, wo ich was bestimmtes erreichen soll, um
72 bestimmte Sachen freizuschalten. Ja (2) diese Belohnung, die du dabei hast.

73 (TN): ja, ich glaube, man verliert die Motivation, wenn man keinen Sinn sieht es weiter zu
74 machen. Oder wenn man nicht sieht, dass man voran kommt, so zu sagen. Dass man sieht, dass
75 wenn man so fünf oder sechs Stunden am Stück spielt, und dann wenn man aufhört, dann sieht
76 man, okay, was habe ich diese sechs Stunden gemacht. Und wenn es keinen Speicher im
77 System gibt, damit man an der Stelle weiter machen könnte, wird man nicht immer von vorne
78 anfangen wollen.

79 (TN): Also, das ist so, dass das Spiel am besten soll Levels, oder Ziele bzw. Meilensteine haben
80 sollen, damit ich sehe, wie ich mich entwickle. Also, das Spiel soll schon klare Ziele haben,
81 damit ich sehe wo ich hin soll.

82 (TN): ne, ich finde, dass das Ziel muss klar sein, aber der Weg zum Ziel ist eigentlich was mich
83 interessiert. Also, die Sachen, die man dann auf dem Weg zum Ziel erreicht (uvs.) Das Ziel ist
84 glaube ich (2) ja also ich glaube nicht, dass es bis zum bitteren Ende gezockt sein soll (1) Vor
85 allem, wenn es offene Spiele waren, ich glaube es ist relativ schwierig. Aber ja (2) auf dem
86 Weg dahinter viele coole Sachen entdecken zu können.

87 (TN): ja, genau, so quasi wo die Neugier geweckt wird.

88 (TN): also, ich glaube, wenn es vom Vorne rein heißt, dieses Jahr soll ich dies und das erreichen,
89 dann hat man nicht genau so viel Spaß, als wenn man so im Hinterkopf hat „ich könnte so
90 aufhören, wenn ich wollen würde“. Also, ich muss jetzt nicht unbedingt dieses Ziel (2) also, es
91 muss nicht so wie eine Belastung rüber kommen.

92 (TN): ja, diesen Druck von vorne rein mag ich auch nicht (2) ne.

93 (TN): ja, also, meiner Meinung nach ich muss schon ganz klares Oberziel haben.
94 Beziehungsweise ich muss verstehen, worum es geht. Aber der Weg zu dem Ziel soll offen
95 bleiben.

96 (TN): ja, so wie bei FIFA. Wenn man fünf Male gewinnt, heißt es nicht, dass man das Spiel
97 gewonnen hat. Das heißt, dass man schon richtig gut ist <lacht>, aber solche Ziel kann man
98 sich selber setzen.

99 (M): okay, alles klar. Aber bei FIFA ist ja das Ziel klar definiert, oder?

100 (TN): ja, genau, bei FIFA ist von Vorne rein ist klar, worum es geht. Es geht um Fußball <lacht>

101 (M): okay (2) gut, habt ihr noch was zum Thema?

102 (TN) nein, erstmal nicht.

103 (M): gut, dann welche Genre ist für euch am interessantesten? Welche Genre findet ihr cool
104 und warum?

105 (TN): Ja, also für mich ist es wichtig, dass ich einen Bezug zu Realität habe, ich mag keine
106 Phantasien.

107 (TN): ich mag Adventure-Spiele am meisten, wo ich irgendwelche Missionen, Reisen so was
108 erledigen soll.

109 (TN): Ja, ich glaube, dass irgendwelche Phantasie-Weltspiele zu deinem
110 Informationssicherheit Spiel nicht so passen würden. Wüsste jetzt auch nicht, wie man es so
111 machen soll.

112 (TN): ja, Social Engineering (2) es sind ja reale Fälle, da musst das Spiel auch möglichst real
113 sein, ohne irgendwelche Monsters oder so was.

