

### 1.3 Transkript Gruppendiskussion 03.07.2019

Prosodische Merkmale	Erklärung	
(1) (2) (3)	Pause mit Sekundenlänge	
[ahja] [mhm]	Redewendungen, die innerhalb des Kommunikationsbeitrags sind	
{gleichzeitig}	Gleichzeitige Rede	
TN	Teilnehmer und seine Nummer	
M	Moderatorin	
?	Steigende Endintonation (Frage)	
.	Fallende Endintonation	
<lacht>, <hustet>	Außersprachliche Handlungen	
(unv)	Unverständlich	
Gruppendiskussion 3		
TN-Nummer / Geschlecht	Ausbildungsjahr	Beruf
TN 1 / m	2	Fachinformatiker in Anwendungsentwicklung
TN 2 / m	1	Werkzeugmechaniker
TN 3 / w	2	Industriekauffrau
TN 4 / w	1	Industriekauffrau
TN 5 / w	2	Industriekauffrau

1

2 (M): okay, dann nochmal. Herzlich willkommen zur Gruppendiskussion. Meine erste Frage  
 3 wäre, wenn ich an das coolste digitale Spiel oder App-Spiel denke, was stelle ich mir vor? Ihr  
 4 könnt von euer Erfahrung sprechen, was ihr so gespielt habt (2) oder ihr könnt in eine  
 5 Fantasiewelt gehen und euch was vorstellen und mit uns mitteilen (2) Das ist erstmal frei.

6 (TN): also, bei mir ist es meistens so, wenn ich irgendwelche Apps oder Spiele spiele, dann  
 7 meistens ist es Quizz oder so eine Art Puzzle oder so was. Eher so die Richtung (2) ja (1) nicht  
 8 Denkspiele, aber schon so eine Quizz oder so was.

9 (M): warum magst du das?

10 (TN): ich weiß nicht, irgendwie gefällt mir es gut, wenn man nicht nur beispielsweise hin und  
 11 her wischen muss, sondern auch irgendwie nachdenken muss. Oder irgendwas dann lösen muss  
 12 und dann irgendwie dann so eine Art Erfolg hat.

13 (M): muss das Spiel zu irgendeinem Thema sein oder magst du solche Spiele nur wegen  
 14 bestimmten Features, wie z.B. Zeitdruck?

15 (TN): ja, das auch, aber irgendwie dann weil man seine Erfolge schnell sieht. Man muss jetzt  
 16 nicht die halbe Stunde spielen, bis was passiert ist (2) genau. Man hat ja in diesen Spielen auch  
 17 ein klares Ziel.

18 (TN): also, was ich vor allem früher total toll fand waren immer so Spiele, wie SIMS, zum  
 19 Beispiel.

20 (TN): {gleichzeitig} ja, ich auch!

21 (M): ich auch!

22 (TN): ja, Simulationsspiele allgemein so (2) irgendwie dass man so in einer Welt gelebt hat  
23 und einfach entweder wie im normalen Leben oder in einer Fantasiewelt irgendwie wie auch  
24 immer nach irgendeinem Prinzip gespielt hat, also dass man sich quasi in irgendeinem Leben  
25 befunden hat und in dieser Richtung das alles so gespielt hat. Das ist quasi nicht realistisch,  
26 aber schon so (1) ja (2) realitätsnah.

27 (M): okay, ja.

28 (TN) ja, aufgebaut war. Das fand ich immer so (2) ziemlich toll. Das hat mir immer so am  
29 meisten Spaß gemacht hat, dass man erstmal so vielleicht was aufgebaut hat, sich so eine eigene  
30 Welt eingerichtet hat (2) ja.

31 (M): ja, und warum war es für dich so?

32 (TN): ich weiß es nicht! Vielleicht war es einfach weil man sich so seine eigene (2) ja  
33 Traumwelt ist falsch gesagt, aber sich so irgendwie so was frei (2)

34 (TN): naja man hatte auch gewisse Kontrolle. Man war so wie Gott für diese SIMs <lacht>  
35 Vom Prinzip. Und man hat das ganze Spiel und die ganze Story-Telling kontrolliert und das  
36 hat mir zum Beispiel Spaß gemacht. Weil vom Prinzip war es kein Spiel, wo man wirklich null  
37 Ahnung hat, wie es weiter geht.

38 (M): ja, okay.

