

Masterarbeit

Digitalisierung in der Tabletop-Rollenspiel-Branche: Sind digitale Tools und Virtual-Tabletop-Systeme die Zukunft?

von:

Alexander Schuster

mm211815

Begutachter*in:

FH-Prof. Mag. Dr. Tassilo Pellegrini

Zweitbegutachter*in:

FH-Prof. Dr. Jan Krone

St. Pölten, am 28.08.2023.....

I Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Masterarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Masterarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter / einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter / von der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

St. Pölten, 28.08.2023

Ort, Datum

Alexander Schindler

Unterschrift

II Zusammenfassung

Das Wachstum des Tabletop-Rollenspiel-Marktes hält an: Hobby-Spiele-Verkäufe (darunter TTRPGs) sind in 2021 um ein Drittel angestiegen, während TTRPGs wie „Dungeons & Dragons“ selbst seit 2014 kontinuierlich und Jahr für Jahr wachsen – und das trotz der COVID-19-Pandemie. Obwohl TTRPGs traditioneller Weise eine analoge Art der Brettspiele sind, wandern immer mehr Spieler*innen ins Internet und nutzen digitale Tools um TTRPGs wie „Dungeons & Dragons“ („D&D“) zu spielen – ein Phänomen, das durch die Pandemie weiter angefacht wurde. Diese Arbeit untersucht diese Digitalisierung in der TTRPG-Branche. Es werden drei Themen behandelt: die Gründe für den Umstieg auf virtuelle Spielweisen, die bereits genutzten Potenziale der Digitalisierung und neue, zukünftige Möglichkeiten der Spielgestaltung durch die Digitalisierung. Tabletop-Rollenspiele sind erzählerische Spiele, die verschiedene Definitionen und eine lange und ereignisreiche Branchengeschichte besitzen. Derzeit werden digitale Tools wie "D&D Beyond" und Virtual Tabletops genutzt, während AR, VR und Künstliche Intelligenz zukünftige Potenziale darstellen. Leitfadengestützte Interviews und eine qualitative Inhaltsanalyse deuten darauf hin, dass die soziale Komponente für TTRPG-Spieler*innen besonders wichtig ist und hybride Spielweisen vielversprechend sind. Die Ergebnisse der Interviews zeigen außerdem ein Interesse, aber auch Skepsis, gegenüber AR- und VR-Technologien, Offenheit für Künstliche Intelligenz und eine Unentschlossenheit bei der Einstellung zu Digital-Only-Produkten. Weiters zeigten die Befragten Wissen über die TTRPG-Branche und dessen Trends und Entwicklungen. Außerdem werden Handlungsempfehlungen an Tabletop-Rollenspiel-Entwickler*innen formuliert. Darüber hinaus werden in Kapitel 9 zwei Hypothesen bezüglich der Anzahl von hybriden Spielweisen und dem Wachstum von Virtual Tabletops aufgestellt. Abschließend gibt es einen kurzen Forschungsausblick, der auf potenzielle, zukünftige Forschung hinweist.

III Abstract

The growth of the tabletop role-playing game market continues: Hobby game sales (including TTRPGs) are up by one-third in 2021, while TTRPGs like "Dungeons & Dragons" themselves have been growing steadily year over year since 2014, despite the COVID-19 pandemic. Although traditionally, TTRPGs are an analog type of board game, more and more players are migrating to the internet and using digital tools to play TTRPGs like "Dungeons & Dragons" ("D&D") - a phenomenon that has been further fueled by the pandemic. This paper examines this digitization in the TTRPG industry. Three topics are addressed: the reasons for the shift to virtual modes of play, the potential of digitization that has already been exploited, and new, future possibilities for game design through digitization. Tabletop role-playing games are narrative games that have various definitions and a long and eventful industry history. Current uses include digital tools such as "D&D Beyond" and Virtual Tabletops, while future potentials could include AR, VR, and Artificial Intelligence. Guided interviews and qualitative content analysis suggest that the social component is particularly important to TTRPG players and hybrid modes of play are promising. The results of the interviews also show an interest as well as skepticism towards AR and VR technologies, openness towards artificial intelligence, and a discrepancy in attitudes towards digital-only products. Furthermore, the interviewees showed knowledge about the TTRPG industry and its trends and developments. Furthermore, recommendations for tabletop role-playing game developers are formulated. In addition, chapter 9 presents two hypotheses regarding the number of hybrid game modes and the growth of virtual tabletops. Finally, there is a short research outlook that points to potential future research.

IV Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Problemstellung	1
1.2	Ableitung der Forschungsfrage	2
1.3	1.3. Zielsetzung und Relevanz	2
1.4	1.4. Aufbau der Arbeit.....	4
2	Forschungsstand	5
2.1	Forschungsstand zu grundlegenden Rollenspiel-Theorie.....	5
2.2	Forschungsstand zur Digitalisierung von TTRPGs	8
2.3	Forschungsstand zur Spieler*innenmotivation von TTRPGs	13
3	Motivations- und Rollenspiel-Theorien	18
3.1	Uses and Gratifications Theory nach Blumler, Katz und Gurevitch	18
3.2	Forge Theory und „The Big Model“	21
4	Tabletop-Rollenspiele	26
4.1	Definition und Beispiele von TTRPGs	26
4.2	Geschichte und Branchenentwicklung der TTRPGs.....	35
4.3	Zwischenfazit	42
5	Digitalisierung in der TTRPG-Branche	44
5.1	Derzeit genutzte Potenziale der Digitalisierung	44
5.2	Neue Potenziale durch Digitalisierung	50
5.3	Zwischenfazit	54
6	Anreize für die Nutzung von digitalen Tools	56
6.1	Spieler*innenmotivation von Rollenspielen	56
6.2	Bedenken und Anreize für digitale Tools.....	61
6.3	Zwischenfazit	67
7	Methodik und Forschungsdesign.....	68

7.1	Rückblick auf die Forschungsfragen	68
7.2	Methode und Operationalisierung	69
7.2.1	Erhebungsmethode.....	69
7.2.2	Auswertungsmethode	72
7.2.3	Begründung der Methoden	88
7.3	Gütekriterien	89
8	Empirische Untersuchung	91
8.1	Darlegung der Ergebnisse.....	91
8.1.1	TTRPGs	91
8.1.2	TTRPG-Motivation	92
8.1.3	Spielverhalten	94
8.1.4	Digitale Tools	94
8.1.5	Künstliche Intelligenz	97
8.1.6	Betriebswirtschaftliche Aspekte	98
8.2	Interpretation der Ergebnisse	101
8.3	Beantwortung der Forschungsfragen	104
8.4	Handlungsempfehlungen.....	109
9	Fazit	110
9.1	Ergebnisse und Erhebungsmethode	111
9.2	Herleitung der Hypothesen.....	113
9.3	Limitationen	114
9.4	Forschungsausblick	115
10	Literaturverzeichnis.....	116

V Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: The Big Model (in Anlehnung an Edwards, 2004b).....	23
Abbildung 2: ARcana in Verwendung	71
Abbildung 3: Dungeon Full Dive in Verwendung	72

VI Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "TTRPGs"	76
Tabelle 2: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "TTRPG-Motivation"	77
Tabelle 3: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Spielverhalten"	78
Tabelle 4: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Digitale Tools"	83
Tabelle 5: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Künstliche Intelligenz"	85
Tabelle 6: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "BWL-Aspekte"	88

VII Abkürzungsverzeichnis

CRPG	“Computer role-playing game”
D&D	“Dungeons & Dragons“
DACH	“Deutschland-Österreich-Schweiz“
DDB	“D&D Beyond”
DSA	“Das Schwarze Auge”
GNS	„Gamism-Narrativism-Simulationism“
GURPS	„Generic Universal Role-Playing System“
LARP	„Live-Action-Role-Playing“
MMO	„Massive Multiplayer-Online-Game“
MMORPG	„Massive Multiplayer-Online-Role-Playing-Game“
MORPG	„Multiplayer-Online-Role-Playing-Game“
MUD	“Multi-User-Dungeon”
OGL	“Open Gaming License”
RPG	„Role-playing game“
TSR	“Tactical Studies Rules”

TTRPG

“Tabletop role-playing game”

VTT

“Virtual Tabletop”

1 Einleitung

Zuerst wird in diesem Einleitungskapitel auf die Problemstellung eingegangen, die diese Arbeit behandelt. Danach werden die Forschungsfragen dieser Arbeit vorgestellt. Anschließend wird die Zielsetzung und kurz die angedachte Forschungsmethode vorgestellt. Anschließend wird dieses einleitende Kapitel mit einer kurzen Vorstellung des restlichen Aufbaus dieser Arbeit beendet.

1.1 Problemstellung

Der Tabletop-Rollenspiel-Markt erfuhr in den letzten Jahre ein großes Wachstum, das immernoch anhält. Beispielsweise sind Hobby-Spiele-Verkäufe (darunter TTRPGs) im Jahr 2021 um ein Drittel angestiegen, während Tabletop-Rollenspiele, mit „Dungeons & Dragons“ an deren Spitze, seit 2014 jedes Jahr mehr Umsatz generieren. Selbst die COVID-19-Pandemie konnte dieses Wachstum nicht bremsen (Griep, 2022a, 2022b). Seit den Anfängen der TTRPGs war das Hobby analog und wurde, wie Brettspiele, am Tisch mit Stift und Papier gespielt. Seit ein paar Jahren wandern immer mehr Spieler*innen ins Internet und nutzen digitale Tools um TTRPGs zu spielen. Die soeben erwähnte Pandemie scheint diesen Trend noch weiter bestärkt zu haben (Whitten, 2021). „Wizards of the Coast“, die Vertreiber von „D&D“ schätzen, dass 2021 80 % ihrer Spieler*innen das Spiel virtuell spielten (Niebling, 2022, Abs. 4). Auch der größte Betreiber eines „Virtual-Tabletops“, die Firma „Roll20“, verzeichnet Rekordzahlen im Jahr 2022 und verdoppelte seine Nutzer*innenbasis auf 10 Millionen Nutzer*innen (Zambrano, 2022). Doch der Grund wieso ein traditionelles Spielegenre, das seit den 1970er analog mit Stift und Papier gespielt wurde, ein analoges Spielerlebnis durch ein digitales Spielerlebnis erweitert und teilweise austauscht, und viele Spieler*innen ins Internet wandern, um das Spiel virtuell zu spielen, ist noch weitestgehend unklar. Durch den Wechsel der Modalität von analog zu digital könnten sich somit auch die Anforderungen an erfolgreiche TTRPGs (z.B. hinsichtlich Spieldesign, Monetarisierung) ändern, weshalb Spieleentwickler, die nicht auf die veränderten Anforderungen eingehen, drohen Misserfolge zu erwirtschaften.

1.2 Ableitung der Forschungsfrage

In der folgenden Arbeit sollen diese drei Forschungsfragen beantwortet werden:

- FF1: Was sind die Gründe für den Umstieg zu virtuellen Spielweisen in der TTRPG-Branche?
- FF2: Welche Potenziale der Digitalisierung werden bereits genutzt?
- FF3: Welche Möglichkeiten der Spielgestaltung hält die Digitalisierung für dieses Spielegenre bereit?

Die erste Forschungsfrage beschäftigt sich damit, welche Motivationen und Anreize TTRPG-Spieler*innen haben, digitale Tools wie „D&D Beyond“ oder Virtual-Tabletops beim Spielen von TTRPGs zu verwenden. Hierbei ist auch interessant, wieso manche Spieler*innen weiterhin analog spielen und keine digitalen Tools verwenden. Die zweite Forschungsfrage beschäftigt sich mit den Technologien und Tools die derzeit in der Branche verwendet und von den Spieler*innen am Spieltisch bereits aktiv eingesetzt werden. Die letzte Forschungsfrage bezieht sich auf neue Technologien, die durch die Digitalisierung möglich sind, die entweder erst im Anfangsstadium sind oder noch gar nicht am TTRPG-Markt existieren.

Die Forschungsfragen werden zum einem im Theorie-Teil dieser Arbeit, und zum anderen durch die qualitative Erhebung, die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführt wurde, beantwortet. Im Rahmen der qualitativen Arbeit wurden neun leitfadengestützte, mündliche Interviews durchgeführt, die anschließend durch eine qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2020) mit Hilfe des Programms MAXQDA codiert, ausgewertet und analysiert wurden.

1.3 Zielsetzung und Relevanz

Tabletop-Rollenspiele sind, aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesehen, ein noch etwas vernachlässigtes Forschungsobjekt. Obwohl die gesamte Branche unglaublich erfolgreich ist und fast ein kleines gesellschaftliches Phänomen

darstellt, haben sich wenige Medien- oder Wirtschaftswissenschaftler*innen, insbesondere im deutschsprachigen Raum, bisher mit dieser Branche, geschweige denn den aktuellen Trends und Geschehnisse rund um die Digitalisierung und aufstrebenden Technologien, beschäftigt. Deutsche Rollenspiel-Forschung dreht sich vor allem um „Das Schwarze Auge“ – ein Rollenspiel-System aus Deutschland und dreht sich vor allem um die Beziehung zwischen Spielleiter*in und Spieler*in (Bolte et al., 2019, S. 7–8). Generell geht jedoch aus der vorhandenen Forschung hervor, dass die TTRPG-Branche derzeit eine starke Mediatisierung erfährt, ähnlich wie andere Freizeithobbys und beide (sowohl analoge als hybride) Formen des Spielens existieren nebeneinander in der Community (Švelch, 2022, S. 1674). Insbesondere COVID-19 hat den Bedarf nach Virtual-Tabletops und vergleichbare Tools angetrieben (Argasiński, 2022, S. 2). Darüber hinaus ist die TTRPG-Branche, aus verschiedensten Gründen, sehr erfolgreich. Auch den großen Branchenvertreter*innen, allen voran „Wizards of the Coast“ ist der Trend zum virtuellen Spielen und digitalen Tools nicht entgangen. Sie selbst haben große Investitionen in diesem Bereich getätigt und für die Zukunft sogar ihren eigenen „Virtual-Tabletop“ angekündigt (Dohm-Sanchez, 2022; Niebling, 2022). Die Gründe und Potenziale dieses Wandels zu kennen und zu verstehen wäre für die gesamte Branche, und verwandte Branche wie der TCG-Markt, interessant und wichtig. Damit könnte man für die Zukunft planen und abschätzen, ob bisherige Strategien und Arbeitsweisen an die neuen Gegebenheiten angepasst werden müssen, um weiterhin erfolgreich zu sein.

Folglich ist das Ziel dieser Arbeit Anreize zu finden, die Spieler*innen dazu veranlassen, entweder dem Analogen treu zu bleiben oder zum digitalen Modus zu wechseln. Weiterhin sollen bisher genutzte Potenziale der Digitalisierung und aufkommende oder zukünftige Potenziale aufgezeigt werden. Dadurch ist es möglich, Faktoren und Rahmenbedingungen zu identifizieren, die, in Abhängigkeit von der Modalität, ein optimales Spieleerlebnis ermöglichen.

1.4 Aufbau der Arbeit

Nach dem einleitenden Kapitel wird in Kapitel 2 der aktuelle Forschungsstand zum Thema „Tabletop-Rollenspiele“, insbesondere grundlegende RPG-Theorien, Digitalisierung von TTRPGs und Rollenspieler*innen-Motivation, dargelegt. Deutschsprachige und vor allem internationale Studien und Arbeiten, jenseits des DACH-Raumes, dienen dabei als Grundlage. In Kapitel 3 werden zwei grundlegende Theorien, die „Forge Theory“ und das „Big Model“ sowie der Uses-and-Gratifications-Ansatz nach Blumler und Katz, die den theoretischen Grundstein dieser Arbeit legen, vorgestellt und erklärt. In Kapitel 4 wird zunächst der Begriff „Rollenspiel“ und „Tabletop-Rollenspiel“ definiert, die beliebtesten Tabletop-RPG-Systeme vorgestellt und anschließend die Geschichte, bedeutende Ereignisse und die Entwicklung der TTRPG-Branche kurz vorgestellt. In Kapitel 5 wird sich mit der Digitalisierung in der TTRPG-Szene auseinandergesetzt. Hierbei werden zuerst die derzeitigen Potenziale der Digitalisierung bei TTRPGs und anschließend neue Potenziale vorgestellt. Kapitel 6 legt den Fokus auf die Anreize, die TTRPG-Spieler*innen haben, digitale Tools beim Spielen von Tabletop-Rollenspielen zu verwenden. Hierfür wird zuerst die Spieler*innenmotivation in Rollenspielen analysiert. Anschließend werden Anreize und Bedenken seitens TTRPG-Spieler*innen zu digitalen Tools aufgezeigt. In Kapitel 7 werden kurz die Forschungsfragen wiederholt und die Forschungsmethoden dieser Arbeit sowie deren Gütekriterien vorgestellt. In Kapitel 8 werden die erhobenen Ergebnisse vorgestellt und interpretiert. Abschließend wird in Kapitel 9 ein Fazit über diese Arbeit gezogen, Hypothesen anhand der Ergebnisse aufgestellt, die Limitationen dieser Arbeit hervorgehoben und ein Forschungsausblick für die Zukunft getätigt.

2 Forschungsstand

Der bisherige Forschungsstand für diese Arbeit ist auf drei thematische Schwerpunkte aufzuteilen: Grundlegende Role-Playing-Theorien, Werke die sich auf die Digitalisierung von TTRPGs und ähnlichen Rollenspielen beziehen und Werke die sich auf die Gründe und Motivationen zum Spielen von Rollenspielen, TTRPGs im Speziellen, beziehen. Die im Unterpunkt „2.1 Forschungsstand zu grundlegenden Rollenspiel-Theorie“ erwähnte „Forge-Theory“ wird in einem späteren Theoriekapitel noch weiter ausgeführt, da es als grundlegendes Werk dieser Arbeit dient.

2.1 Forschungsstand zu grundlegenden Rollenspiel-Theorie

Beschäftigt man sich wissenschaftlich mit Rollenspielen, gibt es einige Kernwerke, die einen Großteil des Grundsteines der Forschung in diesem Gebiet gelegt haben. Eines der bedeutendsten davon ist „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs“ von Bartle (1996). Er formulierte vier grundlegende Spieler*innentypen für MUDs (Multi-User-Dungeons), eine erste digitale Weiterentwicklung der Pen-And-Paper-Rollenspiele und Vorläufer der modernen Online-Rollenspiele und MMORPGs. Diese vier Typen namens „Explorers“, „Achievers“, „Socialisers“ und „Killers“ beschreiben die Wünsche, Motivationen und Verhaltensweisen von Rollenspieler*innen. Er ordnete die vier Typen damals in vier Quadranten auf einer zweiachsigem Skala ein. Die X-Achse ging von „Players“ zu „World“, die Y-Achse von „Acting“ zu „Interacting“. Je nachdem wo die Interessen der Spieler*innen liegen, werden sie einer der vier entstehenden Quadranten und Typen zugewiesen. Die vier Typen betrachten beispielsweise MUDs auf unterschiedliche Weise. Während MUDs für Achievers Spiele sind, sind sie für Explorers eine Freizeitbeschäftigung, für Killers eine Art Sport wie Jagen oder Fischen und für Socialisers Entertainment wie Konzerte oder Nachtclubs. Die Grundeinteilung von Bartle in vier Typen mit unterschiedlichen Anforderungen an das Spiel ist bis heute relevant und wurde in vielen nachfolgenden Arbeiten aufgegriffen und erweitert.

Die wahrscheinlich wichtigste Arbeit, die Bartles vier Spieler*innentypen weiterführte, ist „Motivations of Play in Online Games“ von Yee (2007). Dieser nahm Bartles Typen auf und testete sie erstmals empirisch, dieses Mal jedoch bezogen auf MMORPGs. Dabei befragte Yee 3000 MMORPG-Spieler*innen online mit einer Liste von 40 Fragen, bezogen auf Spieler*innen-Motivation, basierend auf Bartles Typen und qualitativer Informationen von vorhergegangenen Umfragen mit MMORPG-Spieler*innen. Anhand der erhobenen Daten formulierte Yee anschließend ein empirisches Modell der Spieler*innen-Motivation. Es beinhaltet 10 Motivation-Subkomponenten, die in drei Hauptkomponenten (Achievement, Social, und Immersion) gruppiert wurden. Dabei ließen sich Zusammenhänge zwischen Motivation und demographischen Variablen wie Alter, Geschlecht und dem Nutzungsverhalten feststellen. Eine der wichtigsten Erkenntnisse war, dass sich, entgegen der Annahme von Bartle, die unterschiedlichen Spieler*innentypen und Motivationen nicht gegenseitig unterdrücken, sondern man auch ein Mischtyp sein kann, der von mehreren Quellen gleichzeitig motiviert wird.

Die deutschsprachige Szene, rund um die wissenschaftliche Betrachtung von TTRPGs und Pen-And-Paper-Rollenspielen, verhält sich ein wenig anders als es im englischsprachigen Raum der Fall ist. Forschung im DACH-Raum beschäftigt sich meist mit dem Rollenspiel-System „Das Schwarze Auge“ aus Deutschland. Ein gutes Beispiel dafür ist „Forschungsdrang & Rollenspiel: Motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*“ von Bolte, Donecker, Langer, Biskup und Borod (2019). Dieses Werk steht stellvertretend für einen Großteil des wissenschaftlichen Rollenspiel-Diskurses im DACH-Raum, indem es sich hauptsächlich auf Themen wie Narration, Erzähltheorien sowie Philosophie, Geschichte und Ethik bezogen auf die Fantasiewelten im Spiel bezieht. Rollenspiele auf der Metaebene, also beispielsweise die Motivationen der Spieler*innen, Bestandteile oder Anforderung eines Rollenspiels oder soziologische Überlegungen der Interaktionen zwischen Spieler*innen, werden in der deutschen Forschungsszene seltener behandelt, als es beispielsweise in den USA der Fall ist.

Als letztes wichtiges Grundwerk der Rollenspiel-Forschung ist Ron Edwards GNS-Theorie und in Folge das „Big Model“ zu nennen. Ron Edwards (2001) veröffentlichte im Forum „Hephaestus Forge“ seinen wissenschaftlichen Artikel

namens „GNS and Other Matters of Role-Playing Theory“. Neben Ausführungen zu Role-Playing Design ist eines der wichtigsten Gegenstände, die Edwards in diesem Artikel vorstellt, sein GNS-Modell. GNS steht in diesem Fall für „Gamism, Simulationism and Narrativism“, diese drei Faktoren oder Modi beschreiben laut Edwards drei verschiedene Typen der Entscheidungen und Ziele von Personen während sie Rollenspiele spielen. „Gamism“ beschreibt dabei den Wettkampf mit anderen Spieler*innen und deren In-Game-Strategien. „Simulationism“ beschreibt den Fokus auf das Erforschen der Spielwelt, auf eine interne Logik und Kohärenz der Spielwelt. „Narrativism“ beschreibt das Erschaffen einer Geschichte durch das Rollenspielen, in der die Charakter*innen die Protagonist*innen sind.