114 (M): ja, genau (2) also, meine Idee ist, dass das Ganze (2) also das tatsächliche Spiel in einem
115 Büro bzw. im Werksflur etc. stattfindet. Und auch das Spiel muss zwei Perspektiven haben.
116 Einmal kann man einen Hacker spielen (2) und einmal so einen Schützer, also einen Herr
117 Müller. Genau, und wenn man eine Perspektive ausgewählt hast, spielt das System einen
118 Gegner. Also, wenn man praktisch Herr Müller Perspektive gerade spielt, spielt das System
119 einen Hecker, also einen Gegner. Wisst ihr was ich meine? Natürlich, cooler wäre, wenn wir
120 hier ein Multipler-Player Game durchsetzen können, aber ist eher unrealistisch. Genau, und
121 außerdem haben wir hier ein klares Ziel, also VW zu schützen bzw. VW zu hacken. Aber wie
122 man zu dem Ziel kommst, ist erstmal frei.

123 (TN): Ja (2) ich glaube, alle werden Hacker-Perspektive auswählen <lacht>.

124 (M): naja, es ist nicht schlimm, wenn man eine Hacker-Perspektive auswählt, lernt man ja auch,
125 wie easy das eigentlich ist, gehackt zu werden (2) wenn ich zum Beispiel meine PKI-Karte im
126 Laptop drinne lasse, oder etwas auf Instagram oder Facebook poste, dann ist es ziemlich leicht
127 mein Passwort zu erraten. So war meine Idee. Was denkt ihr dazu?

128 (TN): ja, ich glaube es ist auch wichtig, dass die Grafik dann ziemlich gut ist und die typische
129 Situationen ganz gut abgebildet sind.

130 (TN): ja (2) als, ich persönlich mag es so, dass ich schon am Anfang getriggert bin und bin
131 neugierig was weiter kommt.

132 (TN): ja, ich auch.

133 (M): Ja, also, so wie ein Trailer für einen Film soll der Anfang sein, oder?

134 (TN): ja, genau <lacht>, aber vielleicht nicht so lang <lacht>.

135 (M): gut (2) habt ihr noch was zum Thema?

136 (TN) {gleichzeitig} nein, erstmal nicht.

137 (M): okay, gut. Dann gehen wir weiter. Also, inwiefern muss ich mich mit Hauptfigur
138 identifizieren können? Muss ich zum Beispiel einen Avatar auswählen können? Soll mein
139 Avatar irgendwelche Persönlichkeitscharakteristiken haben? Was denkt ihr?

140 (TN): Also, Klamotten, Hautfarbe so was muss ich nicht unbedingt auswählen können. Also
141 aber Trennung zwischen weiblich und männlich soll es schon geben.

142 (TN): ich muss sagen, von mir aus, muss ich sogar nicht wissen, ob es ein Mann oder eine Frau
143 ist. Das was ich wissen soll, ist eine Hintergrundgeschichte. Also ich muss irgendwie
144 Hintergrund wissen, quasi was ist davor passiert ist (2) bevor ich angefangen habe zu spielen.

145 (TN): Ja, ich glaube Avatar und Hautfarbe ist ziemlich egal. Was ich auch wissen soll, ist eine
146 Hintergrundgeschichte. Also, für mich wäre es (2) also, gar nicht so wichtig. Also, für mich
147 steht die Aufgabe und die Geschichte (2) also Storytelling im Vordergrund.

148 (TN): Ja, für mich es ist relativ irrelevant welche Hautfarbe (2) oder welche Augenfarbe hat
149 mein Avatar.

150 (M): okay, aber komplett irrelevant, oder soll es irgendwelche Elemente geben, die für mich
151 wichtig sind.

152 (TN): Ja, also, ich glaube, wenn man da eine Figur hat, also mit der man sich so ein bisschen
153 identifizieren kann (2) dann habe ich mehr Interesse beziehungsweise mehr Bezug zu dem
154 Spiel. Also, von mir aus, soll es auch nicht so detailliert sein, aber ich glaube sich mit einem
155 Avatar zu identifizieren ist doch irgendwie wichtig.

156 (M): okay, ja. Und jetzt in Bezug auf mein Spiel. Was sagt ihr dazu?

157 (TN): wie meinst du das?

158 (M): ja, so wie ich es verstanden habe, der Spieler soll die Hintergrundgeschichte von den
159 beiden Figuren wissen können und auch irgendwie sich ein bisschen mit den beiden
160 Charakteren assoziieren können.

161 (TN): ja, vielleicht wäre cool, wenn man so einmal die Hackerin und einmal den Hacker hat.
162 Aber mir wäre es ziemlich egal, wenn man Hautfarbe auswählen kann.

163 (TN): ja, denke auch so.