39 (TN): man hatte zwar kein super klares Ziel bei SIMs, aber man konnte selber die Story-telling  
40 weiter führen und gestalten.

41 (TN): ja, stimmt das Ziel gab es da nicht, das war so eine reine Simulationsspiel.

42 (TN): Kreativ zu sein? Als Ziel? Also, was mir immer am meisten Spaß gemacht hat war ist  
43 die Häuser zu bauen und die Leute zu erstellen, dass vielleicht danach nicht mehr so doll (unv)  
44 was bei mir zumindest so. So (2) eigene Sachen zu erstellen.

45 (TN): ja, das ist glaube ich bei SIMs ist es ja so, man schließt in die Rolle von einer Person dort,  
46 das man so (2) vielleicht jetzt mit diesen Rätseln zu knüpfen, dass man so in einer Welt ist, wo  
47 man sich selbst in dem Spiel sieht, um die Aufgaben da zu lösen.

48 (TN): genau, man ist ja mehr oder weniger die handelnde Person da im Spiel. Und ich versetzte  
49 mich da (2) Würde ich sagen, schon irgendwie da rein, dass man sagt, okay, ich muss jetzt  
50 irgendeine Aufgabe machen, und muss, weiß ich nicht, irgendwas abarbeiten. Und ich glaube  
51 es ist immer ganz wichtig, dass man irgendwie eine Person hat mit der man sich so mehr oder  
52 weniger identifizieren kann, dass man sagt, okay (2) ich bin jetzt die Person, und ich muss jetzt  
53 diese Aufgabe lösen, so zu sagen.

54 (TN): ja, bei mir war es immer so, dass ich mehr oder weniger die gleiche Person erstellt habe.

55 (TN): ja, bei mir war es auch so.

56 (M): Habt ihr vielleicht noch irgendwelche Spielbeispiele? Oder Spiele, die ihr gerne spielt?

57 (TN): also, ich vergleiche jetzt grad es damit (1) ich spiele „Hay Day“ <lacht>. Und da es  
58 nämlich auch so, dass man Aufgaben lösen soll. Deswegen theoretisch, wenn ich mir es so  
59 vorstelle, zusammen mit Informationssicherheit, dass ich halt so, meinerwegen (1) wenn ich  
60 so einen Arbeitsplatz in diesem Spiel hätte, sehe dann okay, jetzt muss ich diese E-Mail an  
61 irgendeinen Lieferanten schicken, dass ich dann sehe, okay, was muss ich dabei beachten (2)  
62 dass ich zum Beispiel eine höfliche Form habe aber dass ich zum Beispiel nichts rausschicke,  
63 dass ich quasi auf Grund des Spiels darauf hingewiesen werde, was habe ich zu beachten (2)  
64 Genau, und wie mache ich das überhaupt und so. Quasi jetzt als eine Aufgabe.

65 (M): ja, ich weiß was du meinst, zu dem Punkt kommen wir ein bisschen später. Ich erkläre  
66 euch dann was ich vor habe, und ihr sagt dann mir eure Meinung. Nur bloß, ich glaube nicht  
67 (2) also das wäre dann so eine Standardarbeitssituation, solche Situationen haben wir im realen  
68 Leben. Also, nicht allen würde so ein Spiel Spaß machen. Wir kommen zu dem Punkt ein  
69 bisschen später (3) habt ihr noch vielleicht irgendwelche Spiel-Beispiele? Any FIFA Fans?

70 (TN): {gleichzeitig} nein <lachen>

71 (TN): ja, was mir vielleicht noch einfallen würde, ist wenn man gegen jemanden spielt? So was  
72 zum Beispiel, wie Stadt-Land-Fluss? So eine Art zum Beispiel? Das man versucht,  
73 irgendwelche Roboter zu hacken? So was vielleicht? Ich kann mir gut vorstellen (2) also, jeder  
74 will irgendwie Mal gewinnen.

75 (M): ja klar, dass man irgendwie auch Mal andere Perspektive hat. Gut, zu dem Punkt kommen  
76 wir auch ein bisschen später <lacht>. Cool, habt ihr noch was zu dem Thema?

77 (TN): was war der Punkt nochmal?

78 (M): ja, dass man einen Gegner hat und gegen dem Gegner spielt.