Das zuvor erwähnte „Big Model“ ist Teil von Edwards „Forge-Theory“. Die „Forge-Theory“ bezeichnet die Theorien und Ansätze, die über mehrere Jahre von Ron Edwards, gemeinsam mit dem namensgebenden Online-Forum „Hephaestus‘ Forge“, entwickelt und ausgearbeitet wurden. Die Forge-Theory ist eine Rollenspiel-Theorie und wurde beispielsweise von Emily Care Boss (2008) in ihrem Artikel „Key Concepts of Forge Theory“ im Buch „Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games“ behandelt. Das „Big Model“ steht im Herzen dieser Theorien. Es beschäftigt sich mit Tabletop-Rollenspielen als Konstrukt und auf einer Metaebene und versucht die Rollenspiel-Erfahrung in mehrere, kleinere, in Zusammenhang stehenden Aktivitäten aufzuteilen und grafisch als Diagramm darzustellen. Es ist ein Modell, das durch das Aufteilen in einzelne Bereiche erlaubt, Beobachtungen darüber anzustellen, wie und warum so gespielt wird, wie gespielt wird. Das „Big Model“ besteht aus insgesamt 5 Schichten: „Social Contract“, „Exploration“, „Creative Agenda“, „Techniques“ und „Ephemera“. Diese Schichten beschreiben hierarchisch die einzelnen Bestandteile des Rollenspieles von Tabletop-Rollenspielen wie „Dungeons & Dragons“ oder „Pathfinder“. Das zuvor erwähnte GNS-Modell floss ebenfalls in das „Big Model“ ein und ist Teil der „Creative Agenda“.

Ähnlich wie Edwards versuchte sich auch Montola (2005) in seiner Arbeit „The Invisible Rule of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process“ daran, den Rollenspiel-Prozess zu untersuchen, dessen Bausteine zu identifizieren

und ein Konzept des Rollenspiels zu erstellen. Laut Montola sind Rollenspiele soziale Aktivitäten, die immer drei Elemente aufweisen: eine imaginäre Welt, eine Machstruktur und personifizierte Spieler*innencharakter*innen. Es gehe bei allen Rollenspielen um imaginäre Personen, die in einer imaginären Umgebung agieren; die Machstruktur sei, laut Montola, notwendig, um diese Aktivitäten von der freien Fantasie und dem Spiel von Kindern zu unterscheiden. Nach den Grundlagen geht die Studie auch auf die verschiedenen Komponenten im Detail ein, wobei auf die Funktion von Regeln, Zielen, Welten, Macht, Information und Identität im Rollenspiel eingegangen wird. Die Arbeit führt zwar nicht zu einer einfachen Schlussfolgerung, versucht aber, eine solide Grundlage für weitere Forschung zu schaffen.

2.2 Forschungsstand zur Digitalisierung von TTRPGs

Die Digitalisierung von analogen Spielen, wie beispielsweise klassische Brettspiele, ist bereits seit einigen Jahren Thema im wissenschaftlichen Diskurs und nicht nur auf Rollenspiele fokussiert. Dabei treten jedoch ähnliche Problematiken und Überlegungen auf, die beide Arten von analogen Spielen betreffen. Ein Beispiel, das dies klar macht, ist die Studie „Digitising Boardgames: Issues and Tensions“ von Rogerson, Gibbs und Smith (2015). In diesem Paper untersuchten sie die digitalisierten Versionen dreier beliebter Brettspiele namens „Puerto Rico“, „Agricola“ und „Ascension“. Dabei konnten mehrere Erkenntnisse gewonnen werden. Beispielsweise gibt es Hinweise auf eine Kluft zwischen der Brettspielindustrie und der Industrie für digitale Spiele, in der die zweitere versucht, das einst analoge Spiel zu erweitern, anstatt es schlicht und ergreifend in ein neues Medium zu übertragen. Während die Digitalisierung helfen kann, das Spiel für ein neues Publikum zugänglich zu machen und anspruchsvolle Spieler*innen zu fördern, kann die Automatisierung von Spielprozessen jedoch auch dazu führen, dass den Spieler*innen die Möglichkeit genommen wird, die Strukturen und Vorgänge im Spiel zu sehen und sie zu verstehen. Dieses „Verstecken“ der besagten Vorgänge hat die positive Auswirkung, das Spielgeschehen zu vereinfachen, doch dadurch wird auch ein Werkzeug zum Lernen und Verstehen des Spiels und zur Strategiebildung entfernt. Dies kann sich auch auf den Spielspaß der Spieler*innen auswirken.

In „Games/Game Design/Game Studies: An Introduction“ beschreibt Freyermuth (2015, S. 154) drei fundamentale Merkmale der Digitalisierung des Game-Design-Prozesses: Datafizierung, Arbitrarität der Hardware und Fluidität der Software. Im Vergleich zu analogem Design können digitale Prototypen umfangreicher getestet werden, da Nutzer*innenverhalten und -muster durch Datensammlung genauer festgehalten und gesammelt werden können. Weiters macht die Digitalisierung von Content jegliche Hardware arbiträr, indem es sie ersetzbar macht – lediglich die gespeicherten Daten sind unersetzbar. Diese Ersetzbarkeit der Hardware stellt jedoch dadurch höhere Ansprüche an das Design bei Kaufentscheidungen, welches nun sowohl funktional als auch optisch ansprechend sein muss. Weiters spricht Freyermuth über einen bevorstehenden Paradigmenwechsel, vom „Graphical User Interface“ (GUI) zum „Natural User Interface“ (NUI). Das NUI implementiert „natürlichere“ Methoden der Interaktion, wie Gesten, Berührung und Spracherkennung, und soll somit einen einfacheren und immersiveren Weg des Konsums von digitalen Spielen ermöglichen (Freyermuth, 2015, S. 221).

Die Digitalisierung von Rollenspiel wird auch in anderen wissenschaftlichen Disziplinen aufgegriffen. Beispielsweise untersuchte Antero Garcia in seiner Studie „Gaming Literacies: Spatiality, Materiality, and Analog Learning in a Digital Age“ (2020) die Alphabetisierungspraktiken in Tabletop-Spielgemeinschaften. Ausgehend von den Erfahrungen beim Spielen des Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ untersuchte der Autor, wie Lese- und Schreibfähigkeiten das kollaborative Erzählen von Geschichten und die Interpretation komplexer Regelmechanismen, die für das Spiel erforderlich sind, prägen. Garcia stützte sich auf 26 Monate gesammelte ethnografische Daten, darunter die teilnehmende Beobachtung von Hunderten von Stunden an Tabletop-Rollenspielsitzungen, Interviews und Textanalysen. Die Ergebnisse seiner Studie beschreiben, wie Spielkompetenz praktiziert wird, und zeigen drei verschiedene Räume auf, in denen analoge Kompetenzen oft entstehen: im Spiel, am Tisch und außerhalb des Tisches. Durch die Untersuchung der Art und Weise, wie die Teilnehmer*innen in diesen Bereichen lesen, produzieren und kommunizieren, unterstreicht Garcia die Bedeutung von Zeitlichkeit und Räumlichkeit für das Verständnis zeitgenössischer Alphabetisierung. Da Dungeons & Dragons durch eine Vielzahl von Büchern und physischen Objekten wie Würfeln, Papierbögen und kleinen Figuren vermittelt wird,

unterscheidet sich die Rolle der Materialität in analogen Lese- und Schreibkontexten erheblich von digitalen Kontexten. Bei der Untersuchung der kulturellen Praktiken und Gespräche, die das Spiel geprägt haben, betont der Autor, dass analoge Spiele mit den digitalen Möglichkeiten von Online-Texten, transmedialer Produktion und Kommunikationsmitteln verbunden bleiben.

Eine Studie von Jan Svelch namens „Mediatization of tabletop role-playing: The intertwined cases of Critical Role and D&D Beyond“ (2022) kam zu wichtigen Erkenntnissen auf dem Gebiet der Digitalisierung von Rollenspielen. In der Studie untersucht Svelch den Prozess der Mediatisierung von Tabletop-Rollenspielen am Beispiel von „Critical Role“, der erfolgreichsten "Actual Play"-Show, in der Darsteller*innen Tabletop-Rollenspiele an das Publikum übertragen. Dabei betont Svelch die Bedeutung der Kommerzialisierung als eine Kraft im Prozess der Mediatisierung, welche Lizenzierung, Merchandising und Werbung umfasst. Empirisch stützt sich der Artikel auf eine Analyse des Sponsorings von „Critical Role“ und der verkörperten Spieler*innenpraktiken, wobei der Schwerpunkt auf den politisch-ökonomischen Aspekten der Show liegt. Während „Critical Role“ eine stark mediatisierte Form des Tabletop-Rollenspiels präsentiert, fördert es eine traditionelle Face-to-Face-Art unter Verwendung von physischem Zubehör, sowohl durch die Vorliebe der Darsteller*innen für solches Zubehör (mit Ausnahme des digitalen Werkzeugsatzes D&D Beyond) als auch durch Sponsoring von Herstellern dieser Produkte. Die Mediatisierung des Tabletop-Rollenspiels geschieht also in Form einer ökonomisch angetriebenen Erweiterung: neue mediale Optionen für Spieler*innen mit neuen Möglichkeiten der Kommodifizierung existieren neben analogen Konsumformen. Laut Svelch zeige „Critical Role“, dass die digitalen und medialen Formen des analogen Hobbys genutzt werden können, den physischen Konsum zu fördern.

Einen anderen Blickwinkel liefert die Studie von Claes Thorén „Pen, paper, dice ... screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community“ (2021). In seiner Studie untersucht Thorén die Digitalisierung der schwedischen Pen-and-Paper-Rollenspiele. Dieser Digitalisierungswelle folgten große Online-Diskussionen in der Rollenspiel-Community: In einigen Fällen wehrten sich die Spieler*innen gegen die Idee des Digitalen, in einem Zeitalter, in dem das Digitale

zum Synonym für allgegenwärtigen Fortschritt und Effizienz geworden ist. Die Studie konzentriert sich insbesondere auf „Riotminds“, einen schwedischen Rollenspielverlag, der 2010 in einem großen Schritt alle analogen Druckprodukte in einen einzigen Online-Abonnementdienst umwandelte. Thorén verwendete Daten aus dem Jahr 2010, die 2019 in einem Online-Diskussionsforum gesammelt wurden, um einen bestimmten Diskurs über ein bestimmtes Thema abzubilden und zu analysieren. Da das betreffende Forum nicht mehr in seiner ursprünglichen Form existiert, verwendete er den Web-Archivierungsdienst „Wayback Machine“ um auf die Inhalte zuzugreifen. Aus Thoréns Analyse ging hervor, dass es bei den Diskussionen nicht um die Spiele, das Gameplay oder die Vorteile einer digitalen Variante ging, sondern es zeigte sich, dass drei Themen stattdessen häufig aufkamen. Das erste Thema nannte Thorén die „computerized assemblage“, die Frage nach dem Platz des Computers im Spielgeschehen. Hier befürchteten viele Spieler*innen, dass der Computer zu viele Zwänge (technologisch, finanziell, etc.) mit sich bringe. Außerdem herrschte in der Community auch ein starker Wunsch das TTRPG-Hobby so technologiefrei wie möglich zu halten, da es für manche Spieler*innen eine Methode zur Flucht vor Technologie darstellte. In eine ähnliche Kerbe schlägt das zweite Thema namens „legacy assemblage“. Dieses Thema behandelt eine ähnliche Flucht vor Technologie, wobei sich die Diskussion hier eher um Nostalgie, Purismus und dem „Vermächtnis“ der 1980er drehte. Die Spannungen bezüglich diesem Themas drehen sich, laut Thorén, um die Furcht vor Veränderungen und die Angst vor der Digitalisierung, die dazu führe, dass die Spieler*innen den Kontakt zur ihrer Fantasiewelt verlieren. Das letzte Thema nannte Thorén die „holistic assemblage“. Dieses Thema beschäftigt sich mit der Makroperspektive und der digitalen Verbreitung von Inhalten und Online-Diensten als Weg zum Überleben des Hobbys. Die Ergebnisse zeigten, dass das Potenzial von Plattformen wie „Kickstarter“ darin besteht, dass sie nicht die Produkte digitalisieren, sondern das Finanzierungsmodell, um somit den traditionellen Druck und Vertrieb zu ermöglichen.

Ein praktischer Ansatz, digitales Game Design und analoges Game Design zu verbinden, wurde von Wilhelmsson, Susi und Torstensson getätigt, worüber sie in ihrer dazugehörigen Arbeit „Merging the Analogue and the Digital: Combining Opposite Activities in a Mixed Media Game“ (2021) berichten. Bei besagtem Projekt

wurde versucht, sowohl digitales als auch analoges Game Design in einem „Mixed Media Game“ zu verbinden. Im Falle dieses Projektes bot das Spieldesign den Spieler*innen eine Reihe von Spielregeln, bei denen die Spieler*innen und unbekannte, antagonistische Figuren an gegensätzlichen, aber miteinander verflochtenen Aktivitäten beteiligt sind. Zur Beschreibung der unterschiedlichen Aktivitäten verwendeten die Autor*innen das Modell des Aktivitätssystems aus der Aktivitätstheorie. Die theoretische Konzeption, das Spieldesign und die Spielsituation schaffen eine so genannte Erfahrungszone, in der die jungen Spieler*innen die Folgen eines zu großen Informationsaustauschs erfahren können. Das Spieldesign ahmt Online-Interaktionen in der realen Welt nach, jedoch unter sicheren Offline-Bedingungen. Die Studie betont die Vorteile der Kombination von analogen und digitalen Spielkomponenten, um ein ernsthaftes, aber unterhaltsames Spielerlebnis zu ermöglichen. Beispielsweise hätte man auf die sozialen Dynamiken von Face-to-Face-Gameplay und das taktische Bewegen von Spielfiguren verzichten müssen, hätte man sich für ein digitales Spiel entschieden. Andererseits hätte ein rein analoges Spiel keine Möglichkeiten geboten, moderne Technologien wie digitale Fotografie oder Augmented Reality in das Spiel einfließen zu lassen. Analoge Spielkomponenten, verbunden mit digitalen Spielkomponenten, können laut den Autor*innen eine zusätzliche Dimension zur Spielerfahrung hinzufügen.

Ein weiteres praktisch angelegtes Projekt wurde von Hartelius, Fröhlander und Björk in ihrer dazugehörigen Studie „Tisch: Digital Tools Supporting Board Games“ (2012) vorgestellt. In dem Projekt wurde „Tisch“ entwickelt, ein generisches, digitales Werkzeug für analoge Spiele, das für das Microsoft Surface entwickelt wurde. Das Tool unterstützt die Spielaktivität, ohne die Spielregeln zu erzwingen oder auf andere Weise die Spieler bei der Ausführung der ursprünglichen Aktivität zu behindern. „Tisch“ beinhaltet verschiedene Multi-User-Funktionen, um dem Spieltisch hilfreiche und immersive Funktionalität zu bieten. Die Funktionen sind unabhängig voneinander, sodass der Tisch an das aktuelle Spiel angepasst werden kann. Zu den gewählten Designzielen zählten, unter anderem, dass der Tisch Improvisation und Hausregeln erlaubt, soziale Anpassungsfähigkeit besitzt und die Aktivität mit immersiven Funktionen verbessert. Laut den Autoren haben Tests gezeigt, dass es ein Interesse an Systemen wie „Tisch“ gebe, da die Benutzer*innen von der Einfachheit der Karten und Spielwelten, der Hilfe bei der Buchführung und

den immersiven Funktionen angezogen werden, die es ihnen ermöglichten, ihre Spiele nach ihren eigenen Vorlieben zu spielen.

2.3 Forschungsstand zur Spieler*innenmotivation von TTRPGs

In seiner Studie mit dem Titel „Spielmotive und Spielertypen abseits des Mainstreams: Nutzungsmotive von kooperativen und kompetitiven Onlinerollenspielen“ beschäftigte sich Baumgartlinger (2012) mit dem MMO „Dark Fall Online“, das nicht dem Mainstream zugeordnet wird. Dabei untersuchte er die Spielertypen und Nutzungsmotive in Bezug auf das Spiel. Baumgartlinger untersuchte die mögliche Verbindung zwischen der Wettbewerbsorientierung der Spieler*innen und ihrer Präferenz für kompetitive Computerspiele. Zusätzlich prüfte er die Hypothese, dass Personen mit stärkerer Wettbewerbsorientierung eher kompetitive Computerspiele nutzen. Für die Untersuchung führte er eine Onlinebefragung über die Internetplattform „oFB“ (www.soscisurvey.de) durch und teilte sie in Online-Foren. Insgesamt konnten 506 verwertbare Datensätze gesammelt werden. Die Auswertung der Daten ergab fünf Motiv-Dimensionen: soziale Interaktion, Immersion, sozialer Wettbewerb, Erfolg und Eskapismus. Zudem konnte Baumgartlinger aus den Daten ableiten, dass es nicht den*die typische*n Onlinerollenspieler*in gibt, sondern jedes Genre oder Spiel seine eigenen Spieler*innentypen mit unterschiedlichen demographischen Merkmalen und Motiven aufweist. Es konnten keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern in Bezug auf die Motivation festgestellt werden, jedoch gab es Unterschiede zwischen verschiedenen Altersgruppen. Jugendliche zeigten das höchste Interesse an sozialer Interaktion, das mit zunehmendem Alter abnahm. Immersion spielte für Jugendliche eine geringere Rolle, gewann jedoch mit steigendem Alter an Bedeutung. Der Erfolg im Spiel war für alle Altersgruppen wichtig. Es wurde ein signifikanter Unterschied im Faktor Eskapismus zwischen den Altersgruppen 18-22 Jahre und 30-39 Jahre festgestellt. Baumgartlinger deutete dies als Hinweis darauf, dass Personen mit berufsbedingtem Stress ein stärkeres

Verlangen nach Entspannung und Erholung verspüren, das sie durch das Spielen von Dark Fall befriedigen möchten.

In seiner Studie von 2018 mit dem Titel „Do people play MMORPGs for extrinsic or intrinsic rewards?“ griff Muheterem Dindar auf die zuvor erwähnte Forschung von Nicolas Yee zurück um festzustellen, ob die Motivation der MMORPG-Spieler*innen intrinsischer oder extrinsischer Natur ist. Hierzu befragte er über einen Zeitraum von zwei Wochen 256 Männer und Frauen per Online-Befragung auf der Webseite einer türkischen Gaming-Community. Die Ergebnisse zeigten, dass die zuvor von Yee erwähnten Motivationen für Online-Gaming sowohl intrinsischen als auch extrinsischen Wert für das Spielen von MMORPGs aufweisen. Zudem identifizierte diese Studie das Streben nach Status, selbstzweckhafte Erfahrungen und die Verbindung von Aktionen und Bewusstsein als Indikatoren für die Loyalität der Spieler*innen. Diese Ergebnisse decken sich mit den Ansichten, dass Individuen Online-Spiele sowohl aufgrund intrinsischer als auch extrinsischer Belohnungen spielen. Laut Dindar sind MMORPGs von Natur aus stark soziale Umgebungen, in denen Spieler*innen unmittelbares Feedback über ihr Level, ihren Rang, ihre Macht oder ihren Reichtum im Spiel erhalten. Darüber hinaus wurden intrinsische und extrinsische Motivationen als Hinweise auf die erreichten Level in MMORPGs festgestellt.

Adams untersuchte in ihrer Studie „Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons“ (2013), die Art und Weise in der Spieler*innen soziale Bedürfnisse durch Gruppenkommunikation im Kontext von D&D-Tischrollenspielen erfüllen. Unter Verwendung von Bormanns Fantasie-Themen-Analyse verwendete diese Studie einen Case-Study-Ansatz mit dem vier Themen identifiziert werden konnten, die in Spieler*innengesprächen auf Facebook auftauchten: demokratische Ideologien; Freundschaftspflege; außergewöhnliche Erfahrungen; und Gut gegen Böse. Die Ergebnisse lieferten eine Beschreibung der Bedürfnisse der Gruppenmitglieder in der realen Welt, die durch symbolische Interaktionen im Spiel erfüllt werden. Sie zeigen, laut Adams, die folgenden Bedürfnisse, die bis zu einem gewissen Grad erfüllt wurden: demokratische Beteiligung, das Bedürfnis, dazugehören, das Bedürfnis nach Spontaneität und das Bedürfnis, moralisch zu sein. Adams Forschung begann im Oktober 2009 und

dauerte fast drei Jahre. Die D&D-Diskussionen wurden aus Textkonversationen gewonnen, die auf der Facebook-Seite der Gruppe archiviert wurden. Die Teilnehmer*innen der Online-Gruppe waren acht Männer und eine Frau im Alter zwischen 15 und 28 Jahren. Mehrere Schlüsse, die Adams aus der Untersuchung der Fantasiethemen in kleinen Rollenspielgruppen ziehen konnte, waren zum Beispiel, dass D&D Fantasiethemen im Zusammenhang mit Demokratie, Freundschaft, außergewöhnlichen Erfahrungen und Ethik aneinanderreih. Adams ist der Meinung, auch wenn Rollenspiele Außenstehenden unsinnig erscheinen mögen, kann man durch die Beobachtung von Gesprächen und Interaktionen die Bedürfnisse und Motivationen der Spieler*innen erkennen und verstehen, warum sie spielen und welche Erfüllung es für sie schafft.

Jason Pittman und Christopher Paul beschäftigten sich in ihrer Studie „Seeking Fulfillment: Comparing Role-Play in Table-to Gaming and World of Warcraft“ (2008) mit den Motivationen und dem Role-Play von Tabletop-Rollenspielen und dem MMORPG „World of Warcraft“. Im Rahmen der Umfrage wurden 27 Personen in Online-Foren per Online-Befragung befragt. Die Befragung enthielt standardisierte Fragen darüber, wie die Spieler*innen Erfüllung in Tabletop-RPGs und „World of Warcraft“ erhalten, aber sie beinhaltete auch offene Fragen. Was die Erfüllung angeht, zeigten sich die Spieler*innen gespalten. Jedoch nahmen sie, aufgrund logistischer Erschwerungen, die Offline-Role-Playing mit sich bringt, öfters an Online-Rollenspielen teil. Weiters fanden die beiden heraus, dass die Bevorzugung von entweder On- oder Offline-Role-Playing davon abhängt, ob man das offen gehaltene Spieldesign von Tabletop-Rollenspiel oder das Bedürfnis eine kritische Masse an Rollenspieler*innen online nach eigenem Belieben zu treffen bevorzugt (Pittman & Paul, 2009, S. 53). Trotz der kleinen Stichprobe, die nur an World-of-Warcraft-Spieler*innen mit Tabletop-Rollenspiel-Erfahrung gerichtet war, hat die Studie und ihre Ergebnisse für Pittman und Paul dennoch Validität und Beständigkeit. Dies begründen sie damit, dass die Einheitlichkeit der Ergebnisse auf ein paar der Kerndynamiken des Rollenspielens hindeute, die durch ihre autoethnografische Analyse unterstützt werde.

In seiner Studie mit dem Titel „Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation“ beschäftigt sich Darrin Coe (2017)

mit den Motivationen von Spieler*innen. Genauer gesagt untersucht Coe, warum Menschen mit dem Tabletop-Rollenspiel beginnen und welche Faktoren sie dazu verleiten, bei diesem Hobby zu bleiben, anstatt sich ein anderes Hobby zu suchen. Des Weiteren entwickelt er seine Theorie des „*Becoming*“ als Motivation für das Tabletop-Rollenspiel. In Form von Interviews befragte er 16 Personen, darunter 5 Frauen und 11 Männer. Nach Analyse der Ergebnisse kam Coe zu dem Schluss, dass es viele Gründe gibt, warum Menschen mit dem Tabletop-Rollenspiel beginnen und weiterhin daran teilnehmen. Dabei identifiziert er zwei Hauptmotivationen für den Einstieg ins Tabletop-Rollenspiel („*Being Recruited*“ und „*Creative Curiosity*“) sowie fünf Hauptmotivationen, das Hobby des Tabletop-Rollenspiels fortzuführen („*Imaginative Creativity*“, „*Exploring and Knowing Self*“, „*Belonging and Interacting*“, „*Relief and Safety*“ und „*Learning*“). Coe spann diesen Gedankenfaden weiter und formulierte schließlich aus diesen Hauptmotivationen seine „*Becoming-Theory*“. Diese besagt, dass Spieler*innen bewusst oder unbewusst erkennen, dass sie durch das Spielen eines Tabletop-Rollenspiels an einem Prozess teilnehmen können, der ihnen hilft, ihre Identität zu entwickeln und sich zu einem idealeren Selbst zu entfalten. Diesen Vorgang bezeichnet Coe als „*Becoming*“.