164 (TN) ja.

165 (M): okay, alles klar. Was sagt der Rest?

166 (TN): ja vielleicht so ein kleines Motiv, hinter dem Ganzen, warum man es macht.

167 (M): ja.

168 (TN): sprich, ein kurzes Video, oder irgendwie so was.

169 (TN): oder die Beziehung zwischen dem Hacker und dem Herrn Müller.

170 (M): ja, das ist gut (2) Okay, dann die letzte Frage. Warum würde ich ein Spiel stundenlang
171 spielen wollen. Gibt es irgendwelche Beispiele dafür? Vielleicht als ihr als Kinder gespielt habt?

172 (TN): ja, die Sims.

173 (M): okay, cool. Warum?

174 (TN): ja, weil ich da kreativ sein konnte und verschiedene Möglichkeiten habe.

175 (M): okay, was waren das für die Möglichkeiten?

176 (TN): naja, so das eigene Umfeld zum Beispiel zu gestalten.

177 (M): gab es auch Situationen mit denen du konfrontiert wurdest?

178 (TN): naja, bei Sims hat man gewisse Kontrolle über die Situation, und dadurch, dass man
179 selber entscheidet, wie es weiter geht, hat man natürlich Spaß.

180 (TN): ja, du bist so wie der Gott bei den Sims <lacht>.

181 (TN): ja, es ist so.

182 (M): ja, also, das heißt, dass man Kontrolle über die Situation hat, und darüber hinaus sein
183 Umfeld gestalten kann. Okay. Also, für dich wäre es die Sims, und für andere?

184 (TN): was war die Frage nochmal, ich habe es nicht so verstanden <lacht>.

185 (M): ja <lacht>, die Frage war, welches Spiel würdest du stundenlang spielen wollen und
186 warum? Gibt es ein Beispiel dafür.

187 (TN): ja, jetzt eine Stunde oder zwei Stunden, oder wie jetzt?

188 (M): ja, zum Beispiel.

189 (TN): also, wenn ich jetzt an ganz zurück denke, dann sind es open-Games, die damals voll in
190 waren (2) oder irgendwelche Rollenspiele (2)

191 (M): okay, warum?

192 (TN): ja, ich glaube, dass was Spaß gemacht hat, ist dass man einen groben Leitfaden hatte (2)
193 man muss zum Beispiel zum Schluss einen Champion werden

194 (TN): so wie hochgestecktes Ziel.

195 (TN): ja, genau, aber wie du zu dem Ziel kommst, ist vollkommen frei. Es gab natürlich
196 Meilensteine, die du erreichen müsstest, um weiter zu kommen, aber dazwischen war es
197 vollkommen frei. So wie bei Pokémon Go, man muss Pokemons fangen, aber welche es ist
198 egal. Ja, das macht wieder so. So individuell auch irgendwie.

199 (M): ja, und jetzt in Bezug auf mein Spiel?

200 (TN): ja, was ich mir auch so vorstellen konnte, ist das man verschiedene Levels hat, so was
201 wie wenn man 100 Punkte erreicht hat, ist man ein guter Hacker, und wenn man 200 Punkte
202 erreicht hat, ist man ein super Hacker.

203 (M): okay, ja.

204 (TN): ja, das finde ich auch cool, dass man mit verschiedener Punktzahl verschiedene Levels
205 erreichen kann.

206 (TN): ja, aber dann das die Levels dann immer schwieriger werden. Und das man vielleicht
207 was in vorherigen Levels was dazu lernt, was vielleicht in kommenden Levels vorkommt.

208 (TN): ja, das denke ich auch so.

209 (M): ja. Was sagen die anderen dazu?

210 (TN): ja, ich würde die ganzen Levels so wie ein Rätsel gestalten, oder sogar mit einem Timer,
211 um das möglich schnell zu machen.

212 (M): ja, den Zeitdruck meinst du?

213 (TN): ja, genau, oder so was wie, okay, das hat grundsätzlich fünf Minuten gedauert, um dein
214 Account reinzukommen. Das man so selber nachdenkt, wie sicher ist z.B. mein Passwort? Oder,
215 okay, wenn man in fünf Minuten an alle meinen Sachen reinkommen kann, dann es ist schon
216 erschreckend. So in die Richtung.

217 (M): ja, okay.