79 (TN): also, ich dachte (unv) ich finde es wichtig wenn es nicht so viel Text dabei ist. Oder  
80 unendlich lange Intro-Videos am Anfang. Also, ich persönlich finde es uranstrengend, weil ich  
81 neben bei so viel lesen muss zum Beispiel oder wenn es etwas so groß erklärt wird.

82 (M): ja.

83 (TN): also, lieber quasi einfach machen und dabei wissen, was man tun soll

84 (M): so wie halt in einem ganz normalen Spiel, GTA oder SIMS. Also, ich habe noch kein  
85 Spiel gespielt, wo ich irgendeine Einleitung oder irgendwie so was lesen sollte. Höchstens eine  
86 Beschreibung zu einem Charakter oder so. Aber es waren 2 Sätze maximal.

87 (TN): ja. Also, woran ich hab auch gedacht, ist dieses Spiel „Code of Conduct“. Da muss man  
88 auch quasi eine Einleitung angucken und dann so eine Art Test machen.

89 (TN): ja, aber es ist kein Spiel an sich.

90 (TN): ne, schon (2) das ist schon so spielerisch gedacht. Aber macht kein Spaß.

91 (M): ja, wir haben im Unternehmen noch nicht diese Kultur, aber es ändert sich schon. Es  
92 kommt noch, und das ist ein Prozess der Veränderung. Genau, meine nächste Frage ist. Welche  
93 Genre findet ihr am besten und warum? Wir haben schon ein bisschen darüber gesprochen, ihr  
94 habt SIMS und auch strategische Spiele ganz allgemein genannt.

95 (TN): ja, also Strategie Spiele (2) ganz klassische Strategie-Spiele, wie Total War zum Beispiel  
96 <lacht> sind eher nicht so meins. Aber für mich ist wichtig, dass ich so Hintergrund Geschichte  
97 kenne, und weiß in welchem Zusammenhang ist mein Charakter in Bezug auf die anderen.

98 (M): okay.

99 (TN): ich finde die Spiele cool, wo ich quasi eine andere Rolle habe und so ein Oberziel hab

100 (TN): genau. Gerade, dass man so ein Ziel hat.

101 (M): ja, okay.

102 (TN): dass man weiß, okay, wenn ich jetzt dieses Level verliere, oder diese Aufgabe nicht  
103 schaffe, dann werde ich so und so viele Punkte verlieren. Also, Survival nicht im Sinne so ein  
104 War Spiel, sondern dass mir wirklich bewusst ist, okay, ich habe jetzt Zeit oder Punkte Druck  
105 und muss durch.

106 (TN): genau, ich würde dem jetzt auch zustimmen. Ich würde jetzt behaupten, dass alles andere  
107 mich nicht unbedingt dazu animieren würde das Spiel zu spielen (2) Also, ich glaube, dass es  
108 schon ein wichtiger Punkt irgendwie (2) Weil ansonsten würde ich mir denken, hm ne <lacht>.  
109 Macht kein Spaß.

110 (TN): ja, genau, das würde ich mir auch so denken, okay, dann spiele ich jetzt halt so  
111 informationshalber, und nicht weil ich irgendwie spielen möchte.

112 (M): ja, natürlich (2) Okay, habt ihr noch was zum Thema Genre?

113 (TN): {gleichzeitig} nein.

114 (M): gut, dann gehen wir weiter. Nächstes Thema „Avatar“. Was denkt ihr, ist es ein wichtiges  
115 Thema im Spiel? Brauchen wir überhaupt Avatare? Wozu brauchen wir Avatare? Soll ich als  
116 Spieler eine Möglichkeit haben, meinen Avatar super detailliert gestalten können? Oder ist es  
117 überhaupt unwichtig? So, eure Gedanken zu dem Thema.

118 (TN): Also, ich würde sagen, so in der Mitte. Es ist nicht so wie ein SIM erstellen, dass man  
119 über eine Stunde daran basteln soll. So kommt man nicht zu dem Spiel <lacht>. Ja, aber so ein  
120 Paar Abstufungen vielleicht so. So wie es bei WhatsApp früher war. Also, nicht jetzt <lacht>  
121 jetzt ist es übertrieben geworden <lacht>. Aber vielleicht so, ganz normale Emojis, so zum  
122 Beispiel Mädchen mit blonden und mit braunen Haaren.