Einen etwas anderen Ansatz an die Motivationsthematik verwendeten Hsu und Lu (2023) in ihrer Studie „*Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience*“. Die Studie betrachtet Onlinespiele als Unterhaltungstechnologie. Hsu und Lu wendeten das Technologieakzeptanzmodell (TAM) an, das soziale Einflüsse und Flow-Erfahrung als glaubensbezogene Konstrukte einbezieht, um die Akzeptanz von Online-Spielen durch die Nutzer*innen vorherzusagen. Das Modell wurde von ihnen empirisch anhand von Umfragedaten evaluiert, die von 233 Nutzer*innen zu ihren Wahrnehmungen von Online-Spielen erhoben wurden. Insgesamt zeigen die Ergebnisse, dass soziale Normen, Einstellung und Flow-Erfahrung etwa 80 % des Spielens erklären. Hsu und Lu stellten weiters fest, dass die wahrgenommene Nützlichkeit nicht immer ein wichtiger Prädiktor im TAM-Modell war. Onlinespiele seien laut Hsu und Lu eine Unterhaltungstechnologie und keine Problemlösungstechnologie. Bei der Nutzung von Unterhaltungstechnologien wollen die Menschen in der Regel "die Zeit totschlagen". Infolgedessen nehme der signifikante Effekt der wahrgenommenen

Nützlichkeit ab. Der Einfluss von Flow-Erfahrung und sozialen Normen sei wichtig. Weiters kamen sie zu dem Schluss, dass TAM soziale Faktoren bei der Erklärung der IT-Nutzung außer Acht lässt. Soziale Normen haben jedoch einen direkten Einfluss auf die Akzeptanz von Online-Spielen. Die Nutzer*innen können sich zur Teilnahme verpflichtet fühlen, weil sie zu einer Gemeinschaft gehören wollen. Eine letzte wichtige Erkenntnis der beiden war, dass das Flow-Erlebnis eine wichtige Rolle spielen kann. Die Nutzer*innen wollen Unterhaltungstechnologie, in die sie völlig eintauchen können, kontinuierlich spielen. Die Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit durch Dialog und soziale Interaktion, Zugang und Navigation seien, laut Hsu und Lu, der Schlüssel zum Erfolg.

Eine interessante und herausstechende Studie von De Schutter und Malliet namens „The older player of digital games: A classification based on perceived need satisfaction“ (2014) beschäftigt sich mit älteren Erwachsenen und ihren Motivationen, digitale Spiele zu spielen. Die Studie zielt darauf ab, die Ergebnisse früherer Forschungen über die Nutzung von Videospielen durch ältere Erwachsene zu integrieren, indem das Uses & Gratifications-Paradigma von Blumler und Katz angewendet wird. Es wurde eine qualitative Studie mit 35 Teilnehmern im Alter zwischen 50 und 74 Jahren durchgeführt, die aus einer größeren Stichprobe von 213 Personen ausgewählt wurden. Auf der Grundlage ihrer primären Spiel motive und der Befriedigung, die sie durch das Spielen digitaler Spiele erhalten, wurde eine Klassifizierung entwickelt, die zu fünf Kategorien älterer Erwachsener führte, die aktiv Spiele spielen: „Zeitverschwender*innen“ („time wasters“), „Freiheitskämpfer*innen“ („freedom fighters“), „Kompensatoren“ („compensators“), „Wertsuchende“ („value seekers“) und „Ludophile“ („ludophiles“). De Schutter und Malliet ziehen abschließend den Schluss, dass ältere Erwachsene als selektive, sinnsuchende Mediennutzer betrachtet werden sollten, deren Spielpräferenzen aus ihrem sozialen, kulturellen und psychologischen Kontext heraus erklärt werden können, die eine Vielzahl von Spielmotiven aufweisen und die durch das digitale Spielen ein unterschiedliches Maß an Befriedigung erfahren.

3 Motivations- und Rollenspiel-Theorien

Dieser Arbeit liegen zwei Theorien zu Grunde. Die erste Theorie ist der Uses-and-Gratifications-Ansatz nach Blumler, Katz und Gurevitch. Die Uses-and-Gratifications-Theory (UGT) beschäftigt sich mit der Frage „Was machen die Medien mit den Menschen?“. Die Bedürfnisse der Konsument*innen an digitale Tools und Spielräume zu kennen und zu verstehen, wie man sie befriedigt, ist ein essenzielles Thema für Spieleentwickler*innen und Softwareentwickler*innen in der modernen Tabletop-Branche. Der Uses-and-Gratifications-Ansatz ist ein viel zitiertes Grundwerk der Medienforschung, das trotz dessen Ursprung in den 1940er Jahren bis heute nicht an Relevanz verloren hat (Katz et al., 1973, S. 509).

Die zweite Theorie, die sogenannte „Forge Theory“ ist ein Versuch Bestandteile und Prozesse von Tabletop-Rollenspielen zu Identifizieren und zu Beschreiben. Das „Big Model“, das Herzstück der Theorie, stellt fünf Aspekte von Rollenspielen auf fünf hierarchischen Ebenen dar (Edwards, 2004b). Das „Big Model“ erklärt wie Rollenspiele funktionieren und woraus sie bestehen. Für diese Arbeit ist es wichtig, die Bestandteile von Rollenspielen zu identifizieren und zu erkennen, ob und in welcher Form sie durch digitale Tools ersetzbar sind.

3.1 Uses and Gratifications Theory nach Blumler, Katz und Gurevitch

Die Uses-and-Gratifications-Theorie (UGT) ist ein Ansatz, um zu verstehen, warum und wie Menschen aktiv nach bestimmten Medien suchen, um bestimmte Bedürfnisse zu befriedigen. Die UGT ist ein publikumszentrierter Ansatz zum Verständnis der Massenkommunikation. Im Gegensatz zu anderen Theorien über die Wirkung von Medien, die die Frage stellen: „Was machen die Medien mit den Menschen?“, konzentriert sich die UGT stattdessen auf die Frage: „Was machen die Menschen mit den Medien“. Sie geht davon aus, dass die Medien ein hochverfügbares Produkt sind und das Publikum die Verbraucher desselben Produkts sind (vgl. Katz et al., 1973).

Die ersten Schritte des UGT wurden in den 1940er Jahren getätigt und über die nächsten Jahrzehnte aufgegriffen und erweitert (vgl. Katz et al., 1973, S. 509). Katz, Blumler und Gurevitch steuerten 1973 schließlich mit „Uses and Gratifications Research“ ein Schlüsselwerk bei, welches den Ansatz und die Forschung in Bezug auf Bedürfnisse und Medien erheblich voranschreiten ließ. Insbesondere durch das Aufkommen des Internets bekam der UGT in den folgenden Jahrzehnten zahlreiche neue Impulse, aber der Uses-and-Gratifications-Ansatz wurde auch zuvor jahrzehntelang in der Nutzungs- und Wirkungsforschung (Stark & Schneiders, 2022, S. 47). Beispielsweise wurden Social-Media-Plattformen wie Facebook, Twitter oder Instagram oder Content-Plattformen wie YouTube, aber auch Online-Games untersucht. Ebenfalls wurden spezifische Nutzungskontexte wie Social-TV (Second Screen), Binge-Watching oder On-Demand bzw. Streamingdienste mit dem Blickwinkel des Uses-and-Gratifications-Ansatzes analysiert (Stark & Schneiders, 2022, S. 60).

Der UGT nach Blumler, Katz und Gurevitch befasst sich mit den sozialen und psychologischen Ursprüngen von Bedürfnissen, die Erwartungen an die Massenmedien oder andere Quellen wecken. Diese führen wiederum zu unterschiedlichen Mustern der Medienexposition (oder des Engagements in anderen Aktivitäten), was zu Bedürfnisbefriedigungen und anderen, vielleicht meist unbeabsichtigten Folgen führt (Katz et al., 1973, S. 510). Der in der Form von Blumler, Katz und Gurevitch propagierte User-and-Gratifications-Ansatz bietet eine psychologische Sichtweise auf Medienwirkungen (Stark & Schneiders, 2022, S. 52). Das Herz des Uses-and-Gratifications-Ansatz besteht dabei aus fünf Grundannahmen (Katz et al., 1973, S. 510f):

1. Die Rolle des Publikums wird beim UGT als aktiv und zielgerichtet betrachtet.
2. Im Prozess der Massenkommunikation liegt ein großer Teil der Initiative bei den Zuschauer*innen, wenn es um die Verknüpfung von Befriedigung und Medienauswahl geht.
3. Die Medien konkurrieren mit anderen Quellen der Befriedigung.
4. Methodisch gesehen lassen sich viele der Ziele der Massenmediennutzung aus Daten ableiten, die von den einzelnen Zuschauer*innen selbst geliefert werden.

5. Werturteile über die kulturelle Bedeutung der Massenkommunikation sollten ausgesetzt werden, während die Orientierungen des Publikums unter ihren eigenen Bedingungen erforscht werden.

Laut Katz et al. gibt es Hinweise darauf, dass soziale Faktoren an der Entstehung medienbezogener Bedürfnisse beteiligt sind. Sie nennen fünf soziale Situationen, die für die Entstehung medienbezogener Bedürfnisse relevant sein könnten (Katz et al., 1973, S. 517):

1. Konflikte und Spannungen werden durch die soziale Situation hervorgerufen. Das Individuum versucht diese anschließend durch den Konsum von Medien zu beheben.
2. Soziale Situationen fördern die Generierung eines Problembewusstseins. Die Informationen, die ein Individuum in diesem Zusammenhang benötigt, sind mit Hilfe der Medien abrufbar.
3. Eine soziale Situation ist nicht fähig, ein bestimmtes, im „echten“ Leben auftretendes Bedürfnis zu befriedigen. Um das Bedürfnis dennoch zu erfüllen werden Massenmedien in einer ersetzen, ausgleichenden oder unterstützenden Form genutzt.
4. Eine soziale Situation gibt bestimmte Wertvorstellung wieder. Der Konsum von dazugehörigen, ergänzenden Medieninhalten erleichtert deren Verstärkung und Bestätigung.
5. Eine soziale Situation setzt voraus, sich mit bestimmten Medieninhalten auszukennen. Dies führt zum Konsum von bestimmten Medien, um Teil einer sozialen Gruppe sein zu können.

Obwohl der Uses-and-Gratifications-Ansatz eine bedeutende Theorie der Kommunikationswissenschaft ist, ist er nicht ohne Kritik. Im Gegenteil, über die lange Lebensdauer der UGT wurde bereits oft Kritik geäußert. Einer der Hauptkritikpunkte bezieht sich auf die „Theorielosigkeit“ des Ansatzes. Für viele Wissenschaftler*innen ist der Ansatz eher eine Strategie als eine vollwertige Theorie, da er sich nicht aus einem einheitlichen Theoriegebilde zusammensetzt. Eine andere Kritik aus den 1970ern bezieht sich auf den großen individualistischen Fokus des Ansatzes. Dieser führt zu einer Vernachlässigung diverser gesellschaftlicher Einflüsse (Stark & Schneiders, 2022, S. 61). Weiters wurde auch

Kritik an der methodischen Umsetzung des Uses-and-Gratifications-Ansatzes geäußert. Es wurde dabei angezweifelt, ob mit Hilfe von offenen bzw. geschlossenen Fragen in der Form eines „Self-Report“ Motivkataloge und Bedürfnisse in einer angemessenen Art und Weise erfasst werden können. Dabei wurde insbesondere in Frage gestellt, ob Rezipient*innen selbst in der Lage sind, ihre Bedürfnisse zu erkennen. Dies führt auch zu einem weiteren Kritikpunkt: die Möglichkeit zur Verfälschung der Antworten der Rezipient*innen, aufgrund sozialer Erwünschtheit (Stark & Schneiders, 2022, S. 62).

3.2 Forge Theory und „The Big Model“

Neben dem Uses-and-Gratifications-Ansatz nach Blumler, Katz und Gurevitch, die sich damit beschäftigten, warum und wie Menschen Medien nutzen, wurde eine zweite zentrale Theorie ausgewählt: die Forge Theory und das dazugehörige „The Big Model“. Ron Edwards hat über mehrere Jahre hinweg in enger Zusammenarbeit mit dem Online-Forum „Hephaestus‘ Forge“ Theorien und Ansätze entwickelt und ausgearbeitet, die unter dem Überbegriff „Forge Theory“ bekannt sind (Boss, 2008, S. 232). Die Forge Theory ist eine Rollenspiel-Theorie, deren Kern das „Big Model“ bildet. Das Modell, auch als "The Big Model" bekannt, analysiert den Aufbau, die Bestandteile und die natürlichen Prozesse von Tabletop-Rollenspielen. Es versucht, die Rollenspielerfahrung in verschiedene ineinandergrifffende Aktivitäten, Entitäten und Prozesse zu unterteilen und diese visuell in Form eines Diagramms darzustellen (Boss, 2008, S. 233). Das Modell ermöglicht durch diese Aufteilung in einzelne Bereiche, Beobachtungen darüber anzustellen, wie und warum Tabletop-Rollenspiele strukturiert sind und wie sie gespielt werden.

Ron Edwards (2004a, Abs. Big model, the) selbst beschrieb „The Big Model“ als: „A description of role-playing procedures as embedded in the social interactions and creative priorities of the participants.“

„The Big Model“ besteht aus insgesamt fünf Ebenen: dem sozialen Vertrag („Social Contract“), Erkundung („Exploration“), Kreative Agenda („Creative Agenda“),

Spieltechniken („Techniques“) und kurzlebige Erscheinungen („Ephemera“) (Edwards, 2003, Abs. The foundation: Exploration and more).

Jede dieser verschachtelten Ebenen des „Big Models“ entspricht einer Kernannahme der „Forge Theory“ (Boss, 2008, S. 233):

1. „Social Contract“: Rollenspiele sind soziale Aktivitäten.
2. „Exploration“: Was in der gemeinsamen Fantasie geschieht, wird durch den Konsens der Teilnehmenden bestimmt.
3. „Creative Agenda“: Die Spieler*innen haben unterschiedliche, manchmal widersprüchliche Präferenzen in Bezug auf die gewünschten Spielstile.
4. „Techniques“: Regeln sind alle Methoden, mit denen das Spiel umgesetzt wird.
5. „Ephemera“: Das System ist die Summe der Regeln, die in einer bestimmten Spielsitzung angewendet werden, und umfasst auch nicht-formalisierte Interaktionen zwischen den Teilnehmenden.

Der Zusammenhang der fünf Ebenen des „Big Model“ lässt sich wie folgt mit Hilfe von Klammern erklären (Edwards, 2003, Abs. The foundation: Exploration and more).

[Social Contract [Exploration [Creative Agenda → [Techniques [Ephemera]]]]]

Die hierarchischen Beziehungen der einzelnen Ebenen, hier durch die Klammern dargestellt, sind sehr wichtig. Befindet sich eine Ebene in einer Box unter einer anderen Ebene (z.B. [A[B]]), dann ist in diesem Fall B ein Teil, eine Erweiterung oder Beschreibung von A. Das bedeutet, dass beispielsweise „Exploration“ eine Art von „Social Contract“ darstellt (Boss, 2008, S. 233).

Die Darstellung des „Big Model“ als Diagramm gibt bessere Einblicke darauf, wie die einzelnen Ebenen ineinander greifen und einander umfassen:

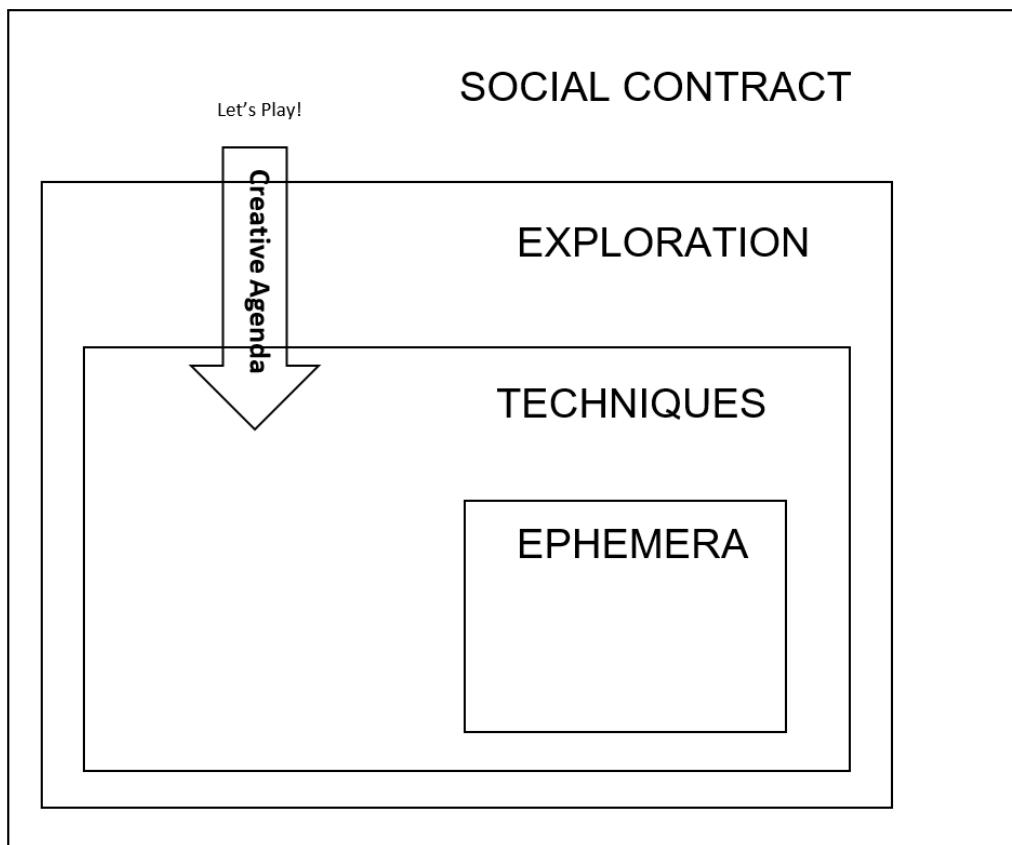


Abbildung 1: *The Big Model (in Anlehnung an Edwards, 2004b)*

„Social Contract“ stellt die äußerste Ebene dar und ist gleichzeitig wahrscheinlich auch die bedeutendste der fünf Ebenen. Der „Social Contract“ umfasst die unausgesprochene, soziale Einverständniserklärung und den „Vertrag“, der zwischen allen Spieler*innen am Spieltisch abgeschlossen wird. Dieser „soziale Vertrag“ betrifft alles was das Rollenspielen angeht. Dies startet bereits sobald gemeinsam ein Rollenspiel gespielt wird, denn der „Social Contract“ entspricht dann bereits der Vereinbarung „Lass uns dieses Spiel spielen“ und wird in den folgenden Ebenen weiter aufgeteilt (Edwards, 2003, Abs. The foundation: Exploration and more).

Die darunterliegende Ebene ist „Exploration“. Laut Edwards kann man unter „Exploration“ die miteinander geteilten Fantasien und Vorstellung über das Spielgeschehen und -welt verstehen, die beim Spielen eines Tabletop-Rollenspiels geteilt werden. Diese Vorstellungen müssen genau definiert und von allen beteiligten Spieler*innen am Tisch akzeptiert sein. Dieser Vorgang wird im

Normalfall durch mündliches Abklären und Besprechen durchgeführt, wobei jedoch jede Art von Kommunikation eine valide Möglichkeit darstellt. Etwas kann nur als „Exploration“ gelten, wenn es der Gegenstand des Spielens ist, der von allen Mitspielenden geteilt wird. „Exploration“ bedeutet in dem Fall, dass jede Person sich selbstständig Dinge in ihrer Fantasie, gemäß dem Gesprochenen, vorstellt. Alle weiteren Fantasien und Vorstellungen, die über das bereits Gesprochene hinausgehen und weitergeführt werden, müssen mit den anderen Spielenden geteilt und kommuniziert werden. Nur wenn so eine Kommunikation vorherrscht, findet „Exploration“ statt (Edwards, 2003, Abs. The foundation: Exploration and more).

Die dritte Ebene ist die „Creative Agenda“. Sie ist der Überbegriff für die dargestellten Ziele und das erwünschte Feedback der Spieler*innen während des Rollenspielens (Edwards, 2003, Abs. The foundation: Exploration and more). Wie bereits im Forschungsstand erwähnt, hat die „Creative Agenda“ seinen Ursprung in Edwards vorgegangener GNS-Theorie. In besagter Theorie beobachtete Edwards (2001), dass sich verschiedene Rollenspiel-Stile um bestimmte Variablen clustern. Ron Edwards nannte drei dieser Cluster „Gamism“, „Narrativism“ und „Simulationism“. Diese unterschiedlichen Ansätze, die sich im Kontext von Spieler*innenfokus entweder auf Herausforderungen, Story oder Erkundung fokussieren, sind als die „Creative Agenda“ bekannt (Boss, 2008, S. 236). Sie beschreibt die Ziele und Entscheidungen von Rollenspieler*innen (Edwards, 2003, S. The foundation: Exploration and more):

Gamism wird im Wettbewerb mit anderen Spieler*innen mit Bedingungen für Sieg und Niederlage ausgedrückt, die sowohl kurz- als auch langfristig sein können.

Simulationism stellt die Erkundung („Exploration“) in den Fokus. Spieler*innen legen dabei großen Wert auf interne Logik und ein einheitliches Spielerlebnis bei besagter Erkundung.

Narrativism wird ausgedrückt durch die Erschaffung einer gemeinsamen Geschichte mit der Hilfe von Rollenspielen (Role-Playing). Dabei stellen die Spieler*innencharakter*innen die Protagonist*innen dar, während die eigentlichen Spieler*innen die besagte Charakter*innen kontrollieren und lenken und damit eher als Co-Autor*innen der Geschichte fungieren.

Die „Creative Agenda“ umfasst sowohl die individuellen Bedürfnisse der Spieler*innen als auch die Bedürfnisse an das gemeinsame Rollenspielen mit einer Gruppe an Personen (Edwards, 2003, S. The foundation: Exploration and more).

Die nächste Ebene trägt den Namen „Techniques“. „Techniques“ umfassen alle spezifischen Prozesse eines Rollenspiel-Systems (z.B. „Dungeons & Dragons“ oder „Pathfinder“) mit denen das Spiel und „Exploration“ koordiniert werden. Kampfsysteme, die den Ablauf und die Regeln eines Kampfes im jeweiligen Rollenspiel-System definieren, zählen beispielsweise dazu (Edwards, 2003, S. The foundation: Exploration and more).