218 (TN): ja, und dass man irgendwie nachdenkt, okay, was kann man dagegen tun?

219 (M): ja

220 (TN): ja, vielleicht, dass man auch selber dann auf die Hinweise zurückgreifen kann.

221 (M): ja, also, digital ist es ein bisschen kompliziert zu realisieren, weil eigentlich soll das Spiel
222 auf dem Group Learn Plattform laufen. Ja klar, als Handout bekommt man natürlich auch. Aber
223 digital glaube ich nicht. Vielleicht als Pdf, nachdem man gespielt hat.

224 (TN): hatten wir so was schon nicht gemacht? So ein Spiel?

225 (TN): ja, stimmt.

226 (TN): Ja, aber das Spiel hatte einen Lerncharakter. Man hat das Spiel angesehen, das war so
227 wie dieses (1) diese Mathespiele. Dass man so ein bisschen Abweg hat, aber im Endeffekt
228 kriegt nur die Aufgaben. Man hat dann bemerkt, dass es so eine Lernaufgabe ist, und deswegen
229 hat es auch keinen Spaß gemacht, man wollte nur möglich schnell daraus.

230 (M): ja, ich versuche was Besseres daraus zu machen, mal gucken, wie es mir gelingt.

231 (TN): ja, und das war eher so (2) mega oberflächlich. Z.B. das mit diesem USB-Stick.

232 (M): naja, es muss so auch so sein. Weil es immer wieder vorkommt, dass die Kollegen auf
233 Spam oder Phishing E-Mails darauf klicken. Wir hatten so eine Phishing Kampagne, und da
234 kam so eine E-Mail von einer angeblichen Frau Müller. Und der Text der E-Mail war mit
235 Bedrohungen, und mit einem Link zu dem DMS-Ordner. Und 48% haben darauf geklickt. Fast
236 die Hälfte!

237 (TN): ja, aber in welcher Altersgruppe?

238 (M): ja, wir hatten Kollegen aus verschiedener Abteilungen, verschiedene Kollegen
239 angeschrieben.

240 (TN): ja, mega peinlich, wir haben es auch bekommen.

241 (M): ja, stimmt eure Abteilung hat es auch bekommen „Sie wurden gehackt“. Ja?

242 (TN): genau, mega peinlich. „Das hätte passieren können“

243 (M): genau, deswegen soll es erst auf dem Level bleiben, wie kann ich über komplizierte
244 Sachen reden, wenn Phishing E-Mails angeklickt werden? Wisst ihr was ich meine?

245 (TN): ja, in deinem Spiel kann man z.B. wenn man in dem ersten Level die Phishing E-Mail
246 angeklickt hat, dann im nächsten Level, wenn man noch Mal anklickt, dann „Game-Over“.
247 Man ist doch nicht so blöd, jedes Mal darauf zu klicken! <lacht>

248 (M): ja, im Idealfall <lacht>naja, wenn es super unterschiedliche E-Mails sind, und man kann
249 die z.B. nicht sofort identifizieren und von normalen unterscheiden, dann klickst du eben drauf!

250 (TN): ja, genau.

251 (M): okay, das war es dann von meiner Seite. Habt ihr noch was zum Thema?

252 (TN): ja, cool wäre, wenn man am Ende noch zusätzliche Informationen oder Hand-Outs
253 bekommt.

254 (M): ja, na klar, das ist auch meine Idee, dass man am Ende auch Informationen und so was
255 „zum Anfassen“ bekommt.

256 (TN): und wann kommt das Spiel?

257 (M): ja, also, ich bin noch bei der Entwicklung so zu sagen. Ich werde mein Spiel mit einer
258 Agentur entwickeln, und wir also ich stelle nur didaktisches Material zur Verfügung. Ich
259 bräuchte so ungefähr ein Jahr vielleicht für Entwicklung meines Spiels. Genau, und dann habe
260 ich noch zwei Jahre für meine Dissertation. Genau, das ist nicht nur Spielentwicklung, ich muss
261 auch das Ganze auf Group Learn, also auf unsere Plattform das zu kriegen. Aber ich kann euch
262 auch auf dem Laufenden zu halten.

263 (TN): ja, das ist keine Sache vor 2 Tagen.

264 (M): genau. Okay, das wär es von meiner Seite. Vielen Dank für eure Teilnahme!