123 (TN): ja ich finde es so ein bisschen wie (2) weil im normal Fall macht man ja (2) erstellt man  
124 sich sowieso selbst (2) und WhatsApp kennt ja jeder. Und dann einfach nicht nur Männlich  
125 und Weiblich, sondern auch so noch eine Abstufung wie Haarfarbe vielleicht. Nicht so wie  
126 bei Snapchat, wo man halt alles {gleichzeitig} nein nein

127 (TN): ja, wirklich nur diese normale. Aber vielleicht ja auch die lustigen Sachen, wie z.B grüne  
128 Haare <lacht>.

129 (TN): <lacht> ja das wäre cool.

130 (M): okay, stimmt.

131 (TN): ja, und cool wäre (2) naja, dass die Hauptfigur nicht unbedingt natürlich meinen Namen  
132 hat, aber schon, dass man sich so anmelden konnte, mit einem User-Name oder so was. Vor

133 allem, wenn man so weit geht, dass man sagt, okay, man spielt gegen einander, und dann ich  
134 sehe zum Beispiel, okay, da steht „Lena“ und ich mache irgendwas mit Lena oder so. Dann  
135 glaube ich es ist schon wichtig, dass man irgendwie Verbindung hat, dass man sitzt in der  
136 Klasse, und ich spiele zum Beispiel gerade gegen Lena.

137 (M): ja.

138 (TN): ja, ich glaube es wäre cool.

139 (M): okay. Was (2) jetzt abgesehen von dem Thema „Informationssicherheit“ und  
140 unternehmerische Möglichkeiten und so weiter und so fort. Was (2) würde mich dazu bringen  
141 im Spiel, dass ich dieses Spiel stundenlang spielen will?

142 (TN): Da würde ich jetzt wieder irgendwie so halt auch darauf anzählen, wo man auch  
143 irgendwie ein Ziel hat, das Spiel irgendwie zu beenden. Also, irgendwie (2) irgendwas als Ziel  
144 hat (1) also, wenn man irgendwie jetzt einfach (1) wenn man jetzt es irgendwie vergleicht jetzt  
145 mit einem Quizz-Spiel, wenn man einfach ein Level nach einem anderen macht, bis ins  
146 Unendliche, dann hat man irgendwann keine Lust mehr. Wenn es irgendwie ein Ziel gibt am  
147 Ende (2) besteht man das und das oder irgendwas muss man erreichen, das ist dann so, das halt  
148 mich so anspricht.

149 (TN): ja, also, für mich ist es so, dass man so ein grobes Ziel haben soll, ja (2) man soll schon  
150 wissen, wohin es geht, aber der Weg dahin soll mir offen bleiben.

151 (TN): oder auch Belohnung so zu sagen, dass wenn ich einen kleinen Teilschritt erreicht habe,  
152 dass ich einfach irgendwas dazu bekomme, womit ich auch was anders neues machen kann  
153 oder so (2) dass ich nicht immer vom Spielen her auf einem Level bleibe, sondern dass ich  
154 einfach sehe, okay wenn ich irgendwas gewonnen habe, dann kriege ich irgendwas dafür, und  
155 kann dann mehr als ein anderer Spieler schon.

156 (TN): ja, das sehe ich auch so.

157 (TN): ja.

158 (TN): ja, dadurch sage ich jetzt so entsteht auch ein bisschen Konkurrenz.

159 (M): ja (1) okay, dann würde ich euch jetzt so einen Lastenheft zeigen, was ich so vorbereitet  
160 habe (1) ich habe jetzt nicht alle Gruppendiskussionen ausgewertet, aber bis jetzt was ich so  
161 hatte (2) ich zeige euch einfach was ich so habe (2) Was ich schon jetzt sagen kann, dass es  
162 sich aus der Gruppendiskussionen ergeben hat, dass wir im Spiel zwei Perspektiven haben  
163 werden – ein Protagonist und ein Antagonist, sprich ein Herr Müller, der unser Unternehmen  
164 schützen soll und einmal ein Hacker oder ein Social Engineer, der versucht unser Unternehmen  
165 zu hacken (2) Genau, beide Perspektiven sollen attraktiv dargestellt werden. Aber ich muss  
166 eben eine Möglichkeit haben, meine Seite auszuwählen (2) Genau, und wenn ich eine  
167 Perspektive ausgewählt habe, soll das System meinen Gegner spielen. Ja (2) ansonsten soll es  
168 in jeder Perspektive drei Levels vorhanden sein. Nach jedem Level soll es auch eine Belohnung  
169 oder ein Abzeichnung geben, so wie (2) man ist ein hervorragender Schützer oder ein super  
170 Hacker (2) ja. Genau (2) kurz zum Ablauf (2) Also, das Spiel (2) ja, besteht aus drei Teilen.  
171 Der erste Teil ist ja so ein kurzer Film, sowie ein Blockbuster-Film, ganz kurz worum es geht  
172 (2) und vielleicht kurz zu Features, was ich mir alles auswählen kann etc. (2) dann tatsächliche  
173 Spielkonzeption und dann am Ende so ein Endspiel mit einem Handout zum Beispiel so was.