Die innerste Ebene stellen die „Ephemera“ dar. „Ephemera“ (grob übersetzt „kurzlebige Erscheinungen“) stellen die kleinsten Bestandteile eines Rollenspiels und der Interaktion darin dar. Eine „Technique“ setzt sich aus zahlreichen „Ephemera“ zusammen. In den Augen von Edwards stellen die „Ephemera“ den inneren Aufbau und Anatomie von „Techniques“ und (als deren Erweiterung) eines gesamten Rollenspiel-Systems dar (Edwards, 2003, S. The foundation: Exploration and more).

„The Big Model“ und „Forge Theory“ sind, trotz ihrer Anerkennung in der wissenschaftlichen Role-Playing-Community, nicht ohne jegliche Kritik. Beispielsweise ist ein Kritikpunkt der totalitäre, alles in sich vereinende Ansatz des „Big Models“. Dadurch dass man versucht, Rollenspiele in ihrer Gänze in einer gesammelten Theorie zu beschreiben und deren Prozesse zu erklären, führt dies unweigerlich zur Übersimplifizierung, möglicherweise sogar zur Vernachlässigung von wichtigen Spielaspekten, die eine getrennte Erklärung bedürften. Ein weitere Gegenposition zu „The Big Model“ stellt die Notwendigkeit der Theorie in Frage. Sie argumentiert, dass, auch bevor die Theorie entwickelt wurde, gut funktionierende und immer noch beliebte Rollenspiel-Systeme entwickelt wurden. Für das „Big Model“, eine Theorie, dessen Ziel es ist, Rollenspiele zu verstehen und als Grundlage für Spieleentwickler*innen zu dienen, gäbe es also keinen Bedarf.

4 Tabletop-Rollenspiele

Da Rollenspiele und insbesondere TTRPGs eine weite Bandbreite an Spielsystemen, Spielsettings und Spielmechaniken umfassen, ist eine Definition und Klarstellung der leitenden Definition dieser Arbeit wichtig. Ebenfalls ist es wichtig, dass man die Geschichte und Vergangenheit der Branche kennt, wenn man die Zukunft der Branche analysieren und abschätzen möchte. Deshalb wird in diesem Kapitel anfangs wird der Begriff „Rollenspiel“ und „Tabletop-Rollenspiel“ definiert und anschließend von verwandten und anderen Arten von Rollenspielen abgegrenzt. Danach werden die größten und einflussreichsten gegenwärtigen Rollenspiel-Systeme vorgestellt und kurz erklärt. Das zweite Unterkapitel legt anschließend die Geschichte und Entwicklung der TTRPG-Branche von dessen Entstehung in den 1970er Jahren bis zum derzeitigen digitalen Zeitalter dar.

4.1 Definition und Beispiele von TTRPGs

Den Begriff „Rollenspiel“ an sich zu definieren, ist keine leichte Aufgabe. Beispielsweise sagten Zagal und Deterding (2018, S. 19), dass was für den Begriff „Spiel“ im Allgemeinen gilt, für „Rollenspiel“ doppelt zutrifft. Sie vertreten die Annahme, dass Rollenspiele das wahrscheinlich umstrittenste Spielephänomen sind und bezeichnen sie als „exception“, „outlier“ und „not-quite-a-game game“.

Katie Salen und Eric Zimmerman definieren in ihrem Werk „Rules of Play“ (2004, S. 80) ein Spiel als ein „System in dem Spieler*innen in einem künstlichen Konflikt agieren, definiert von Spielregeln, das in einem quantifizierbaren Endergebnis resultiert“. Rollenspiele passen nur schwer in diese Spiel-Definition. Rollenspiele weisen oft kein quantifizierbares Endergebnis auf und wären in diesem Fall deswegen höchstens ein Grenzfall eines Spiels (Salen & Zimmerman, 2004, S. 81). Juul sieht Rollenspiele ebenfalls als einen Grenzfall der Spiele-Definition. Er beschreibt sie als „nicht normale Spiele, da, durch ein*eine menschliche*r Spielleiter*in, deren Spielregeln nicht jenseits von Diskussion festgelegt sind“ (Juul, 2003, Abs. The game diagram).

Laut Zagal und Deterding (2018, S. 19) kommt hinzu, dass der Begriff „Rollenspiele“ ein pluralistische Natur aufweist. Der Begriff vereint eine Vielzahl an Formen und Medien in sich. Zagal und Deterding heben dabei insbesondere die diversen unterschiedlichen Ausprägungen von Rollenspielen hervor, von denen TTRPGs nur eine sind. Es ist kein Geheimnis, dass es viele unterschiedliche Stile und Wege gibt, wie RPGs aussehen und gespielt werden. Dabei fokussieren sich diese unterschiedlichen Arten oft auf unterschiedliche Spielaspekte, wie beispielsweise Storytelling, das Spielen einer Rolle, das Simulieren einer Spielwelt oder das Erreichen und Voranschreiten von Zielen anhand der Spielregeln. Existierende Formen von RPGs werden ununterbrochen von „Indie RPG“-Bewegungen und Trends überarbeitet, neu definiert und neu aufbereitet (Zagal & Deterding, 2018, S. 19–20)

Wenn von „Role-playing games“ gesprochen wird, wird in der Regel nicht über alle Formen von RPGs gesprochen. Meistens verweist der Begriff „Rollenspiel“ auf eine der zahlreichen Formen, in denen Rollenspiele auftreten. Die vier größten, wie bereits vorher kurz erwähnt, sind Tabletop-RPGs (TTRPG), Single-Player Computer RPGs (CRPG), (Massively) Multiplayer Online RPGs (MMORPG) und Live-Action-Role-Playing (LARP) (Zagal & Deterding, 2018, S. 27).

TTRPGs, das Fokusobjekt dieser Arbeit, werden normalerweise von einer Gruppe von Spielenden an einem Tisch gespielt, wobei sich dies auch in den letzten Jahren beginnt zu ändern, da zunehmend Spieler*innen auch in digitale Spielumgebung ausweichen (Zagal & Deterding, 2018, S. 27; Zambrano, 2022 o.S.). Eine genaue Definition der TTRPGs wird an einem späteren Punkt in diesem Kapitel geliefert.

Im Vergleich zu TTRPGs können CRPGs als TTRPGs gesehen werden, die man „allein“ an einem PC spielt. Dabei gibt es jedoch mehrere Aspekte, bei denen sich CRPGs von TTRPGs unterscheiden. Beispielsweise kontrolliert der*die Spielende alle Spieler*innencharakter*innen, der*die Spielleiter*in wird vom Computer ersetzt und die Spielwelt wird vom Bildschirm und Lautsprecher dargestellt. Die zugrundeliegenden Regeln ähneln dabei oft den Regeln von TTRPGs, wobei CRPGs oft Echtzeit-Aspekte und Spieler*innenreflexe miteinbeziehen (Zagal & Deterding, 2018, S. 28).

Ähnlich wie bei CRPGs loggt sich bei MORPGs der*die Spieler*in bei einem Computer ein, der die Aufgaben des*der Spielleiter*in übernimmt. Im Gegensatz zu CRPGs sind MORPGs Multi-Player-Spiele. Ein wichtiger Aspekt dabei ist die persistente Spielwelt, die existiert, auch wenn der*die Spieler*in nicht angemeldet ist. Bei MORPGs steuert jede*r Spieler*in nur eine*n Charakter*in. Wenn sie auch eine Koexistenz einer großen Anzahl von Spielenden ermöglichen, wird von Massively MORPGs (MMORPGs) gesprochen. Ähnlich wie bei CRPGs liegt bei (M)MORPGs der Fokus auf Regeln und dem Spielsystem und weniger auf dem „Role-Playing“ wie bei TTRPGs (Zagal & Deterding, 2018, S. 28).

LARP hingegen ist eine der andersartigsten Formen von RPGs. Bei LARP verlässt man die imaginären Abenteuer mit Stift, Paper und Miniaturen und verkörpert den*die Spielcharakter*in völlig. Anstelle des Beschreibens des*der Spielcharakter*in, stellt man ihn*sie direkt selbst dar und verkleidet sich. Anstelle die Spielwelt und dessen Bewohner*innen zu beschreiben wird bei LARP an echten Schauplätzen gespielt, wo Schiedrichter*innen eine physische Welt mit Requisiten gestalten. Immersion spielt dabei eine große Rolle. Beispielsweise ist es bei LARP, im Gegensatz zu TTRPGs, wichtig, dass man den*die eigene*n Spielcharakter*in beibehält und nicht „out-of-character“ spricht (Zagal & Deterding, 2018, S. 34).

Hitchens und Drachen (2008, S. 10, 12) identifizieren weitere, weniger bedeutsame Formen von RPGs und nennen beispielsweise auch „Systemless“, „Freeform“ und „Pervasive“ als weitere RPG-Formen.

Natürlich gab es, trotz der zuvor genannten Aspekte, die eine trennscharfe Definition für den Begriff „Rollenspiel“ erschweren, genug Versuche, genau dies zu tun. Sieht man sich dabei jedoch unterschiedliche Definition an, scheitern, laut der Meinung des Autors dieser Arbeit, einige daran, die anderen Arten von RPGs mit einzudenken. Mackay (2001, S. 4f) definiert beispielsweise RPGs als

„an episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the players' and the gamemaster's characters take place during individual sessions that,

together, form episodes or adventures in the lives of the fictional characters".

Diese Art von Definition konzentriert sich lediglich auf TTRPGs und versagt dabei die anderen Verwandten, sprich CRPGs, LARP etc., miteinzubeziehen, insbesondere, da 2001 bereits Jahre zuvor zahlreiche erfolgreiche und genredefinierende CRPGs, wie die „Baldur's Gate“- oder „Fallout“-Spielereihen, veröffentlicht wurden.

Eine Definition die sich auf alle Formen von RPGs anwenden lässt, ist beispielsweise die Definition von Stenros und Hakkarainen (2003, S. 56): „a role-playing game requires four things, a gamemaster, a player, interaction, and a diegetic framework“. Stenros und Hakkarainen beschäftigt sich in ihrem Werk mit LARP, weswegen ihre Definition wahrscheinlich weiter auf andere Unterkategorien von RPGs anwendbar ist. Erweitert man den Begriff „Gamemaster“ auf Spieleentwickler*innen, die die Aufgaben eines „Gamemasters“ in ihrem Computerspiel übernehmen und vorprogrammiert haben, lässt sich diese Definition ohne gröbere Komplikationen auch auf CRPGs oder MMORPGs anwenden.

Möchte man nun den Begriff „TTRPG“ im Einzelnen definieren, gibt es da mehrere Eigenheiten, die man bei der Findung einer Definition beachten sollte. Es ist von besonderer Wichtigkeit, dass man festhält, das TTRPGs als eine Form von Rollenspiel besondere Merkmale und Spielweisen aufweisen, die andere Spiele, selbst verwandte RPGs wie CRPGs, nicht aufweisen. Beispielsweise beschreibt Swan (1990, S. 3) TTRPGs in seinem Werk „The Complete Guide to Role-Playing Games“, dass RPGs mehr Gemeinsamkeiten mit literarischen Medien wie Romanen und Kurzgeschichten haben, als sie mit anderen Spielen besitzen. Tatsächlich geht Swan so weit, dass er Rollenspiele als eine Art „improvisierten Roman“ bezeichnet, bei dem alle Teilnehmenden gleichzeitig die Autor*innen sind. Der letzte Aspekt wird auch von Schick (1991, S. 10–11) hervorgehoben. Er schreibt in seiner Definition, dass RPGs quantifiziertes, interaktives Storytelling betreiben und die Entscheidungen/Taten von Charakter*innen durch Zahlen und Mengen definiert werden, welche wiederum von Regeln manipuliert werden. Darüber hinaus betont Schick, dass Spieler*innenentscheidungen das Spiel und dessen Geschichte

vorantreiben. Die Geschichte wird dabei von einer Gruppe von Autor*innen geschrieben, die organisch weiterentwickelt, ausgespielt und erlebt wird.

Hitchens und Drachen analysierten in ihrem Werk „The Many Faces of Role-Playing Games“ (2008, S. 16) bereits existierende Definitionsversuche und formulierten daraufhin ihren eigenen. Dabei definierten sie sechs Aspekte, die ein TTRPGs auszeichnen: „Game World“, „Participants“, „Characters“, „Game Master“, „Interaction“ und „Narrative“. „Game World“ beschreibt die imaginäre Spielwelt, in denen TTRPGs stattfinden. Spielende sind frei die Fantasiewelt zu erkunden wie sie möchten. „Participants“ teilt sich auf in die Spielenden und dem*der Spielleiter*in. Spielende beeinflussen die Spielwelt und die Bahnen auf denen sich das Spiel bewegt durch ihr Handeln und ihre Entscheidungen. „Characters“ beschreibt die Charakter*innen, die von den Spielenden erschaffen und gesteuert werden. Diese Charakter*innen haben das Potenzial, Fähigkeiten, Persönlichkeiten und Skills zu entwickeln, die, zumindest zu einem Teil, unter der Kontrolle der Spielenden stehen. „Game Master“ beschäftigt sich mit dem*der Spielleiter*in, die Kontrolle über die Spielwelt hat. Zu den Aufgaben eines*einer Spielleiter*in zählt das Verwalten und Vollstrecken der Spielregeln, als eine Art von Schiedsrichter*in. „Interaction“ beschreibt die verschiedenen Formen von Interaktion, die den Charakter*innen erlauben, mit der Spielwelt zu interagieren. Beispiele dafür wären Dialog, Objektinteraktion oder Kampf. Der letzte Punkt „Narrative“ behandelt die Tatsache, dass Rollenspiele ein narratives Element besitzen. Dieses tritt in einer Reihe von Ereignissen auf, die in der Spielwelt stattfinden.

Obwohl die Definition von Hitchens und Drachen sehr detailliert ist und sich Mühe macht, die gängigsten Aspekte von TTRPGs miteinzubeziehen, ist die Definition nicht kritiklos. Arjoranta kritisierte in seinem Paper „Defining Role-Playing Games as Language-Games“ (2011, S. 14), dass es, laut Hitchens und Drachen, zwei Arten von partizipierenden Personen gibt, die voneinander getrennt sind, sprich Spielende und Spielleiter*in. Diese Aufteilung schließt, laut Arjoranta, TTRPGs aus, bei denen die narrative Gewalt gleichmäßig verteilt ist und TTRPGs bei denen die Trennlinie zwischen Spielleiter*in und Spielenden komplexer und weniger trennscharf ist, als in der Definition von Hitchens und Drachen angenommen wird.

Deshalb versuchte Arjoranta selbst einen Definitionsversuch, der auf der Definition von Hitchens und Drachen aufbaut. Arjoranta (2011, S. 14) reduziert die sechs Aspekte auf vier. Er behält die „Game World“, die „Participants“ und „Interaction“ bei, entfernt jedoch „Characters“, „Game Master“ und „Narrative“ und ersetzt diese Begriffe durch „Shared Narrative Power“. Während die ersten drei Aspekte im Großen und Ganzen unverändert bleiben, behandelt „Shared Narrative Power“ die Möglichkeit, die Narrative zu beeinflussen. Im Gegensatz zu Hitchens und Drachen schreibt Arjoranta allen Teilnehmenden diese Macht zu, nicht nur dem*der Spielleiter*in, da es ansonsten Storytelling und kein Rollenspielen sei.

Zagal und Deterding versuchen eine Definition von TTRPGs auf eine deskriptivere, beobachtende Herangehensweise zu finden. Sie identifizieren mehrere Charakteristika von TTRPGs (Zagal & Deterding, 2018, S. 31), die zwar nicht von allen TTRPGs aufgewiesen werden, aber einen prototypischen Kern darstellen. Dieser erlaubt es, besser zu verstehen, warum manche TTRPGs „eindeutig ein TTRPG“ sind, während andere als „Grenzfälle“ und als „innovativ“ angesehen werden. Diese prototypischen Charakteristika lauten:

- Eine Gruppe von Spielenden sitzt gemeinsam und face-to-face an einem Tisch und spielt zusammen.
- Spielende erschaffen, porträtieren und verwalten die Handlungen ihrer individuellen Charakter*innen in einer imaginären Spielwelt.
- Ein*e Schiedrichter*in (Spielleiter*in) definiert und verwaltet besagte Spielwelt und kommunizierte diese zu den Spielenden. Weiters stellt er*sie alle NPCs (Nicht-Spieler*innen-Charakter*innen) dar.
- Spielende tragen gemeinsam zu einer geteilten und unterhaltsamen Spielerfahrung bei.
- Die Spielwelt resultiert durch Diskussion zwischen Spielleiter*in und den Spielenden. Dabei wird oft auf Requisiten, wie beispielsweise Charakter*innebögen, Miniaturen, Regelbücher und Karten zurückgegriffen.
- Die Spielwelt ist in den meisten Fällen einem bestimmten Genre zuzuordnen. Häufig vertreten sind Fantasy, Science-Fiction, Horror oder ein Genre-Mix.
- Die Fähigkeiten der Charakter*innen und die Ergebnisse ihrer Vorhaben sind im Normalfall durch ein quantifiziertes Regelsystem, mit

Wahrscheinlichkeitskomponenten, oft in der Form von Würfeln, bestimmt. Diese Regeln weisen in den meisten Fällen detaillierte Subregeln für Kämpfe und Konflikte auf.

- Das Spiel hat kein definiertes Ende und kann über mehrere Abende verteilt gespielt werden.
- Ereignisse, die im Spiel stattfinden, können über vorgeplante Handlungsstränge durch die Spielwelt, Leitung des*er Spielleiter*in oder durch spontane Entscheidungen der Spielenden gelenkt werden.
- Die Charakter*innen der Spielenden gewinnen im Lauf der Zeit an neuen Fähigkeiten und verbessern ihre bisherigen. Dies geschieht durch ein dezidiertes Fortschrittsystem.

Es gibt ein paar Dinge, die alle TTRPGs teilen. Beispielsweise findet eine Spielsession in der Form einer Konversation zwischen den Teilnehmenden, in der Regel die Spielenden und der*die Spielleiter*in, statt (White et al., 2018, S. 66). Dies dient dazu, bestimmte Ereignisse und Umstände in der gemeinsamen Fiktion als wahr zu etablieren. Weiters werden Meinungsverschiedenheiten über besagte Ereignisse geklärt, damit ein gemeinsames Verständnis über die Fakten der Spielwelt zwischen allen Teilnehmenden gewährleistet ist (White et al., 2018, S. 65). Wodurch sich unterschiedliche TTRPGs jedoch hauptsächlich unterscheiden, ist in ihrem „Setting“ und „System“.

Das Setting eines TTRPGs beschreibt den fiktionalen Hintergrund in dem eine Geschichte und die Abenteuer der Spieler*innencharakter*innen stattfindet (White et al., 2018, S. 66). Settings sind in vielen Fällen unterschiedlichen Genres zuzuordnen. Die beliebtesten Setting-Genres sind High-Fantasy, wie es meist bei „Dungeons & Dragons“ der Fall ist, Science-Fiction oder Horror. Settings geben neben den Fakten und Aussehen der Spielwelt ebenfalls oft einen Hinweis auf die Tonalität und darin behandelten Themen. Settings können entweder kommerziell erhältlich sein, beispielsweise als Produkt einer Firma zur Verwendung in einem Spiel, oder „homebrewed“ sein. „Homebrew“ bezeichnet dabei die Schaffung von Spielinhalten seitens des*der Spielleiter*in, in diesem Fall das Setting, zum persönlichen Gebrauch (White et al., 2018, S. 66). Das „Homebrewen“ verläuft dabei jedoch auf einem Spektrum und reicht von „komplett originell erschaffen“ zu

„leichte Abänderung von Details“ von vorhandenen, meist kommerziellen Settings. Homebrew-Settings beinhalten nicht selten beliebte Elemente aus der Geschichte, Popkultur oder literarischen Werken (White et al., 2018, S. 66).

Das „System“ eines TTRPGs hingegen, beschreibt das zugrundeliegende Regelwerk eines TTRPGs. Es beinhaltet die Prozesse mit denen die Fiktion verändert wird oder Teile davon eingeführt oder entfernt werden. Zu diesen Prozessen und Prozeduren gehören beispielsweise Regeln für Kampfsituationen, aber auch Hinweise und Handlungsempfehlungen für Abenteuer-Entwicklung und Worldbuilding. Kurz gesagt: ein Rollenspiel-System ist die Summe der Mechaniken; wie In-Game-Handlungen seitens der Charakter*innen abgehandelt werden (White et al., 2018, S. 66).

Seit der Entstehung der Tabletop-Rollenspiele in den 1970ern sind in den folgenden Jahrzehnten zahlreiche TTRPG-Systeme entstanden, von denen bis heute einige immer noch erfolgreich sind. Eine Auswahl der beliebtesten und erfolgreichsten Systemen, die im folgenden Abschnitt näher beschrieben werden, ist (F-Shop, o. J.; Gripp, 2020b; ICv2, 2017, 2020, 2022, 2023):

- Dungeons & Dragons
- Pathfinder
- Call of Cthulhu
- Vampire: The Masquerade
- Cyberpunk
- Shadowrun
- Starfinder
- Das Schwarze Auge

„Dungeons & Dragons“ (D&D) wurde 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson veröffentlicht (White et al., 2018, S. 68). Es ist damit das erste und älteste Tabletop-Rollenspiel. Bis heute hält es sich als das erfolgreichste und meist gespielte TTRPG (ICv2, 2023). „D&D“ ist ein Fantasy-Rollenspiel-System in dem Spielende heroische Kämpfer*innen, weise Magier*innen oder mächtige Kleriker*innen darstellen, die gemeinsam Abenteuer bestehen, Drachen erschlagen oder Dörfer vor bösen Monstern beschützen (Mearls et al., 2018). Derzeit befindet sich „D&D“ in der 5.

Edition, wobei 2024 eine aktualisierte, neue Version der Spielregeln veröffentlicht werden soll (Dohm-Sanchez, 2022).

„Pathfinder“ vom Publisher „Paizo“ gilt als das zweiterfolgreichste TTRPG (ICv2, 2023). Es entstand 2009 aus den Regeln der 3. Edition von „D&D“ und befindet sich selbst mittlerweile in der 2. Edition. Aufgrund des gemeinsamen Ursprungs ist „Pathfinder“ thematisch sehr ähnlich zu „D&D“ und beschäftigt sich ebenfalls mit Fantasy-Inhalten (Bonner, 2019; White et al., 2018, S. 80), wobei „Paizo“ sich langsam weg von „D&D“ bewegt und sogar seine Grundregelwerke überarbeitet, um sich von den Resten von „D&D“-Content loszulösen (Jarvis, 2023).

Sandy Petersens „Call of Cthulhu“ ist ein Horror-RPG, das seinen Ursprung in den 1980er hat. Das Rollenspiel erzählt Geschichten, die auf den Horror-Werken des Autors Howard Philipp Lovecraft basieren. In diesem Rollenspiel spielen die Spieler*innen keine Held*innen, sondern einfache Leute, die unheimliche Mysterien und Geschehnisse untersuchen, geheime Kulte aufdecken und gegen kosmische Schrecken antreten. Der Verlust des Verstandes und psychologischer Horror ist dabei eine oft aufgegriffene Thematik (White et al., 2018, S. 75). Mittlerweile ist „Call of Cthulhu“ bei dessen 7. Edition angelangt und erfreut sich immer noch an Beliebtheit (ICv2, 2017; Petersen, 2019)

„Vampire: The Masquerade“ hat seine Anfänge in den frühen 1990er (White et al., 2018, S. 75). „Vampire: The Masquerade“ spielt in einer „Gothic-Punk“-Version der echten Welt, in der die Spielenden die Rolle von Vampir*innen einnehmen, die verdeckt im Schatten der Welt leben. Das Spiel beschäftigt sich mit den internen Konflikten der Monster-Natur der Vampir*innen, mit Vampir*innjäger*innen und dem Konflikt zwischen verschiedenen Vampir*innen-Faktionen (Hite et al., 2022; Melton, 2011).

„Cyberpunk“ bezeichnet die „Dark Future“-Rollenspielreihe von „Talsorian Games“. „Cyberpunk RED“ ist die jüngste Edition und spielt in der dystopischen Stadt „Night City“ im Jahr 2045, in dem Mega-Unternehmen die Welt regieren und auf den Straßen Gangs ums Überleben kämpfen. Die Spielenden schlüpfen dabei in die Rolle eines „Edgerunners“, eine Art Söldner*in, der*die illegale Aufträge für die verschiedenen Fraktion und Unternehmen von „Night City“ erledigt (Pondsmith et al., 2021).

„Shadowrun“ ist ein genreübergreifendes TTRPG, das die dystopische Cyberpunk-Ästhetik von „Cyberpunk RED“ mit den Fantasy-Elementen von „Dungeons & Dragons“ vereint. In „Shadowrun“ regieren ebenfalls mächtige Unternehmen die Welt der nahen Zukunft, jedoch kehrt plötzlich die Magie – und mit ihr magische Wesen und Monster – zurück. Die Spielenden sind „Shadowrunners“, die mit den Kräften von Technologie und Magie, ähnlich wie bei „Cyberpunk“, Aufträge für diverse Fraktionen erfüllen (Brozek, 2013).

„Starfinder“ ist ein weiteres TTRPG von „Paizo“. In diesem Space-Opera-System bereisen mutige Raumfahrer*innen die Weiten der Galaxis und erforschen fremde Planeten, treffen auf exotische Außerirdische und liefern sich Weltraumschlachten. Trotz des Science-Fiction-Looks vereint „Starfinder“ sowohl Science-Fiction-Elemente, die „Star Wars“ ähneln, mit Fantasy-Elementen wie „Pathfinder“ (Augunas, 2017).

Zu guter Letzt soll an dieser Stelle das deutschsprachige TTRPG „Das Schwarze Auge“ hervorgehoben werden. Laut eigenen Angaben auf der Verkaufssite „F-Shop“ ist „Das Schwarze Auge“ das größte und geschichtsträchtigste Rollenspiel-System aus Deutschland. „DSA“ zeichnet sich dabei durch dessen komplexes Charakter*innensystem, und dessen extrem detaillierte Setting „Aventurien“ aus. Ähnlich wie „D&D“ und „Pathfinder“ ist „Das Schwarze Auge“ ein Fantasy-System mit Ritter*innen und Magie, wobei „DSA“ eher in das Low-Fantasy-Genre als in das High-Fantasy-Genre einzuordnen ist (Spohr & Ullrich, 2020).

4.2 Geschichte und Branchenentwicklung der TTRPGs

1974 veröffentlichten Gary Gygax und Dave Arneson „Dungeons & Dragons“. Dies markiert den Beginn der Rollenspiele. Tatsächlich jedoch beschrieb sich das ursprüngliche Regelheft von „D&D“ nicht als Rollenspiel oder Tabletop-Rollenspiel Regeln sondern als „Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns, Playable with Pen and Pencil and Miniature Figures“. Es dauerte eine Weile, bis man entdeckte, dass „D&D“ über die Kriegsspiele hinausgeht und dass dessen einzigartige Eigenschaften, die Möglichkeit bieten, ganz neue Genres und unzählige Subgenres zu generieren (White et al., 2018, S. 68). Gygax stammt selbst aus der

Wargaming-Community und entwickelte die Konzepte, die später den Grundstein für „D&D“ legen würden ein paar Jahre zuvor, als er für ein Wargaming-System namens „Chainmail“ Regeln und später eine Erweiterung mit Fantasy-Regeln entwarf (Witwer, 2018, S. 10, 13).

Dementsprechend waren auch die ersten Spieler*innen, die „D&D“ aufgriffen, Mitglieder der Wargaming-Community, aber auch Mitglieder des organisierten Science-Fiction-Fandoms. Tactical Studies Rules (TSR), der Publisher von „D&D“ druckte ursprünglich nur 1000 Kopien des Spiels, die über Versandhandel verkauft wurden (White et al., 2018, S. 68). Anfangs waren die Regeln des Spiels so desorganisiert und unvollständig, dass außerhalb des Mittleren Westens der USA Fans große Probleme damit hatten, das Spiel zu verstehen. Bei der „Gen Con“ von 1974, eine Spiele-Convention in der Heimatstadt von TSR am Lake Geneva, erhielten ungefähr 350 Spieler*innen aus den gesamten USA die Möglichkeit, die Regeln aus erster Hand von den Spieleentwickler*innen und Spieletester*innen zu lernen. Dies führte zum Anstieg an Beliebtheit und zur Entstehung mehrerer kleiner Spieler*innenzellen, verstreut über die USA (White et al., 2018, S. 69).

Mitte der 1970er erlangte „D&D“ erstmals Aufmerksamkeit außerhalb der USA: Das Vereinigte Königreich, insbesondere Ian Livingstone und Steve Jackson, wurde darauf aufmerksam. Die beiden vertrieben es über ihre Firma „Gamesworkshop“, eine Firma die später für die immens erfolgreiche Wargaming-Marke „Warhammer Fantasy Battles“ und „Warhammer 40.000“ bekannt werden würde. Das Fanzine von Walter Luc Haas wurde zum de facto Vertreiber des Spiels in Kontinentaleuropa (White et al., 2018, S. 69).

In dieser Zeit entstanden auch die ersten Nachahmer-Produkte. Beispielsweise „Tunnels & Trolls“ wurde auf Conventions an der Westküste verkauft. Die erste Version des Spiels war kurz und benötigte Vorwissen über das Spiel „D&D“ selbst. Weiters stieg die Popularität von „D&D“ weiter an, sodass mittlerweile auch die Wargaming-Projekte Eigenschaften von „D&D“ annahmen. Das Spiel „En Garde“ nahm die Regeln einer Renaissance-Simulation von Duell-Kämpfen und erweiterte die Regeln um Charakter*innenentwicklungssysteme, die an die Fortschrittssysteme von „D&D“ erinnerten. Andere Wargames und Brettspiele entschieden sich ebenfalls Aktivitäten und Spielmechaniken, typisch für Abenteurer

in Fantasy-Geschichten, wie Wandern, Verstecken, Erschöpfung und Handel in ihre Spiele miteinzubauen (White et al., 2018, S. 69).

1977 veröffentlichte TSR schließlich die lang herbeigesehnte Neuauflage des originalen „D&D“-Produktes. „D&D“ wurde getrennt und in zwei Produktschienen aufgeteilt: die „Basic“-Version des Spiels und eine „Advanced“-Version, entwickelt vom Gründer Gary Gygax selbst. „Basic“ sollte als eine vereinfachte Einsteigeroption dienen. „Advanced Dungeons & Dragons“ wurde in Form von drei Bänden veröffentlicht und beinhaltete den „Dungeon Master’s Guide“, das „Player’s Handbook“ und das „Monster Manual“. Ungefähr zeitgleich mit der Veröffentlichung dieser Core-Trilogie verschwand ein College-Student in den USA, der ebenfalls „D&D“ spielte, was dem Spiel sehr viel Publicity und Medienaufmerksamkeit gab und die Verkaufszahlen in die Höhe schießen ließ. In einem Zeitraum von vier Jahren verzweigfachte TSR ihren Umsatz (von etwas unter 1 Mio. \$ zur 20 Mio. \$) und erschuf die Anfänge einer echten, eigenständigen Rollenspiel-Industrie (White et al., 2018, S. 70).

Gegen Ende der 1970er entwickelten sich die Trends in der TTRPG-Branche in eine andere Richtung. Man hatte langsam genug vom klassischen „Dungeon Crawl“, den „D&D“ bot. Es begann eine Suche nach Alternativen zu „D&D“, die versuchten alternative Spielmechaniken zu finden. Man wollte neue Wege finden, die imaginären Aktionen und Fähigkeiten der Charakter*innen darzustellen oder alternative Settings ausprobieren, die etwas anderes als mittelalterliche Fantasy waren (White et al., 2018, S. 72).

Die Design-Philosophie der 1980er war ein Fokus auf komplexe und detaillierte Spielmechaniken und der Versuch mehrere Genres zu verbinden. In dieser Zeit entstanden bedeutende Rollenspiel-Systeme wie „Call of Cthulhu“, und „Cyberpunk“. 1986 wurde „GURPS“ (Generic Universal Role-Playing System) veröffentlicht. „GURPS“ ist ein Paradebeispiel für den Design-Trend zu universellen Systemen – das Streben nach einem System, das mehrere Genres bedienen kann. „GURPS“ wollte ein detailliertes, realistisches und gut organisiertes Setting für alle Spielenden sein (White et al., 2018, S. 73).

Als die 80er den 90er wichen änderten sich erneut die Trends, Philosophien und Vorlieben in der TTRPG-Branche. Spieleentwickler*innen begannen in ihren Systemen Spielmechaniken in den Vorderpunkt zu stellen, die direkt zum Rollenspielen ermutigen und es ermöglichen (White et al., 2018, S. 72). Die neue Generation an Rollenspieler*innen war ohne Kriegsminiaturen und Wargaming ins Hobby eingestiegen und wollte einen Fokus auf das „Storytelling Game“, weg von der Kampfsimulation der Vorgänger. Ein Beispiel für die Storytelling-Bewegung der 1990 stellt „Amber“ dar. „Amber“ ist ein würfelloses TTRPG das kollaboratives Storytelling in den Mittelpunkt stellt. „Amber“ drehte sich um Intrigen, Rivalitäten und Konflikten zwischen mächtigen Familien. Diese interpersonellen, sozialen Konflikte wurden plötzlich beliebter als Dungeons zu erforschen. In dieser Zeit entstand auch „Vampire: the Masquerade“ und detaillierte Hintergrundgeschichten, Player-versus-Player-Elemente und Geheimnisse wurden zu Kennzeichen der beliebten TTRPGs in den 1990ern (White et al., 2018, S. 74).

Zur Jahrtausendwende, als die Digitalisierung und neue technologische Möglichkeiten Einzug hielten, stieg die Angst der TTRPG-Community zunehmend. Digitale Spiele hatten die Beliebtheit der TTRPG eingeholt und auch auf dem Hobbyspiele-Markt waren sie nun ins Hintertreffen geraten: das Fantasy-Trading-Card-Game „Magic: The Gathering“ war unglaublich erfolgreich und machte TTRPG zu einem zweitrangigem Spielemedium unter den analogen Spielen. Nichtsdestotrotz ermöglichte die Digitalisierung auch neue Wege: digitales Drucken, digitale Verbreitung und Online-Finanzierungsmöglichkeiten erlaubten es den bestehenden Verlagen, ihre Zielgruppen leichter zu erreichen und finanzielle Risiken im Zaum zu halten. Zeitgleich erlaubte die neue Verbundenheit es der verstreuten TTRPG-Community sich zu verbinden und miteinander zu kommunizieren (White et al., 2018, S. 75). Mit Hilfe der Verbreitung des Internets in den 1990er konnten sich TTRPG-Fans auf Websites zusammenfinden, Blogs erstellen, Treffen organisieren und Informationen austauschen, beispielsweise wo Spiele erhältlich waren. Auch Verlage konnten nun erstmals direkt mit ihren Kund*innen kommunizieren. Es entstanden mehrere fundamentale Praktiken, die den Weg wie TTRPG veröffentlicht wurden für immer veränderten: Online-Verkäufe, Online-Piraterie, digitale Verbreitungskanäle, Open-Content, PDFs, Beta-Testing-Crowdsourcing und -funding, um nur ein paar zu nennen (White et al., 2018, S. 76).

1997 kaufte die Firma hinter „Magic: the Gathering“, „Wizards of the Coast“ („WotC“), schließlich „TSR“ und damit die Rechte an „Dungeons & Dragons“. Kurz darauf, in 1999, wurde eine dritte Edition von „D&D“ angekündigt. Die dritte Edition sollte ähnlich zu „Advanced D&D“ sein, aber viel effizienter und schlanker. Die der Edition zugrundeliegende Spielmechanik sollte das „d20-System“ sein, eine bahnbrechende Neuerung in der TTRPG-Branche. Das d20-System wickelte alle wichtigen Spielaktionen mithilfe eines 20-seitigen Würfel (der „d20“) ab und bildete die Grundlage für viele kommende TTRPG-Systeme. Eines davon war das „Star Wars Role-Playing Game“, das zeitgleich mit der neuen Core-Bücher-Trilogie der 3. Edition von „D&D“ erschien. Die dritte Edition von „D&D“ war ein massiver Erfolg, die hunderte von Produkten hervorbrachte und der Branche sowie der Community neues Leben einhauchte (White et al., 2018, S. 76).

Einer der größten Beiträger zum Erfolg war das OGL-Modell. Die „Open Gaming License“ (OGL) erlaubt es Third-Party-Verlagen jeglicher Größe, Core-Mechaniken des d20-Systems und „D&D“ zu verwenden und damit „D&D“-kompatible Produkte zu entwickeln und zu verkaufen. Dies hatte zur Folge, dass eine riesige Menge an Community-Content generiert wurde und das Spiel für lange Zeit aktuell gehalten wurde. Neben diesen Gründen sollte die OGL auch dafür sorgen, dass „D&D“ nicht an ein einziges Unternehmen gebunden ist, sondern auch abseits davon existieren kann und nicht damit untergehen würde, wie es beinahe vor dem Kauf des bankroten „TSR“ passiert wäre (White et al., 2018, S. 76–77).

2003 veröffentlichte „Wizards of the Coast“ („WotC“) eine aktualisierte Version der dritten „D&D“-Edition, die als „Dungeons & Dragons v3.5“ bekannt wurde. Die Änderungen führten dazu, dass vieles des Community-Contents nun veraltet war. Zeitgleich wurde eine Marktsättigung für d20-Produkte erreicht, die die ganzen 2000er Jahre andauern würde (White et al., 2018, S. 77).

Als die neuen digitalen Technologien es immer einfacher und weniger riskant machten TTRPGs zu veröffentlichen, entstand langsam eine „Indie-RPG“-Bewegung – bestehend aus RPGs die populäre Meinungen, was ein TTRPG ist und wie es auszusehen hat, herausforderten. In dieser Bewegung entstanden Webforen wie „indie-rpgs.com“, das später zu „The Forge“ wurde, das in dieser Arbeit bereits erwähnt wurde. „The Forge“ war eine Diskussionsplattform für unabhängig

veröffentlichte TTRPGs in 2001 und blieb aktiv, bis es 2012 eingestellt wurde (White et al., 2018, S. 78).

2008 veröffentlichte „WotC“ schließlich die vierte Edition von „D&D“. Diese Edition wichen jedoch stark in Form von Style und Herangehensweise ab. Es wurde ein Fokus auf taktischen Kampf gelegt und für viele schien es, dass man versuchte den unglaublich erfolgreichen digitalen MMORPGs der Zeit, wie „World of Warcraft“ zu ähneln. Die vierte Edition schien speziell um den Kampf auf einem taktischen Raster gebaut zu sein. Die Entwickler*innen erhofften sich durch diesen fokussierten Weg eine leichtere Adaptierung in ein digitales Medium. Es wurde dazu eine eigene digitale Software angekündigt, die jedoch schlussendlich erfolglos blieb (White et al., 2018, S. 80).

Stimmen des Widerstandes gegen diese Herangehensweise wurden laut „Paizo Press“ veröffentlicht schließlich, unter Benutzung der Open Gaming License, „Pathfinder“, ein Retro-Klon der dritten Edition von „D&D“. Dies führte zu einer „Old-School-Renaissance“ in der Publisher die OGL ausnutzten um neue TTRPGs zu veröffentlichten, die den alten Retro-TTRPGs sehr ähnelten (White et al., 2018, S. 80). Mit „Paizo“ hatte sich „WotC“ damit den bis heute größten Rivalen am TTRPG-Markt geschaffen.

Bereits vier Jahre nach der vierten Edition kündigte „WotC“ die fünfte Edition von „Dungeons & Dragons“ unter dem Arbeitstitel „D&D Next“ an. 2014 wurde die fünfte Edition schließlich veröffentlicht. Sie war eine Rückkehr zur alten Ästhetik früherer Editionen, aber mit Überarbeitungen und Innovationen, die viele Aspekte des Spiels einfacher gestalteten (White et al., 2018, S. 80). „D&D 5e“ sollte eine der erfolgreichsten Edition des Spiels werden, die „WotC“ wieder ganz nach oben katapultierte. Bis heute führt „WotC“ mit der fünften Edition die Verkaufscharts an (Griep, 2019, 2022a, 2020b).

Ein weiterer großer Schritt für die Branche wurde 2017 getätigt als „D&D Beyond“ als neues, offizielles, digitales Toolset für „D&D“ angekündigt wurde. Ausgestattet mit einem Character-Builder, erlaubt „D&D Beyond“ den Verzicht auf Stift und Papier. Stattdessen greift man auf Regelbücher und Charakter*innenbögen in digitaler Form im Webbrowser zu (Kenreck, 2017). Ursprünglich lizenziert an Curse

LLC, später an Fandom, kaufte „WotC“ den Dienst 2022 auf und gliederte ihn in die Firma ein (Niebling, 2022).

„Paizos“ Antwort auf „D&D 5e“ kam schließlich 2019, als „Pathfinder 2e“ veröffentlicht wurde. Während die erste Edition quasi die „D&D v3.5“ war, sollte „PF 2e“ nun eigenständiger sein und eigene, neue Innovationen mit sich bringen. Mit dem neuen 3-Aktionen-System im Zentrum, versprach „PF 2e“ einfach und leichter zu lernen zu sein (Bonner, 2019). „Paizo“ entging der Erfolg von „D&D Beyond“ nicht und startete die Entwicklung eines eigenen digitalen Toolset (Wieland, 2021).

Kurz nach dem Kauf von „D&D Beyond“ kündigte Hasbro (der Eigentümer von „WotC“) das Projekt „One D&D“ an. Teil von „One D&D“ sind überarbeitete Core-Regelbücher der fünften Edition von „D&D“, die 2024 erscheinen sollen, und die Entwicklung eines eigenen Virtual-Tabletop namens „D&D Digital“, der eine immersive Spielerfahrung bieten soll. Weiters soll „D&D Beyond“, als offizielles Tool von „D&D“ stärker eingebunden werden.

Mit den neuen, überarbeiteten Regelbüchern sollte auch eine überarbeitete Version der alten Open Gaming License passieren. Ein Leak enthüllte schließlich im Jänner 2023 einen Entwurf der neuen OGL, der die ursprüngliche OGL als nichtig erklärt und die alte Lizenz ersetzen würde. Dies bedeutete, dass viele TTRPG-Verlage, die Produkte unter der ursprünglichen OGL entwickelt hatten, gezwungen sein würden, ihren Inhalt und Vertrieb schnell zu ändern, um dem neuen Regelwerk zu entsprechen, und es bestand die Möglichkeit, dass „WotC“ Lizenzgebühren und kreative Kontrolle über die Arbeit von Drittverlagen erzwingen würde. Daraufhin ging eine gewaltige Welle der Empörung durch das Internet, woraufhin viele Fans Widerstand leisteten. Aufgrund der massiven negativen Resonanz der Community wichen „WotC“ zurück und erklärte, dass die OGL unangetastet bleibe. Als Zeichen des guten Willens würden die neuen Regelbücher unter Creative Commons Lizenz erscheinen, und auch alle alten Regelwerke würden in CC übergehen (Spence, 2023, Abschn. WotC's Response). Doch der Image- und Vertrauensschaden war für viele Fans bereits angerichtet.

Noch bevor „WotC“ auf die anfänglichen Rückmeldungen antwortete, erklärte „Paizo“, dass sich das Unternehmen und mehrere kleinere TTRPG-Verlage unter einer neuen Lizenz vereinen würden, die Open RPG Creative License (kurz „ORC“)

genannt wird. Dadurch wäre man zukünftig nicht mehr von „D&D“ ungewisser Einstellung zur OGL abhängig. Seitdem hat „Paizo“ ebenfalls angekündigt, die eigenen Regelwerke der zweiten Edition von „Pathfinder“ in überarbeiteter Form unter der eigenen ORC-Lizenz erneut zu veröffentlichen. Die neuen Versionen sollen im November 2024 erscheinen und kommen ohne OGL-Inhalte aus. Somit wären „Paizo“ und „Pathfinder“ damit unabhängig von „WotC“ oder der OGL (Jarvis, 2023).

4.3 Zwischenfazit

Tabletop-Rollenspiele sind ein alteingesessenes, vielfältiges und einzigartiges Spielemedium. Seit den frühen Anfängen in den 1970er Jahren hat dieses Spielegenre und dessen Branche viele Veränderungen und Umbrüche erlebt. Angefangen vom Boom in den 70ern, zur Diversifikation in den 80ern, zur digitalen Revolution der 90er und 2000er und schließlich zur Renaissance in den 2010er Jahren. Bis heute, im Jahr 2023, vielleicht mehr als je zuvor, ist die TTRPG-Branche von stets neuen Entwicklungen geprägt. Der Schritt zu Online-Spielen, das Aufkommen und die Entwicklung von Virtual-Tabletops und digitalen Toolsets, ist nur das jüngste Phänomen. Möchte man verstehen und abschätzen, was diese neuen Technologien mit sich bringen, wie sie sich auf die TTRPG-Branche auswirken, welche Potenziale sie aufweisen, muss man sich bewusst sein, woher diese Spiele stammen, was sie auszeichnet und wie sie sich entwickelt haben. Tabletop-Rollenspiele sind einzigartige, abstrakte Spiele, die in manche Definitionen von „Spiel“ gar nicht wirklich hineinpassen. Man braucht in den meisten Fällen nicht mehr als Stift, Papier und die eigene Fantasie, um sie zu spielen. Obwohl TTRPGs sehr unterschiedlich sein können, weist der Großteil von ihnen bestimmte Charakteristika auf, die fast alle teilen: der*die Spielleiter*in, eine imaginäre Spielwelt in den Köpfen der Spielenden, eine Geschichte, die gemeinsam und durch die Handlungen der Spieler*innencharakter*innen geleitet wird. Meistens bildet die Grundlage für das Spiel ein Regelband der, je nach System, mehrere Bücher oder lediglich eine A4-Seite umfassen kann. Neben den Grundcharakteristika sind die Hauptunterscheidungspunkte von TTRPGs das Setting und das System. Das System bezeichnet alle Regeln und Spielmechaniken,

die beim Spielen des TTPRGs benötigt werden und auftreten. Das Setting beschreibt die imaginäre Spielwelt, die fiktive Verortung, wo die gemeinsamen Geschichten und Abenteuer stattfinden. Das Setting gibt vor, ob man Drachen in einem mittelalterlichen Königreich jagt oder eine Sternenflotte gegen Weltraumpirat*innen in einer unendlichen Galaxie verteidigt. Wie bereits erwähnt hat die TTRPG-Branche viele Trends, Epochen und Umbrüche erlebt. Dabei sind über die Jahrzehnte unzählige TTRPG-Systeme entstanden, sodass jede Vorliebe abgedeckt werden kann. Egal ob komplexe oder simple Regeln, Fantasy oder Horror, mittlerweile werden alle Geschmäcker bedient. Aufgrund dieser umfangreichen Geschichte, der ungreifbaren, schwer definierbaren Natur der TTRPG selbst und der Vielfalt an vorhandenen Systemen, ist es wichtig, dass man sich mit der Frage auseinandersetzt, wie die Zukunft der Branche hinsichtlich technologischer Entwicklung aussieht, wie digitale Komponenten TTRPG sinnvoll erweitern können und was dessen Entwickler*innen dabei beachten müssen.