174 Mit so was versuchen wir das Thema möglichst attraktiv zu gestalten und nicht so trocken  
175 halten (2) noch dazu hat man natürlich den Zeitdruck (1) drei verschiedene Levels, wo  
176 unterschiedliche Themen präsentiert werden sollen.

177 (TN): das mit den Levels verstehe ich nicht so.

178 (M): naja, du hast dann in jeder Spielperspektive so verschiedene Aufgaben bzw. Levels, zum  
179 Beispiel Situationen im Büro, oder in Flur oder kurz an Wolfsburger Bahnhof oder zum  
180 Beispiel Situationen am PC. Zum Beispiel du hast im Level „Situationen am PC“ eine Aufgabe  
181 E-Mails zu bearbeiten, und da musst du gucken, dass du zum Beispiel eine Phishing E-Mails  
182 identifizierst. Und du kriegst Punkte bzw. Eine Abzeichnung danach. Auch man hat dann  
183 Unternehmen geschützt bzw. gehackt, wenn man alle Levels abgearbeitet hat.

184 (TN): also, quasi man hat seinen E-Mail Account geschützt, oder keine geheime Daten (unv).

185 (M): ja genau (2) also, Levels habe ich das genannt, aber es sind eher so was wie Module (2)  
186 thematische Module (2) Habt ihr noch was zu dem Thema?

187 (TN): also, ich habe dazu eine Frage. Das ist dann quasi, wenn man das zwei Male durchspielt,  
188 und dann bei dem zweiten Mal in die andere Rolle schlüpft, inwiefern ist es (2) okay, wenn  
189 man sagt, ich habe jetzt diesen Hacker gespielt, das sich das (2) also, dass der zweite Durchlauf  
190 ein bisschen einfacher quasi ist, wenn man Antworten auf die Fragen zum Teil schon kennt.

191 (M): ja na klar. Weil du passt mehr auf, und hast vielleicht eine andere Perspektive auf das  
192 Thema generell. Aber man spielt dann trotzdem zwei Male. Habt jemand von euch zwei Male  
193 irgendwelche WBTs angeguckt?

194 (TN): {gleichzeitig} nein <lachen>

195 (M): genau, und bei diesem Spiel, hat man hoffentlich so ein aha, und was wenn ich eine andere  
196 Rolle spiele?

197 (TN): ja, okay. Also, meine Frage ist jetzt, man kann eigentlich in beiden Perspektiven  
198 gewinnen?

199 (M): ja , was meint ihr?

200 (TN): also, ich würde es schon gut finden, dass einem bewusst wird, okay, ich kann jetzt  
201 gewinnen, aber auch okay, ich kann jetzt verlieren.

202 (M). Ja

203 (TN): {gleichzeitig} ja

204 (M): was denkt ihr, was wäre eine angemessene Zeit für so ein Spiel? Wie lange würdet ihr  
205 dann spielen wollen?

206 (TN): ja, es kommt darauf an natürlich (2) ich glaube so (2) halbe Stunde vielleicht.

207 (TN): ja, quasi bevor man Lust verliert, weiter zu spielen.

208 (M): okay, ja. Jetzt für beide Perspektiven?

209 (TN): ja, okay. Vielleicht für beide Perspektiven ein bisschen länger. Aber nicht all zu lang.

- 210 (TN): ja, ich glaube auch nicht, dass man immer noch die Motivation nach eine Stunde Spielzeit  
211 hat.
- 212 (TN): also, ich glaube maximal 40 Minuten Zeit. Ansonsten verliert man die Motivation.
- 213 (M): ja, okay, habt ihr noch was zum Thema?
- 214 (TN): {gleichzeitig} nein.
- 215 (M): okay, dann vielen Dank für eure Teilnahme!