5 Digitalisierung in der TTRPG-Branche

Die Digitalisierung der TTRPG-Branche ist ein Prozess der bereits seit mehreren Jahrzehnten im Gange ist, aber immer noch voranschreitet und neue Möglichkeiten und Potenziale für zukünftige Produkte bietet. In diesem Kapitel werden die derzeit oder in der Vergangenheit genutzten Potenziale der Digitalisierung in der TTRPG-Branche, sowohl auf Verlags- und Entwickler*innenseite, als auch auf der Spieler*innenseite, vorgestellt. Anschließend werden zukünftige Potenziale und konkrete Projekte der TTRPG-Branche vorgestellt, die entweder bereits in Entwicklung sind, aber noch nicht am Markt angekommen oder ihn ausreichend durchdringt haben. Weiters werden Potenziale und Technologien, deren Entwicklung in der nahen Zukunft möglich wären und vielversprechend sein könnten, präsentiert.

5.1 Derzeit genutzte Potenziale der Digitalisierung

Wie bereits im vorherigen Kapitel erwähnt, brach mit der Jahrtausendwende auch in der TTRPG-Branche langsam ein neues Zeitalter an. Mit der voranschreitenden Digitalisierung und Verbreitung des Internets öffneten sich neue Türen für die Rollenspiel-Verlage und deren Geschäftsmodelle. Erstmals nutzten TTRPG-Hersteller*innen digitale Vertriebswege, Online-Verkäufe und Crowdfunding – wichtige Strategien, die bis heute noch sehr relevant für die TTPRG-Branche sind (White et al., 2018, S. 75, 76).

In den 2000er Jahren, nach der Veröffentlichung der 3. Edition von „D&D“ und der „Open Gaming License“, kam es zu einem Boom von Veröffentlichungen, die von Fans oder kleinen Verlagen stammten, die, mit Hilfe der OGL Abenteuer, Bücher und Regelwerke unter dem d20-Regelsystem veröffentlichten konnten. Dies führte zum Aufkommen der ersten Online-Marktplätze für TTRPG-Content, hauptsächlich in PDF-Form (Knowles & Castranova, 2018, S. 305). „RPGNow“ startete 2001, im selben Jahr wie der iTunes-Store, einen Online-Marktplatz, auf dem Publisher ihre PDFs ans Kund*innen verkaufen konnten. „RPGNow“ verkaufte anfangs hauptsächlich d20-Produkte, konnte jedoch jährlich mindestens 10% Wachstum

aufweisen. Steve Wieck gründete schließlich „DriveThruRPG“, ein konkurrierender Marktplatz, der jedoch eine Reihe Piraterie-Gegenmaßnahmen in Form von DRM-Funktionalitäten, und höhere PDF-Preise für Publisher, die den Print-Ausgaben-Preisen näherkamen, mit sich brachte. Dies konnte viele der non-d20-Publishers für „DriveThruRPG“ gewinnen. 2006 fusionierten die beiden Marktplätze schließlich und haben bis heute einen Großteil des Marktanteils des PDF-Marktes. Heute verkauft die Firma hinter „DriveThruRPG“ sogar auch „D&D“-Produkte auf der Tochterseite „DM's Guild“ und „DnDClassics“ (White et al., 2018, S. 78). Bis heute erlauben Seiten wie „DriveThruRPG“ kleinen TTRPG-Publishern einen globalen Markt mit Grenzkosten von fast Null zu beliefern (Knowles & Castranova, 2018, S. 305).

Neben dem Vertrieb von PDFs ist auch Crowdfunding ein immer noch wichtiger Bestandteil der heutigen TTRPG-Branche und erfreut sich dort großem Wachstum und Beliebtheit. Spiele sind mittlerweile die größte Projektkategorie in Bezug auf die aufgebrachte Finanzierung, mit fast 124 Mio. \$ im Jahr 2016. Davon entfiel der größte Anteil von mehr als 105 Mio. \$ auf 1.695 erfolgreiche Tabletop-Spiele. Seit dem Start im Jahr 2009 bis Anfang 2017 hat Kickstarter mehr als 1.200 RPG-Projekte erfolgreich finanziert, wobei das CRPG „Shenmue III“ die Liste mit 6,3 Mio. \$ anführte, bald gefolgt von der zweiten Ausgabe des TTRPG „7th Sea“, die 1,3 Mio. \$ einbrachte (Knowles & Castranova, 2018, S. 306). Ein Jahr später erreichte die Tabletop-Spiele-Kategorie 2018 ein neues Hoch von 200 Mio. \$, während Videospiele das dritte aufeinander folgende Jahr sanken. Von 2017 auf 2018 stiegen Tabletop-Spiele (TTRPGs, Brettspiele, Miniaturspiele, Kartenspiele) um weitere 27,34 Mio. Dollar (Hall, 2019 o.S.). Insbesondere liefert „Kickstarter“ vielen kleinen Publishern die Möglichkeit, ihre aufstrebenden TTRPG-Produkte zu finanzieren. Erfolgreiches Crowdfunding hat zu sehr beliebten und erfolgreichen Projekten wie „Grim Hollow Campaign Guide“, „Dungeons of Drakkenheim“ oder „Quest-o-nomicon“ geführt, wobei die letzteren beiden ihr Kapitalziel mehr als zehnfach erreicht haben. Kickstarter-Kampagnen wie diese behandeln meistens „D&D 5e“ und bieten weitere Spielmechaniken an. Dies können zum Beispiel weitere Optionen für Spieler*innen (z.B. Klassen oder Subklassen), magische Gegenstände, Abenteuer und fertige Kampagnen sowie neue Regelsubsysteme

(zum Beispiel Extra-Regeln für Wahnsinn oder Ressourcen-Management) sein (Budz, 2023; Ghostfire Gaming, 2019; Martin & McLaughlin, 2023).

Ein Aspekt, der bei Kickstarter-Projekten wie „Dungeons of Drakkenheim“ und „Quest-o-nomicon“ eine Rolle spielte, ist die große TTRPG-Community, die hinter den Projekturhebern steckt. Beide Projekte wurden von erfolgreichen YouTube-Kanälen („The Dungeon Dudes“ und „XP2Level3“) gestartet, die diese auch auf ihren Kanälen verbreiteten (Budz, 2023; Martin & McLaughlin, 2023). Beide Kanäle betreiben auch Actual-Play-Livestreams, Tabletop-Rollenspiel-Sessions, die live gespielt, aufgezeichnet und per Live-Video-Plattformen wie „Twitch“ an ein Publikum ausgestrahlt werden (White, 2019 o.S). Actual-Plays bieten auch den großen Publishern eine Möglichkeit, ihre Spiele zu bewerben. Beispielweise startete die erste Staffel von „Acquisitions, Inc.“ um die 4. Edition von „D&D“ zu bewerben. Der größte und erfolgreichste Actual-Play-Stream ist „Critical Role“. Die Schauspieler*innen, die „D&D 5e“ live auf Twitch spielen, haben allesamt einen Synchronsprecher*innen-Hintergrund und wurden über die Jahre selbst zu Berühmtheiten in der TTRPG-Szene (Švelch, 2022, S. 1667).

„Critical Role“ gründete 2020 schließlich ihren eigenen Spieleverlag namens „Darrington Press“, unter dem sie Brettspiele und auch TTRPGs veröffentlichen (Critical Role, 2020). Der Einfluss von „Critical Role“ ist so groß, dass er bereits angefangen hat, die Art wie TTRPGs gespielt werden zu verändern. Die Spielweise von „Critical Role“ war so beliebt, dass Kritiker vom „Mercer-Effekt“ sprechen, benannt nach dem Spielleiter von „Critical Role“, Matthew Mercer. Der „Mercer-Effekt“ beschreibt dabei die unrealistischen Erwartungen an Neueinsteiger*innen ins Hobby, nachdem sie Actual-Play-Shows wie „Critical Role“ gesehen haben und nun erwarten, dass ihr Hobbypiel genauso ist (Švelch, 2022, S. 1667).

Neben Actual-Plays gibt es eine große TTRPG-Content-Creator-Community die auf YouTube vertreten ist. Die oben genannten „Dungeon Dudes“ und „XP2Level3“ zählen neben anderen wie „Ginny Di“ und „Puffin Forest“ zu einer Vielzahl an Kanälen, die TTRPG-Content produzieren. Der Video-Content behandelt dabei oft Tipps für Spieler*innen und Spielleiter*innen, Geschichten, Regelerklärungen oder neue Ideen, die mit TTRPGs zu tun haben.

Eine der wichtigsten Aspekte der bereits stattfindenden Digitalisierung bei TTRPGs ist die Verwendung von digitalen Tools. Die zwei Hauptgruppen dafür Virtual-Tabletops und Face-to-Face-Funktionalitäten. Ein Virtual-Tabletops ist ein virtueller Play-Space, bei dem man TTRPGs auf einem Device mit einem digitalen Spielfeld, digitalen Würfeln und digitalen Charakter*innenbögen spielen kann. Erweiternde Face-to-Face-Funktionalitäten wie „D&D Beyond“ sind für den Einsatz am Spieltisch gedacht sind und sollen die Spielerfahrung erweitern und umständliche Spielaspekte, wie Stift und Papier, ablösen. Das Ausmaß in dem diese Tools physische Komponenten ersetzen variiert dabei sehr stark (Švelch, 2022, S. 1665).

„D&D Beyond“ („DDB“) gilt als Vorreiter und erfolgreichstes Digitaltoolset. „DDB“ wurde 2017 gestartet und im Mai 2022 schließlich von „WotC“ aufgekauft. Zu diesem Zeitpunkt umfassten die Kernfunktionen von „DDB“ digitale Charakter*innenbögen, digitale Würfelwürfe, Kampf-Tracking und -abwicklung (Švelch, 2022, S. 1666). Weiters kann man bei „DDB“ alle Regelbücher der 5. Edition von „D&D“ in digitaler Form erwerben und abrufen. Bei „DDB“ haben Spielleiter*innen die Möglichkeit die Charakter*innen ihrer Spieler*innen direkt zu bearbeiten, wenn sie in ihrer angelegten Kampagne registriert sind. Dies erlaubt mehr und einfachere Kontrolle und Übersicht über die von den Spielenden genützten Spieloptionen als es in einem herkömmlichen Spiel mit Stift und Papier möglich wäre. Außerdem hat der*die Spielleiter*in die Möglichkeit, die eigenen Premium-Inhalte mit den anderen zu teilen, ohne dass diese sie selbst erwerben müssen (Švelch, 2022, S. 1666). „WotC“ ist jedoch nicht die einzige Firma, die für ihr TTRPG ein ausgereiftes Toolset entwickeln möchte. „Paizo“ kündigte im Oktober 2021 an, dass sie auch an einem eigenen Toolset für ihr TTRPG „Pathfinder“ arbeiten. „Pathfinder Nexus“ wird von Adam Bradford, ehemaliger Chefentwickler bei „D&D Beyond“, entwickelt und startete im Mai 2023 in die Open Beta (Wieland, 2021; Zambrano, 2023).

Virtual Tabletops wie „Roll20“, „Owlbear Rodeo“, und „Foundry VTT“ gewinnen zunehmend an Beliebtheit. Beispielsweise erreichte „Roll20“ 10 Mio. Spieler*innen im Jahr 2022 und verdoppelte damit dessen Spieler*innenanzahl seit März 2020 (Zambrano, 2022). Ein großer Antreiber dahinter war die COVID-19-Pandemie, in der viele Spieler*innen digitale Alternativen suchten, um weiterhin Kontakt mit

Freund*innen und Familie zu halten (Argasiński, 2022, S. 1). „Roll20“ entstand nach einer erfolgreichen Crowdfunding-Kampagne und ist eine umfangreiche Plattform, die Dutzende von vorgefertigten Abenteuern mit zahlreichen Assets (Karten, Nicht-Spieler-Charaktere, interaktive Charakterkarten) enthält, die es ermöglicht, die Handlung ganzer Kampagnen zu verfolgen und Charakter*innenstatistiken zu verwalten (Argasiński, 2022, S. 2; Švelch, 2022, S. 1665). Dabei können digitale Würfel gewürfelt werden und es werden hunderte verschiedene TTRPG-Systeme unterstützt (Švelch, 2022, S. 1665).

„Owlbear Rodeo“ verfügt hingegen über eine einfache Webschnittstelle, bei der man sich nicht einmal anmelden muss, sondern nur die entsprechende URL aufruft. Es ermöglicht die Kommunikation zwischen Spielden, die Manipulation von Spielsteinen mit Charaktersymbolen, die Verwendung von Karten mit dynamischem Sichtfeld und Fog-of-War sowie die Durchführung von Würfelsimulationen (Argasiński, 2022, S. 2).

Der neueste angekündigte Virtual Tabletop ist der neue „D&D Virtual Tabletop“, der im Rahmen der „One D&D“-Enthüllung vorgestellt wurde (Dohm-Sanchez, 2022). Der neue „WotC“-VTT soll, laut „WotC“, vor allem drei Hauptkriterien erfüllen: der VTT soll genauso viel Spaß machen wie das echte Spiel, er muss authentisch gegenüber den Arten sein, wie Spieler*innen „D&D“ spielen und er soll bequem sein, damit er sowohl für den*die Spielleiter*in und die Spielenden angenehm zu benutzen ist. Der Prototyp aus dem März 2023 beinhaltet bereits mehrere Funktionen wie animierte Würfelwürfe, „D&D Beyond“-Integration, VFX und Animationen, 3D- sowie 2D-Karten und einer Kompatibilität mit den Regeln der fünften Edition von „Dungeons & Dragons“ (D&D Beyond, 2023).

Ein spannendes Phänomen trat jedoch auf, als die Pandemie sich dem Ende zuneigte, die Einschränkungen gelockert wurden, aber viele Spieler*innen die Nutzung der Virtual Tabletops nicht aufgeben wollten. Viele Spielleiter*innen nutzen weiterhin interaktive Spielkarten, digitale Kampagnen-Management-Methoden oder digitale Statistiken. Es entstand eine Hybridisierung des Hobbys. VTT wurden in der echten Welt eingesetzt und integriert. Dies geschieht in der Regel über Projektoren oder Bildschirme, die über einen angeschlossenen Computer die Spielkarte wiedergeben. Dabei werden aber immer noch physische Figuren benutzt, die

anschließend auf dem Bildschirm oder der Projektion bewegt werden. Eine solche Verwendung von VTTs erlaubt die Verbindung von physischen Miniaturen und der Verwendung von hochauflösenden Spielfeldern, ohne dass man sie ausdrucken muss. Von besonderem Wert ist dabei die Option für den*die Spielleiter*in, das Spielfeld Schrittweise zu enthüllen und Abschnitte für spätere Augenblicke verdeckt zu halten oder besondere Sichtfeld- oder Beleuchtungsmechaniken zu verwenden, die das Spielfeld je nach Spieler*innenposition automatisch freilegen bzw. beleuchten (Argasiński, 2022, S. 2). Ein Beispiel für eine solche Verwendung ist das bereits im Forschungsstand erwähnte Projekt „Tisch“, bei der ein digitales Spielfeld für das „Microsoft Surface“ kreiert wurde, auf dem anschließend mit physischen Figuren gespielt wird (Hartelius et al., 2012). Noch nicht am Markt erschienen ist jedoch „The Last Gameboard“, ein extragroßes, speziell angefertigtes Tablet, das es Spieler*innen erlaubt, physische Tokens zu scannen und sie auf einem digitalen Spielbrett zu verwenden (Lai & Chen, 2020).

Analysiert man die gegenwärtig genutzten Potenziale der Digitalisierung in Bezug auf TTRPGs, so lassen sich eigene Kategorien entwickeln. Diese drei Kategorien beinhalten Potenziale, die das Spiel im analogen Zustand durch digitale Erweiterung unterstützen, Potenziale die das analoge Spiel gänzlich durch eine digitale Erfahrung ersetzen und ökonomische Potenziale, die sich auf die Geschäftsmodelle und Wertschöpfungsketten der Verlage und Entwickler*innenfirmen hinter den TTRPGs auswirken. Die Kategorie „Ökonomische Potenziale“ tritt in drei Varianten auf, die sich auf unterschiedliche Aspekte (Verbreitung, Finanzierung und Werbung) von TTRPGs auswirken.

Übersichtlich dargestellt sieht der Einteilungsversuch der kontemporären Potenziale der TTRPG-Digitalisierung wie folgt aus:

- Potenziale mit Komplementärfunktion (z.B. PDFs, digitale Tools wie „D&D Beyond“, VTT-Bildschirm-Hybrid)
- Potenziale mit Substitutionsfunktion (z.B. Virtual Tabletops wie „Roll20“)
- Ökonomische Potenziale
 - Potenziale für Verbreitung (Online-Marktplatz wie „DriveThruRPG“ oder „D&D Beyond“)

- Potenziale für Finanzierung (Crowdfunding)
- Potenziale für Werbung (Actual-Plays)

5.2 Neue Potenziale durch Digitalisierung

Am Horizont der TTRPGs befinden sich mehrere Potenziale, die die Digitalisierung der TTRPG-Branche mit sich bringen könnte, die teilweise langsam bereits Wirklichkeit werden. Eine der aufkommenden Technologien in Bezug auf TTRPGs ist Augmented Reality (AR). AR-Technologie lässt die Grenzen zwischen echter und virtueller Welt verschwimmen, indem digitale Elemente mit der realen Welt interagieren. Mit Hilfe von Tablets und Smartphones können Tabletop-Spielinhalte auf Tischen projiziert werden als wären sie tatsächlich dort (Techjaja, 2023). Es gibt bereits mehrere Projekte, die genau das versuchen. Eines davon ist „Ardent Roleplay“. „Ardent Roleplay“ nützt dabei Marker-basierte AR-Technologie. Es werden „Encounter Cards“ benutzt, die mit einer App gescannt werden und anschließend animierte 3D Miniaturen und Szenarien generieren, die man auf der jeweiligen Device anschließend bewundern kann. „Ardent Roleplay“ hat derzeit einen „Mini Mode“, bei dem gratis, in einer simplifizierten Form, 3D-Miniaturen gescannt werden können. Der zweite Modus ist der „Encounter Mode“, bei dem Spielleiter*innen Kampagnen und Spielsessions hosten können. Einladungen können dabei an Spieler*innen versendet werden, mit denen man danach in Echtzeit die, ebenfalls von Karten generierten, 3D-Effekte und -Schauplätze bewundern kann (Barton, 2022).

Eine ähnliche Technologie, die aber ohne Marker-Karten auskommt, ist „ARcana“ von der Mixed-Reality-Technologie-Firma „Mirrorscape“. „ARcana“ entsprang aus einem erfolgreichem Kickstarter-Projekt, bei dem „Mirrorscape“ beinahe das Zehnfache der ursprünglichen angefragten 50.000 \$ erhielten. „ARcana“ bzw. „Mirrorscape“ möchten eine authentische und immersive Rollenspiel-Erfahrung bieten (Nerd Night News, 2022). Dies soll mit „3D digital twins“ von echten physischen RPG-Gelände-Miniaturen, Spiel-Miniaturen und Würfeln geschehen. Dazu wurden auch einige mächtige Partner*innen, wie die TTRPG-Geländehersteller*innen „Dwarven Forge“ oder die Miniatur-Hersteller*innen „Hero

Forge“ und „Reaper Minis“ ins Boot geholt. „ARcana“ wird über eine App genutzt, mit der man auf das 3D-Gelände am Spieltisch zugreift. Jedoch gibt es auch bereits Pläne „ARcana“ mit AR-Brillen zu verwenden, damit Spieler*innen mit Hand-Tracking-Technologie mit ihren Abenteuern interagieren können, ohne dass sie eine Device in der Hand halten müssen. Zum Zeitpunkt des Schreibens ist „ARcana“ noch nicht erschienen, nimmt aber bereits Vorbestellungen an (Mirrorscape, o. J.).

Einen Schritt weiter gehen Projekte, die Virtual-Reality-Technologie benützen. Softwareprogramme wie „Tabletop Simulator“ erlauben bereits jetzt, an einem virtuellen Spieltisch allerhand Brettspiele, inklusive TTRPGs, zu spielen und weisen auch bereits VR-Unterstützung auf (Techjaja, 2023). „Dungeon Full Dive“ ist dabei ein Projekt, das sich auf VR-TTRPG-Erfahrungen spezialisiert. Ebenfalls das Ergebnis einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne, möchte „Dungeon Full Dive“ Tabletop RPGs in eine virtuelle Umgebung adaptieren. Spieler*innen übernehmen direkt die Kontrolle über eine Figur, die sich in einer virtuellen Umgebung bewegen und mit Objekten interagieren kann. VR-Headsets ermöglichen es, die virtuellen Umgebungen in der Ich-Perspektive zu sehen und mit VR-Controllern mit den Dingen darin interagieren zu können. Dabei sollen die Spieler*innen in der Lage sein, sich in Umgebungen zu bewegen, die dem aktuellen Abenteuer der Spielenden nachempfunden sein können (Meehan, 2021).

Doch der wahrscheinlich größte Punkt der Digitalisierung der TTRPG-Branche, der die meisten neuen Potenziale mit sich bringt, ist Künstliche Intelligenz und AI-Generated-Content. Bereits jetzt können Tools wie „Chat GPT“ dazu benutzt werden um Nicht-Spieler*innen-Charakter*innen (NSC/NPC) oder Spiel-Quests mit Hilfe von K.I. zu generieren. Weiters gibt es bereits Software-Tools wie „Dungeon Alchemist“, die Spielleiter*innen erlauben, digitale Spielfelder zu designen. Dabei wird prozedurale Generierung und Machine-Learning verwendet um detaillierte Karten zu erschaffen, die auf die Bedürfnisse des*der Ersteller*in zugeschnitten sind (Christensen, 2023c).

Andere Programme wie „Midjourney“ ermöglichen KI-generierte Bilder, die für TTRPGs genutzt werden können. „Midjourney“ ist ein relativ neuer Bildgenerator, bei dem man Wörter als Input verwendet die als Inspiration für die KI gelten. Auch wenn man dabei meistens viele Versuche braucht bis man das erhält, was man sich

vorgestellt hat, erzielt „Midjourney“ überraschend gute Ergebnisse (Christensen, 2023b). Während KI-Programme für Spieler*innen neue Inspiration bieten, sieht die Verwendung von KI von Verlagen für ihre TTRPG anders aus. In einem Interview von „Wargamer“ berichtete der Vizepräsident von „Chaosium“, dem Spieleverlag hinter dem TTRPG „Call of Cthulhu“, Michael O’Brien, dass die TTRPG-Community eine Gruppe von Leuten ist, die oft sehr feindselig gegenüber aufkommenden Technologien sind. Das Verbot von KI-Kunst, das von „Chaosium“ als auch „Paizo“ verhängt wurde, kam sehr gut bei der Community an. O’Brien ist der Meinung, dass dies mit dem Kern von TTRPGs zusammenhängt, der sich mit dem Erzählen und Teilen von menschlichen Geschichten dreht. Viele TTRPG-Spieler*innen fürchten somit möglicherweise, dass mit KI-Kunst die menschliche Komponente von TTRPG-Kunst verloren geht, weswegen, laut O’Brien, in der TTRPG-Szene diese Diskussion besonders angeheizt ist (Russell, 2023).

Obwohl „Chaosium“ die Verwendung von KI-Kunst ablehnt, heißt das nicht, dass sie KI nicht in anderen Bereichen einsetzen. Beispielsweise schuf „Chaosium“ den „Elder“-Chatbot, ein KI-Chatbot, der Spieler*innen dabei helfen soll, die Spielregeln von „Call of Cthulhu“ zu lernen. „Elder“ wurde mit den Spielregeln der 7. Edition von „Call of Cthulhu“ gefüttert und kann Regeln erklären und Fragen von Spielenden beantworten (Bassil, 2023).

Künstliche Intelligenz enthält allerhand Möglichkeiten für die Zukunft von TTRPGs, die Christensen (2023a) in seinem Artikel „The Future Evolution of Tabletop RPGs: A Journey Through Technology and AI“ auf der Website „Mind the Dungeon“ beschreibt. Beispielsweise könnten in der Zukunft KI-generierte Stimmen NSCs auf eine Art und Weise zum Leben erwecken, die für die meisten Spielleiter*innen bisher unmöglich war. Anstatt sich die Mühe zu machen, für jeden Charakter eigene Akzente und stimmliche Eigenheiten zu kreieren, könnten sich Spielleiter*innen auf die KI verlassen, um einzigartige und passende Stimmen für ihre NSCs zu erzeugen. So könnte ein*e Spielleiter*in beispielsweise Audiodateien mit den gewünschten Stimmen und Akzenten für bestimmte NSCs vorbereiten, so dass die Spieler*innen die Charakter*innen so hören können, wie sie eigentlich klingen sollten. Dies würde nicht nur das Spiel immersiver machen, sondern auch den Druck auf den*die Spielleiter*in mindern, jedem*jeder Charakter*in eine Stimme zu geben

(Christensen, 2023a, Abs. Make your characters come alive with AI assistance). Darauf aufbauend könnten zukünftige TTRPGs über autonome NSCs verfügen, die sich sogar mit den Spielenden unterhalten können, ohne dass es ein Eingreifen seitens des*der Spielleiter*in benötigt. Basierend auf Parametern und Vorgaben (beispielsweise Wissen, Beziehungen und Ziele des NSCs) von dem*der Spielleiter*in, könnten Systeme wie „NPC-GPT“ Dialoge mit den Spieler*innen führen (Christensen, 2023a, Abs. Engage in rich and live conversations with NPCs).

Eine weitere Möglichkeit durch KI, die für zukünftige TTRPGs möglicherweise interessant wäre, sind KI-unterstützte Kampf-Encounter. Kämpfe sind in vielen TTRPGs die zeitaufwändigsten und komplexesten Aspekte eines Spielesabends. Mit Hilfe von KI könnten Spielleiter*innen unterstützt werden, in dem die KI für die vom*von der Spielleiter*in gelenkten Monster Handlungsempfehlungen abgibt oder sogar komplett das Decision-Making anhand der Fähigkeiten und Power-Level der Spieler*innen übernimmt. Dies könnte herausforderndere Encounter erlauben, die genau auf die Stärke der Spielenden abgestimmt ist, egal wie viel Erfahrung der*die Spielleiter*in im Encounter-Balancing besitzt (Christensen, 2023a, Abs. AI-Assisted Monsters for More Engaging Combat).

Zukünftig könnte es sogar möglich sein, die Rolle der*des Spielleiter*in komplett von einer KI übernehmen zu lassen. Projekte wie „AI Dungeon“ benutzen ein neues KI-Modell namens „GPT-3“, das erlaubt Skripte für TTRPGs wie „D&D“ zu generieren (Lai & Chen, 2020, Abs. Gameplay will be powered by players, not parts). „AI Dungeon“ ermöglicht momentan ein textbasiertes Solo-Abenteuer, in denen die KI die Rolle des*der Spielleiter*in übernimmt. Die KI generiert das Szenario und der*die Spieler*in entscheidet über Texteingaben was der*die eigene*r Charakter*in tun möchte, während die KI antwortet und dementsprechend die Geschichte bzw. das Abenteuer weiterspinnt. Im Juli 2022 erschien „AI Dungeon“ sogar auf der beliebten Spiele-Plattform „Steam“ und ist dort als vollwertiges „Spiel“ verfügbar (Sattler, 2022).

Gliedert man die zukünftigen Potenziale in die zuvor vorgestellte Einteilung, so zählen zu den Potenzialen mit Komplementärfunktion: AR- und Mixed-Reality-Technologien (z.B. „ARcana“) sowie KI-generierte Inhalte wie Bilder, NSCs, Audiofiles oder Spielleiter*innenunterstützung. Zu dem Potenzial mit

Substitutionsfunktion zählen Projekte wie „Dungeon Full Dive“, die die analoge Spielerfahrung in eine komplette digitale Umgebung verlagern und sie ersetzen. Weiters könnte man Projekte und Weiterentwicklungen von Technologien wie „AI Dungeon“ als Substitution betrachten, da sie die Rolle des*der Spielleiter*in durch eine künstliche Intelligenz ersetzen. Im Falle von „AI Dungeon“ findet sogar die gesamte Spielerfahrung in digitaler Textform statt. Ökonomische Potenziale sind auf den ersten Blick wenige zu erkennen. Lediglich könnte man auch hier KI-Kunst aufzählen. Wenn im Moment auch verpönt, könnte KI-Kunst zukünftig teure Künstler*innen einsparen und somit die Finanzierungsmodelle und Wertschöpfungsketten der TTRPG-Verlage verändern.

5.3 Zwischenfazit

In diesem Kapitel wurden die derzeit genutzten und zukünftigen Potenziale der Digitalisierung in der TTRPG-Branche, sowohl auf seitens der Verlage, als auch der Spieler*Innen, vorgestellt. Dabei wurde ein eigener Kategorisierungsversuch unternommen: Potenziale, entstanden durch die Digitalisierung, der TTRPGs können grob in drei Hauptkategorien eingeteilt werden: Potenziale mit Komplementärfunktion, mit Substitutionsfunktion und ökonomische Potenziale. Zu den Potenzialen mit Komplementärfunktion zählen alle Technologien, die das analoge Spiel mit digitalen Funktionalitäten erweitern und unterstützen. Derzeit genutzte unterstützende Potenziale sind PDFs, digitale Toolsets wie „D&D Beyond“ und Hybrid-Modelle, bei denen Virtual-Tabletops in Verbindung mit Bildschirmen und Tablets face-to-face an den Spieltischen verwendet werden. Zukünftige Potenziale mit Komplementärfunktion wären Augmented- oder Mixed-Reality-Technologien wie beispielsweise „ARcana“. Aber auch KI-generated Content, wie generierte Bilder, NSCs oder Dialoge, würden hierzu zählen. Zu Potenzialen mit Substitutionscharakter zählen Virtual-Tabletops wie „Roll20“, aber zukünftig könnten auch VR-Technologien wie „Dungeon Full Dive“ und KI-Spielleiter*innen wie „AI Dungeon“ dazuzählen. Ökonomische Potenziale finden sich in drei Subkategorien: Verbreitung, Werbung und Finanzierung. Hier lassen sich die Potenziale Online-Marktplätze (z.B. PDFs oder „D&D Beyond“), Crowdfunding und Actual-Plays (als Werbung für TTRPGs) identifizieren. Zukünftig könnte künstliche

Intelligenz, insbesondere KI-Kunst, ökonomische Auswirkungen auf TTRPG-Verlage haben. Diese könnten beispielsweise zukünftig teure Künstler*innen durch KI-Generatoren wie „Midjourney“ ersetzen. Abhängig davon, wie und in welcher Geschwindigkeit sich künstliche Intelligenz entwickelt, könnte KI das größte zukünftige Potenzial für die TTRPG-Branche bereithalten. AR- oder VR-Produkte könnten eine schwierigere Zeit haben, da, wie bereits im Kapitel erwähnt, die TTRPG-Community stark mit den Stift-und-Papier-Anfängen des Hobbys verbunden ist. KI-Content wie Audiodateien, NSCs oder Bilder erleichtern lediglich das analoge Spiel und versuchen Kernaspekte des Spiels nicht zu ersetzen, weshalb sie möglicherweise zukünftig schneller von der Playerbase angenommen werden könnten. Die haptische Erfahrung des Würfelwürfels und Bewegens von Miniaturen auf einem Spielfeld, ist noch stark im Hobby verankert und wird sich nur langsam – wenn überhaupt – ändern.

6 Anreize für die Nutzung von digitalen Tools

Um zu erfahren warum Spieler*innen zu digitalen Spielweisen umsteigen, ist es wichtig zu wissen, aus welchen Gründen Spieler*innen in erster Linie TTRPGs und andere Rollenspiele spielen. Weiters muss analysiert werden, welche Vorteile und Anreize digitale Tools liefern. Deshalb wird sich im folgenden Kapitel mit der Motivation beschäftigt, mit welcher Spieler*innen Rollenspiele, insbesondere Tabletop-Rollenspiele, spielen. Dabei wird analysiert in welchen Arten Motivation auftreten kann, welche Gründe es gibt, warum Spieler*innen immer wieder zum Spieltisch zurückkehren und welche Rolle der soziale Aspekt von TTRPG bei dieser Diskussion spielt. Danach handelt dieses Kapitel von digitalen Tools und welche Anreize sowohl Spieler*innen haben sie zu benutzen, als auch welche Anreize Spieleentwickler*innen haben, sie in TTRPG einzubauen, beziehungsweise was gegen die Verwendung digitalen Tools spricht. Diese Betrachtung erfolgt auch aus einer Game-Design-Perspektive, wo Anstöße geliefert werden, wie man analoge Spiele und digitale Inhalte in einer zufriedenstellenden Form verbinden kann.

6.1 Spieler*innenmotivation von Rollenspielen

Spieler*innenmotivation beschreibt in diesem Kontext den menschlichen Impuls, bestimmte Aktionen zu tätigen oder bestimmte Einstellungen aufrecht zu erhalten (Bowman & Lieberoth, 2018, S. 249–250). In der humanistischen Psychologie verhält sich Motivation als Spektrum zwischen „extrinsisch“ und „intrinsisch“. Im Kontext von Rollenspielen handelt es sich bei extrinsischen Motivatoren beispielsweise um In-Game-Ressourcen, Erfahrungspunkte, besondere Gegenstände, Statuszuwachs oder die Angst davor den*die eigene*n Charakter*in oder soziale Schlüsselbeziehungen im Spiel zu verlieren. Rollenspiele können jedoch auch intrinsisch motivieren. Beispielsweise kann das Gameplay an sich motivierend sein. Spieler*innen erfahren Vergnügen beim Akt des Spielens selbst, egal ob sie dabei Erfolge oder Niederlagen erringen (Bowman & Lieberoth, 2018, S. 250). „Meaningful experiences“ sind eine besondere Form der intrinsischen Motivation. Dabei spielen manche Spieler*innen absichtlich um zu verlieren, um

negative Erfahrungen, ähnlich zu klassischen Tragödien im Theater- oder Literatur-Kontext, hervorzurufen (Bowman & Lieberoth, 2018, S. 250).

Wie bereits im Forschungsstand erwähnt, beschäftigte sich Yee (2007) mit Spieler*innemotivation, fokussierte sich dabei aber insbesondere auf MMORPG-Spieler*innen. Aus den gewonnenen Ergebnissen formulierte er drei Hauptkomponenten und zehn Unterkomponenten, die Spieler*innenmotivation beeinflussen (Yee & University, 2007, S. 4):

- Die Achievement-Komponente
 - „Advancement“
 - „Mechanics“
 - „Competition“
- Die Soziale Komponente
 - „Socializing“
 - „Relationship“
 - „Teamwork“
- Die Immersionskomponente
 - „Discovery“
 - „Role-Playing“
 - „Customization“
 - „Escapism“

„Advancement“, in der Achievement-Komponente, beschäftigt sich mit Spielfortschritt und dem Wunsch nach Machtgewinnen, schnellem Aufsteigen und dem Anhäufen von In-Game-Status-Symbolen oder Symbolen von Reichtum. „Mechanics“ behandelt das Interesse, die dem Spiel zugrundeliegenden Spielmechaniken zu analysieren und zu verstehen, mit der Absicht die eigene Charakter*in-Performance zu optimieren. Der letzte Punkt der Achievement-Komponente ist „Competition“ und umfasst das Verlangen, andere herauszufordern und sich mit ihnen zu messen (Yee & University, 2007, S. 4).

„Socializing“, als Teil der Sozialen Komponente, bedeutet ein Interesse am Helfen und sich mit anderen Spieler*innen zu unterhalten. Die „Relationship“-Subkomponente beschreibt das Bedürfnis, bedeutungsvolle Langzeit-Beziehungen mit anderen zu entwickeln. „Teamwork“ beschreibt die Motivation, bei der man Erfüllung dadurch erhält, dass man Teil eines Teams und eines „group efforts“ ist (Yee & University, 2007, S. 4).

„Discovery“, ein Teil der Immersionskomponente, bezeichnet das Finden und Wissen von Dingen, von denen die meisten anderen Spieler*innen nichts wissen. Die Subkomponente „Role-Playing“ behandelt das Erschaffen einer Persona mit einer Hintergrundgeschichte und das Interagieren mit anderen Spielenden, um gemeinsam eine improvisierte Geschichte zu erschaffen. „Customization“ umfasst das Interesse daran, den*die eigene*n Charakter*in anzupassen und zu gestalten. „Escapism“, die letzte Unterkomponente der Immersionskomponente, behandelt das Bedürfnis nach Eskapismus, dem Benützen der digitalen Welt, um Problemen aus dem echten Leben aus dem Weg zu gehen (Yee & University, 2007, S. 4).

Diese Komponenten der Spieler*innenmotivation unterdrücken sich dabei gegenseitig nicht. Erzielte eine Person beispielweise einen hohen Wert in der Immersionskomponenten, bedeutet das folglich nicht, dass die selbe Person nicht auch einen hohen Wert in der Achievement-Komponente aufweisen kann (Yee & University, 2007, S. 4–5). Was Unterschiede zwischen Geschlechtern angeht, so weisen Männer einen signifikant höheren Wert in der Achievement-Komponente als Frauen auf. Frauen hingegen erzielten in der „Relationship“-Subkomponente signifikant höhere Punkte-Scores (Yee & University, 2007, S. 5). Nennenswert ist dabei, dass, obwohl die „Relationship“-Komponente sehr unterschiedlich ist, bei beiden Geschlechtern die „Socializing“-Subkomponente ähnlich ist, obwohl beide Subkomponenten eng verwandt sind. Männer „sozializen“ also genauso viel wie Frauen, suchen aber nach unterschiedlichen Dingen in besagten Beziehungen (Yee & University, 2007, S. 5).

Sowohl intrinsische als auch extrinsische Motivationen wirken sich auf das erreichte Leben in MMORPGs aus. Weiters erreichen Spieler*innen, die hoch in der Achievement-Komponente abschneiden, leichter einen Flow-Zustand im Spiel, was schlussendlich in einer besseren Spiel-Performance bei MMORPGs führt. Weiters

wirkt sich die Soziale Komponente auf die tägliche Spielzeit von MMORPGs aus. Deshalb kann angenommen werden, dass das Kontakteknüpfen und Beziehungen pflegen zu einer erhöhten Spielzeit führt (Dindar, 2018, S. 1884).

Adams analysierte 2018 den Out-of-Game-Dialog einer „D&D“-Gruppe. Nach der Analyse der Daten konnte er vier Thematiken identifizieren, die konkrete Bedürfnisse von Spieler*innen befriedigen: „Democratic Ideologies“, „Friendship Maintenance“, „Extraordinary Experiences“ und „Good versus Evil“ (Adams, 2013, S. 74).

Die Thematik „Democratic Ideologies“ bezeichnet das Praktizieren und Wertschätzen von demokratischen Prinzipien. Damit ist das Einholen von Feedback, das Ermutigen von Fragen, das Erinnern an Events, die Diskussion über Regelfragen, Ankündigungen und Abstimmungen gemeint (Adams, 2013, S. 74–75). Laut Adams erfülle die Kommunikation über Role-Play dadurch ein Real-Life-Bedürfnis sich an demokratischen Vorgängen zu beteiligen, bei denen sie ihre Meinungen äußern können, anderen Meinung zuhören und Entscheidungen beeinflussen können (Adams, 2013, S. 76).

„Friendship Maintenance“ beschäftigt sich mit der Kamerad*innenschaft zwischen den Spielenden, und dem hohen Level an Wärme und Verbundenheit, das Adams feststellen konnte (Adams, 2013, S. 76). „D&D“ erlaubte es der Gruppe, trotz größerer Distanzen zwischen ihren Wohnorten ein Vehikel zu haben, das es den Spieler*innen regelmäßig erlaubt, sich in strukturierten Formen zusammenzufinden und Kontakte zu pflegen. Das Spiel erlaubte es ihnen, ihre Beziehungen aufrecht zu erhalten und weiter zu verbessern (Adams, 2013, S. 77). Deshalb erfüllen TTRPGs laut Adams das fundamentale Bedürfnis, dazugehören und tragen zu Gefühlen wie Liebe, Mitgefühl und Bewunderung bei (Adams, 2013, S. 77).

Die Thematik „Extraordinary Experiences“ beschreibt den Umstand, dass TTRPGs, in diesem Fall „Dungeons & Dragons“, es den Spieler*innen erlauben herausragende, unglaubliche Situationen beizuwohnen, die nur durch ihre geteilte Kreativität eingeschränkt sind. Eine weitere besondere Aktivität, die TTRPGs ermöglichen, ist die Möglichkeit eine neue Person zu werden. Dies wird durch die benutzte Sprache verstärkt und unterstützt, in dem die Spieler*innen als ihr*e neue*r Charakter*in angesprochen werden (Adams, 2013, S. 78, 79). Die Teilnahme an

solchen fiktionalen herausragenden Aktivitäten erfülle ein wichtiges Bedürfnis, die Welt in aufregenden Weisen zu erfahren, mit dem Vorteil, dass keine echte Gefahr besteht (Adams, 2013, S. 79).

Die letzte Thematik, die von Adams identifiziert wurde und ein bestimmtes Bedürfnis erfüllt, ist „Good versus Evil“. Spieler*innen demonstrieren konsequent, dass sie für das moralisch Richtige eintreten und sich gegenseitig als Held*innen wahrnehmen (Adams, 2013, S. 80). Während es niemals konkret ausgesprochen wurde, dass Charakter*innen in gerechten Wegen handeln sollen, nahm jede*r Spieler*in, der*die von Adams untersucht wurde, die Rolle eines*einer gewissenhaften Charakter*in ein. Dies erfüllte das Bedürfnis, sich durch den Kontext von Rollenspiel-Kommunikation als moralische*r und ethische*r Bürger*in zu verhalten (Adams, 2013, S. 81).

Der soziale Aspekt bei TTRPG ist ein wichtiger Punkt, der nicht ausgelassen werden darf, wenn man über Spieler*innenmotivation spricht. Tabletop-Spiele, damit auch TTRPGs eingeschlossen, sind eine komplexe soziale Aktivität (Costikyan, 2007, S. 6; Woods, 2012, S. 212). Spielende finden sich in regelmäßigen Abständen zusammen und stecken mindestens genauso viel Zeit in Rollenspielen mit ihren Freund*innen, wie in das Erstreben, den eigenen Spieler*innencharakter*in zu optimieren und dessen*deren Effektivität zu erhöhen. Es ist üblich, dass man mit derselben Gruppe an Personen über Jahre hinweg gemeinsam dieselben Charakter*innen, in derselben Spielwelt, mit dem*derselben Spielleiter*in spielt. Dabei können Geschichten entstehen, die genauso emotional schlagkräftig sind wie Geschichten die man in Filmen oder Romanen findet. Möglicherweise sogar noch schlagkräftiger, da im Falle von TTRPGs die Spielenden persönlich dabei beteiligt waren, sie zu erschaffen (Costikyan, 2007, S. 6).

Das soziale Setting von Tabletop-Spielen, an einem Spieltisch mit anderen Personen, erzeugt ein Meta-Level, das sich auf den Spielprozess auswirkt. Dinge wie Zielausrichtung, Normen für angemessenes Spielen, Ausnutzung eines Meta-Spiels, Wahrnehmung von Fairness und das Potenzial, dass In-game-Gefühle auf das echte Leben außerhalb des Spiels überschwappen, beeinflussen den Spielprozess und die Spielerfahrung erheblich. Darüber hinaus ist die Vereinbarung dieser Elemente nicht nur ein Nebenprodukt von Tabletop-Spielen, sondern sogar

ein essenzieller Teil von ihnen (Woods, 2012, S. 212). TTRPGs sind dabei noch einzigartiger als andere Tabletop-Spiele, da es dort kein Konzept von Gewinner*innen oder Verlierer*innen gibt, sondern Kollaboration und Zusammenarbeit im Vordergrund steht (Woods, 2012, S. 212).

6.2 Bedenken und Anreize für digitale Tools

Die ursprünglichen Grenzen der Technologie beginnen zu verschwimmen nachdem Produktion, Distribution und Rezeption im Rahmen der Medienkonvergenz beginnen, sich zu einem Ganzen zu fusionieren (Freyermuth, 2015, S. 222). Im Zeitalter der Digitalisierung sind analoge und digitale Praktiken dabei zwangsläufig eng miteinander verstrickt. Das „Digitale“ ist immer in einer Art von physischer Umgebung verankert. Deswegen ist es wichtig, falls man digitale Tools als Produkt der Digitalisierung erfolgreich nutzen möchte, dass man zuerst die zugrundeliegenden Umstände versteht und wie Digitalisierung sich auf die physischen Prozesse von TTRPGs auswirken (Thorén, 2021, S. 731). An erster Stelle ist dabei zu erwähnen, dass es bis dato kein einheitliches Verständnis gibt, wie und warum digitale Tools bei Tabletop-Spielen (darunter TTRPGs) verwendet werden. Die Grenze zwischen klassischen Tabletop-Spielen und Hybrid-Spielen ist noch umstritten. Derzeit werden viele digitale Tools dazu verwendet, das Spielgeschehen zu vereinfachen oder zu ergänzen, anstatt ein notwendiger Bestandteil des Spiels zu sein. (Rogerson et al., 2021, S. 2). Aufgrund des noch fehlenden Konsenses auf diesem Gebiet wird sich in den folgenden Ausführungen in großen Teilen auf die Expertenmeinungen und Annahmen gestützt, insbesondere jene, die von Rogerson et. al (2021) im Rahmen einer Studie erhoben und aufgestellt wurden.

Technologie ist ein offensichtlicher Antreiber der Digitalisierung. „Technologie“, verweist im Rahmen des Game Designs auf alle Materialien und Interaktionen, die ein Spiel möglich machen. Dazu zählen sowohl Stift und Papier, als auch komplexe Technologien wie Laser oder eben digitale Tools. Die ausgewählte Technologie ermöglicht dem Spiel bestimmte Dinge und verbietet ihm andere (Schell, 2019, S. 54). Für Schell (2019, S. 54) ist Technologie „essentially the medium in which the

aesthetics take place, in which the mechanics will occur, and through which the story will be told.”. Interfaces sind dabei ein wichtiger Aspekt, da sie als Verbindungsstück zwischen Spielenden und Spiel und zu allen spielerischen Interaktionen fungieren (Freyermuth, 2015, S. 221). Traditionell wurden dabei „Graphical User Interfaces“ (GUI) verwendet, die jetzt aber Konkurrenz in Form von „Natural User Interfaces“ (NUI) erhalten. NUI beinhaltet natürlichere Interaktionsmethoden wie Gestiken, Berührungen oder Sprachsteuerung. Dies soll einen noch immersiveren Weg schaffen, digitale Spiele zu spielen (Freyermuth, 2015, S. 221). Ein Design-Feld namens „Interaction Design“ könnte zukünftig eine wichtige Disziplin für Spielentwickler*innen sein. Interaction Design bezeichnet das Entwickeln von interaktiven Produkten, um die Art wie Personen alltäglich und im Arbeitsleben kommunizieren und interagieren bestmöglich in den Designprozess miteinzubeziehen (Sharp, 2019, S. 9). Interaction Design beschäftigt sich mit den Interfaces, Arten von Interaktionen und weist einen problemlösungsorientierten Ansatz, beim Designen von Produkten auf (Sharp, 2019). Mit Hilfe von Interaction-Design-Praktiken könnten zukünftige Spieleentwickler*innen möglicherweise besser ausgerichtete Hybrid-Spiele entwickeln, die das Beste der analogen und digitalen Welt ineinander verbinden ohne das Spielerlebnis der Spielenden zu mindern.

Die technologische Natur von digitalen Tools bringt einige Vorteile und Anreize mit sich, die möglicherweise jedoch auch ihre Schattenseiten besitzen. Beispielsweise sind digitale Tools von Natur aus sehr genau. Ein Programm hat ein perfektes Wissen über die Spielregeln, dass es den Spielenden einfacher macht. Auf der anderen Seite kann dieses hohe Maß an Genauigkeit auch Probleme verursachen. Insbesondere bei Missverständnissen und ungenauen Bezeichnungen könnten Probleme mit unflexiblen digitalen Tools entstehen (Rogerson et al., 2021, S. 9).

Ein weiterer Aspekt mit Vor- und Nachteilen ist die Wandelbarkeit von digitalen Tools. Während klassische Spiele „fertig“ sind, können digitale Tools und Spiele stets weiterentwickelt und möglicherweise sich wandelnden Anforderungen angepasst werden, eine Herausforderung mit denen analoge Spiele seit jeher zu kämpfen hatten. Im Kontrast dazu sind analoge Spiele „zeitlos“ und können theoretisch über Generationen weitergereicht werden (Rogerson et al., 2021, S. 7).

Dies steht im harten Kontrast mit der mangelnden Beständigkeit von digitalen Produkten. Digitale Tools, insbesondere Apps, haben in der Regel eine begrenzte Lebensdauer, eine Tatsache die von erzwungener Redundanz seitens der Betriebssysteme angetrieben wird (Rogerson et al., 2021, S. 9).

Jedoch können sogar bei noch unterstützen Spielen und Tools neue Eintrittsbarrieren durch Versionsunterschiede entstehen. Beispielsweise kann eine ältere Version der App inhaltliche Unterschiede erzeugen, die sich auf das gemeinsame Spielerlebnis auswirken. Darüber hinaus könnte bei digitalen Tools, die über einen längeren Zeitraum unterstützt werden, das Interface so veraltet sein, dass es von den Spielenden abgelehnt wird (Rogerson et al., 2021, S. 9).

Aus einer technologischen Sicht erlauben digitale Tools jedoch auch neue kreative Möglichkeiten für die Spieleentwickler*innen, die durch eine Hybridisierung zwischen analogen Spielen und digitalen Tools entstehen (Rogerson et al., 2021, S. 12). Neuartige Konzepte, mehr Freiheiten auf der Seite der Entwickler*innen und mehr Möglichkeiten, die man Spieler*innen dadurch geben kann, sind ein paar der kreativen Vorteile, die durch Hybridisierung und digitale Tools entstehen (Grouling, 2021a, S. 56; Rogerson et al., 2021, S. 12).

Eine Falle, die bei der Entwicklung von digitalen Tools umgangen werden muss ist das Risiko, dass die verwenden digitalen Tools nur künstlich aufgezwungene Gimmicks sind, die nicht gut durchdacht sind und keinen intrinsischen Wert liefern (Rogerson et al., 2021, S. 10). Dies beginnt bereits bei der Auswahl des Spiels, für das ein digitales Tool entwickelt werden soll. Das richtige Spiel, dessen Eigenschaften sich für digitale Tools eignen, ist essenziell (Rogerson et al., 2021, S. 13). Bei jedem Spiel muss das digitale Tool gleichzeitig entwickelt werden damit die Interaktion und das hybride Gameplay gut abgestimmt sind (Pershina et al., 2019, S. 7). Digitale Tools sollten bei Hybrid-Spielen inhärent und notwendig für das Spielerlebnis sein. Sie sollten ein Teil des Spieles, nicht das Spiel selbst ein (Rogerson et al., 2021, S. 11). Der Versuch, ein hybrides Spiel spaßiger zu machen, indem man digitale Tools und Funktionen oben draufsattelt, ist dabei kein guter Ansatz (Pershina et al., 2019, S. 7).

Wie bereits kurz erwähnt erlauben digitale Tools viele Arten, wie man das Spiel für die Spielenden einfacher machen kann. Digitale Tools können im Hintergrund

beinahe sofort komplexe Operationen durchführen, Informationen speichern und diese ins Spielgeschehen einfließen lassen (Grouling, 2021a, S. 56). Das erlaubt es den Entwickler*innen die „langweiligeren“, komplexen Aspekte eines analogen Spiels durch das digitale Tool zu verstecken und somit Frust zu vermindern oder das Spiel zu beschleunigen (Rogerson et al., 2021, S. 11). Während dies zwar eine Möglichkeit bietet, den Einstieg ins Spiel für Neueinsteiger*innen zu erleichtern, da Eintrittsbarrieren vermindert werden, kann dies auch negative Folgen haben (Rogerson et al., 2015, S. 11). Diese administrativen Routinearbeiten sind eine große Quelle für soziale Interaktion bei analogen Spielen, die eine wichtige Rolle einnehmen, das Verständnis der Spielenden über die zugrundeliegenden Spielsysteme und -mechaniken zu stärken. Bei digitalen Tools wird dies automatisch übernommen und beraubt durch dieses Verstecken der „Arbeit“ des Spiels die Spielenden um eine Möglichkeit es besser kennenzulernen und sich damit auseinander zu setzen (Rogerson et al., 2015, S. 8–9, 11).

Eine der größten Bedenken zu digitalen Tools ist deren fehlende Flexibilität. Es gibt die Angst, dass mit Computern und digitalen Tools zu viele Einschränkungen auf das TTRPG-Hobby durchgeführt werden. Diese Einschränkungen können beispielsweise technologisch, finanziell oder physisch eintreten (Thorén, 2021, S. 742). Hausregeln, ein wichtiger Teil von TTRPGs, werden von vielen digitalen Versionen von Tabletop-Spielen und digitalen Tools nicht unterstützt, was oft zum Frustration von Spielenden führen kann (Trammell, 2019, S. 10). Insbesondere im TTRPG-Hobby existiere laut Thorén ein klarer Wunsch, das Hobby so technologiefrei wie möglich zu halten, da dieses Hobby für viele ein Ventil ist, der digitalen Gesellschaft zu entfliehen (Thorén, 2021, S. 742).

Einige Spielenden sehen durch digitale Tools die Integrität des Spielens von TTRPGs bedroht. Dies äußert sich in der Angst, dass Digitalisierung dem Spielen bestimmte Praktiken aufzwingt, die diametral gegen das idealisierte Bild von TTRPGs verlaufen, welches als „nicht technologisch“ angesehen wird (Thorén, 2021, S. 741). Nostalgie spielt dabei eine sehr große Rolle. Das Vermächtnis von TTRPGs und die Urformen, wie TTRPGs über Jahrzehnte mit Stift, Papier und Würfeln gespielt wurden, schwingen noch stark mit (Thorén, 2021, S. 742). Insbesondere Würfel sind ein geliebter Teil in Tabletop-Spielen. Die haptische

Körperlichkeit von Würfel hat einen positiven Effekt auf die Spielerfahrung und -vergnügen. Das Ersetzen von physischen Würfeln durch digitale Würfel entfernt die greifbaren und akustischen Freuden des Würfeln sowie alteingesessene Rituale und Aberglauben über das Würfeln (Bienia, 2018, S. 319). Deshalb versuchen digitale Tools wie „D&D Beyond“ das physische Würfeln in Aussehen und Akustik so gut es geht digital nachzuahmen (Švelch, 2022, S. 1666).

Ein weiterer Anreiz zur Benützung von digitalen Tools, insbesondere Tools wie Virtual Tabletops, ist die Möglichkeit, über sie über längere Distanzen Kontakt aufrecht zu erhalten (Grouling, 2021a, S. 97). Online-Play und Virtual-Tabletops werden oft zum Spielen verwendet, wenn man keinen Zugriff auf andere Spieler*innencommunities, mit den man beispielsweise Face-to-Face spielen könnte, hat (Trammell, 2019, S. 17–18). Dieses Phänomen zeigte sich insbesondere während der COVID-19-Pandemie, als viele Spieler*innen auf Online-Play mit Hilfe von Services wie „Roll20“ auswichen, da sie aufgrund des Social-Distancing keine Face-to-Face-Spielsessions mehr abhalten konnten (Whitten, 2021). Die soziale Interaktion die dann online, über die digitalen Tools, stattfindet wird oftmals als weniger persönlich als face-to-face wahrgenommen (Trammell, 2019, S. 12). Spieler*innen sitzen sich nicht gegenüber, sondern können sich mit „Social Media“ ablenken oder mit Personen außerhalb des Spieles unterhalten. Obwohl das Gameplay ähnlich ist, ist das soziale Setting komplett unterschiedlich (Trammell, 2019, S. 12–13). Das fehlende Sich-nahe-sein, fehlende Gesichtsausdrücke, anstatt diese face-to-face vor sich zu sehen, können negative Auswirkungen auf Spieler*innen-Engagement haben (Rogerson et al., 2015, S. 8). In diesem Zusammenhang gibt es Bedenken, dass digitale Tools anstatt das Spiel zu vereinfachen stattdessen disruptiv und ablenkend wirken können, quasi als Blockade zwischen Spieler*innen und Spiel (Rogerson et al., 2015, S. 15)

Einer der größten Gründe gegen die Entwicklung von digitalen Tools und hybriden Spielen ist für Spieleentwickler*innen der finanzielle Aspekt der Entwicklungskosten. Die Entwicklung von digitalen Tools ist sehr teuer und zeitaufwändig. Anstatt Druckkosten entstehen Kosten für die Gehälter der Entwickler*innen, die das Tool entwickeln und es aktuell sowie funktionabel halten, während die Kosten für die Schaffung des Contents gleich bleiben (Grouling, 2021a,

S. 56). Man kann also sagen, dass hybride Spiele mit digitalen Tools Overhead-, Instandhaltungs- und Support-Kosten anziehen. Weiterhin können, je nach digitalem Tool, Kostenquellen wie Kosten für Cinematic-Content oder Synchronsprecher*innen entstehen (Rogerson et al., 2021, S. 13). Insbesondere kleine Verlage, die keine Vorteile über Economies of Scale erzielen können, können sich oftmals die Entwicklung nicht leisten (Rogerson et al., 2021, S. 13). Jedoch könnten digitale Tools und hybride Spiele die Sustainability der Verlage verbessern, da Druckkosten gesenkt sowie die Abgase beim Versand verringert werden könnten (Rogerson et al., 2021, S. 14). Darüber hinaus könnten digitale Tools wertvolle Marktforschungsdaten aggregieren, womit man Trends unter den eigenen Spieler*innen erkennen könnte (Rogerson et al., 2021, S. 12).

Basierend auf Expert*inneninterviews, die Rogerson et al 2021 durchführten, formulierten sie fünf „Guiding Principles“, mit jeweils drei konkreten Handlungsempfehlungen beim Design für digitale Tools für Tabletop-Spiele: „Traceability“, „Completeness“ „Integration“, „Privacy“ und „Materiality (Rogerson et al., 2021, S. 16).

Das Prinzip „Traceability“ rät zu Transparenz über die Spielsysteme, alle notwendigen Informationen bereitzustellen und zu überlegen, ob man nicht Funktionen zum Rückgängigmachen von Spieler*innenaktionen implementieren soll. „Completeness“ rät dazu, alle notwendigen Komponenten im angebotenen Spielpaket zu inkludieren, systemagnostische Archiv-Tools zu entwickeln und post-digitales Spielen durch Redundanzen zu ermöglichen, damit das Spiel über dessen gesamten Lebenszyklus spielbar ist. „Integration“ bedeutet, dass man die Spieler*innen zum Spielbrett hinziehen soll, nicht davon weg. Weiters soll man digitale Tools als nur eine weitere Komponente des Spiels betrachten. Zusätzlich soll das Spiel die Interaktion mit anderen Spielenden fördern. Das Prinzip „Privacy“ rät dazu, Daten zu sammeln, die in das Design des Tools einfließen sollen, aber den Spieler*innen eine Opt-Out-Option bei der Datensammlung zu bieten. Das letzte Prinzip, „Materiality“, rät dazu, dass Spieler*innen in der Lage sein sollten, benutzte oder unbenutzte Spiele zu teilen und weiterzugeben. Weiters wird dazu geraten, Gimmicks weise zu verwenden und für Langlebigkeit zu designen, dabei aber geringe Nutzerzahlen zu erwarten (Rogerson et al., 2021, S. 16–17).

6.3 Zwischenfazit

Es gibt zahlreiche Motivationen wieso Personen Rollenspiele spielen. Yee (2007) nennt drei Hauptkomponenten namens „Achievement“, „Social“ und „Immersion“, die, zusammen mit deren Unterkategorien beschreiben, welche Bereiche von Rollenspiel besonders erfüllend für Spieler*innen sind. Motivationsfaktoren können sowohl intrinsisch, aus der Natur der Sache selbst, oder extrinsisch, durch externe Faktoren bedingt, sein.

Ein besonders wichtiger Aspekt von TTRPGs und Spieler*innenmotivation ist der soziale Aspekt des Spiels. Bei TTRPGs können höchst emotionale Beziehungen zwischen Spieler*innen und mit der gemeinsam erschaffenen Welt und Geschichten entstehen. Die abgeschwächte soziale Komponente ist auch einer der wichtigsten Punkte, die gegen die Benutzung von digitalen Tools sprechen.

Neben dem Sozialen gibt es zahlreiche Argumente für und gegen die Verwendung und Entwicklung von digitalen Tools. Auf einer technologischen Ebene können digitale Tools neue Wege eröffnen, geraten dabei aber in die Gefahr, dass sie nur als draufgesetzte, schlecht durchdachte „Gimmicks“ gesehen werden. Sie bieten eine gute Möglichkeit Komplexität im Spiel zu reduzieren und das Spielgeschehen zu beschleunigen, wobei jedoch eine Möglichkeit, die tieferliegenden Spielmechaniken des Spiels zu verstehen, verloren geht.

Weiters haben manche Spieler*inne Bedenken über etwaige Einschränkungen auf TTRPGs, die über die Einführung von Hybrid-Spielen oder digitalen Tools entstehen könnten. Neben diesen Punkten ist der wirtschaftliche, finanzielle Aspekt ein bedeutender Punkt auf der Seite der Entwickler*innen, da digitale Tools sehr teuer und zeitaufwändig sind. Während man Kosten beim Druck einsparen kann, können digitale Tools neue Kostenquellen erzeugen, die man bei analogen Spielen nicht beachten muss.

7 Methodik und Forschungsdesign

In diesem Kapitel wird zuerst ein Rückblick auf die Forschungsfragen getätigt, anschließend werden die in dieser Arbeit verwendeten Methoden vorgestellt. Dabei wird zum einen auf die Erhebungsmethode sowie auf die Auswertungsmethode eingegangen. Im Rahmen der Auswertungsmethode wird auch das Kategoriesystem für die Auswertung im Programm „MAXQDA“ vorgestellt. Abschließend werden die Überlegungen präsentiert, wieso man sich für die verwendeten Methoden entschieden hat.

7.1 Rückblick auf die Forschungsfragen

Bevor die gewählten Methoden dieser Arbeit vorgestellt und beschrieben werden, sollten die in der Einleitung dargelegten Forschungsfragen noch einmal ins Gedächtnis gerufen werden:

- FF1: Was sind die Gründe für den Umstieg zu virtuellen Spielweisen in der TTRPG-Branche?
- FF2: Welche Potenziale der Digitalisierung werden bereits genutzt?
- FF3: Welche Möglichkeiten der Spielgestaltung hält die Digitalisierung für dieses Spielegenre bereit?

Die theoretische Annäherung an den Forschungsgegenstand in Kapitel 4-6 lieferte bereits einige wichtige Erkenntnisse für die Beantwortung der Forschungsfragen. Beispielsweise wurden in Kapitel 4 bereits potenzielle Gründe dargelegt, weswegen Spieler*innen zu virtuellen Spielweisen und zur Verwendung von digitalen Tools wechseln. Digitale Tools wie „D&D Beyond“ oder die Verwendung eines Virtual Tabletops wie „Roll20“ bringen einige Vorteile mit sich, wie beispielsweise Komplexitätsreduzierung, niedrigere Eintrittsbarrieren ins Hobby und die Beschleunigung und Erleichterung des Spielgeschehens. Es gibt aber auch Gründe, die gegen die Verwendung dieser Potenziale sprechen. Der wichtigste

davon ist der soziale Aspekt des Spieles, der bei Virtual Tabletops oft verringert wird oder sogar gänzlich fehlen kann.

Insbesondere in Bezug auf FF2 und FF3 konnte man über die theoretische Annäherung bereits wichtige Erkenntnisse gewinnen. Beispielweise konnten bereits mehrere derzeit genutzte Potenziale sowie mögliche zukünftige Potenziale der Digitalisierung in der TTRPG-Branche identifiziert werden. Wie bereits in Kapitel 6 dargelegt, können diese Potenziale in drei Hauptkategorien eingeteilt werden: Potenziale mit Komplementärfunktion, mit Substitutionsfunktion und ökonomische Potenziale. Derzeit genützte unterstützende Potenziale sind PDFs, digitale Toolsets und Hybrid-Modelle. Zukünftige Potenziale mit Komplementärfunktion wären Augmented- oder Mixed-Reality-Technologien sowie KI-generated Content. Zu Potenzialen mit Substitutionscharakter zählen Virtual-Tabletops“, VR-Technologien und KI-Spielleiter*innen. Ökonomische Potenziale manifestieren sich in drei Subkategorien: Verbreitung, Werbung und Finanzierung. Hier ließen sich die Potenziale Online-Marktplätze, Crowdfunding und Actual-Plays identifizieren.

7.2 Methode und Operationalisierung

In diesem Unterkapitel werden die für diese Arbeit herangezogene Erhebungs- und Auswertungsmethoden vorgestellt. Zusätzlich wird im Unterkapitel „Auswertungsmethode“ auch das Kategoriesystem erklärt. Anschließend werden die Überlegungen und Entscheidungsfaktoren vorgestellt, warum sich für die verwendeten Methoden entschieden wurde.

7.2.1 Erhebungsmethode

Für diese Arbeit wurde ein qualitativer Forschungsansatz verwendet. Im Rahmen der Arbeit wurden leitfadengestützte Interviews durchgeführt. Dabei sollen Tabletop-Rollenspieler*innen zu ihrem Spielverhalten, Erfahrungen und Motivationen zum virtuellen Spielen und die Nutzung von digitalen Tools bei TTRPGs befragt werden. Diese Interviews sollen Indizien liefern, wieso manche Spieler*innen TTRPGs online spielen (oder wieso sie dies nicht tun) und wann

dieser Wechsel möglicherweise stattgefunden hat. Weiters wäre es interessant herauszufinden, welche Vorteile die Spieler*innen darin sehen, beziehungsweise ob sie sich einen Wechsel vorstellen könnten.

Dafür wurde eine semistrukturierte Interviewform gewählt, die eine Vergleichbarkeit der Antworten schaffen und eine Ordnung in die Befragung bringen soll. Dadurch dass man nicht strikt an einen Leitfaden gebunden ist, wird die Möglichkeit geschaffen, auf individuelle Aussagen einzugehen und bei Bedarf nachfragen zu können (Helfferich, 2019, S. 675).

Deshalb wurde ein Interviewleitfaden zusammengestellt (siehe Anhang). Bei der Erstellung des Leitfadens wurde darauf geachtet, möglichst viele Aspekte des Forschungsgegenstandes mit den gestellten Fragen abzudecken und eher mehr Daten zu sammeln, die dann möglicherweise nicht für die Beantwortung der Forschungsfragen relevant sind, als zu wenige Ansichten und Meinungen einzufangen. Bei der Durchführung der Interviews war das Ziel, möglichst offene Fragen zu stellen, bei unzureichenden oder wenig ausführlichen Antworten aber nachzuhaken (Helfferich, 2019, S. 676).

Der finale Interviewleitfaden lässt sich in vier Fragenblöcke einteilen, die allesamt unterschiedliche Themen behandeln und auf andere Aspekte des Forschungsgegenstandes abzielen:

- Tabletop-RPGs
- Digitale Tools
- Künstliche Intelligenz
- Betriebswirtschaftliche Aspekte

Der Fragenblock „Tabletop-RPGs“ beschäftigt sich mit den Vorlieben und der Rollenspiel-Realität der Tabletop-Rollenspieler*innen. Hier wurden beispielsweise Fragen über das Lieblingsspiel, die Hauptmotivation fürs Tabletop-Rollenspielen oder wie oft TTRPGs gespielt werden gestellt.

Der zweite Fragenblock, „Digitale Tools“, beschäftigt sich mit den digitalen Tools, die möglicherweise bereits verwendet werden. Hier wird unter anderem abgefragt,

welche Tools bereits verwendet wurden, ob Interesse für neue Tools besteht und welche Vorteile diese den Spieler*innen bieten.

Der Fragenblock „Künstliche Intelligenz“ fokussiert sich auf die Anwendung von KI beim Tabletop-Rollenspielen. Hier wurden die Befragten zum Beispiel gefragt, ob sie derzeit KI verwenden, ob sie sich vorstellen könnten zukünftig KI zu verwenden oder wie sich KI auf die TTRPG-Branche auswirken könnte.

Der letzte Fragenblock behandelt betriebswirtschaftliche Aspekte und Branchen-Trends. Der Sinn dieses Fragenblock ist es, aufgrund der Antworten der Befragten Rückschlüsse ziehen zu können, wie bewusst sich die Spieler*innen sind, was die Digitalisierung von TTRPGs verändert, was gerade in der Branche passiert und wie ihre Einstellung dem gegenüber ist.

Schlussendlich wurden neun Personen im Alter zwischen 24 und 30 Jahren befragt, die allesamt aus der Rollenspiel-Community, in und rund um St. Pölten und dem Geschäft „JuPet Brettspiele“ stammen. Von den neun Personen war sieben davon Männer und zwei Frauen. Ursprünglich wurde mit zehn Interviews gerechnet, doch nach neun Interviews wurden keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen, weshalb entschieden wurde keine weiteren Interviews durchzuführen. Weiters wurde ein Geschlechterverhältnis von 40 % Frauen zu 60 % Männer angestrebt, da dies auch der Geschlechterverteilung im Hobby entspricht, doch das finale Sample weist etwas mehr Männer auf, als angestrebt (Corliss, 2021).

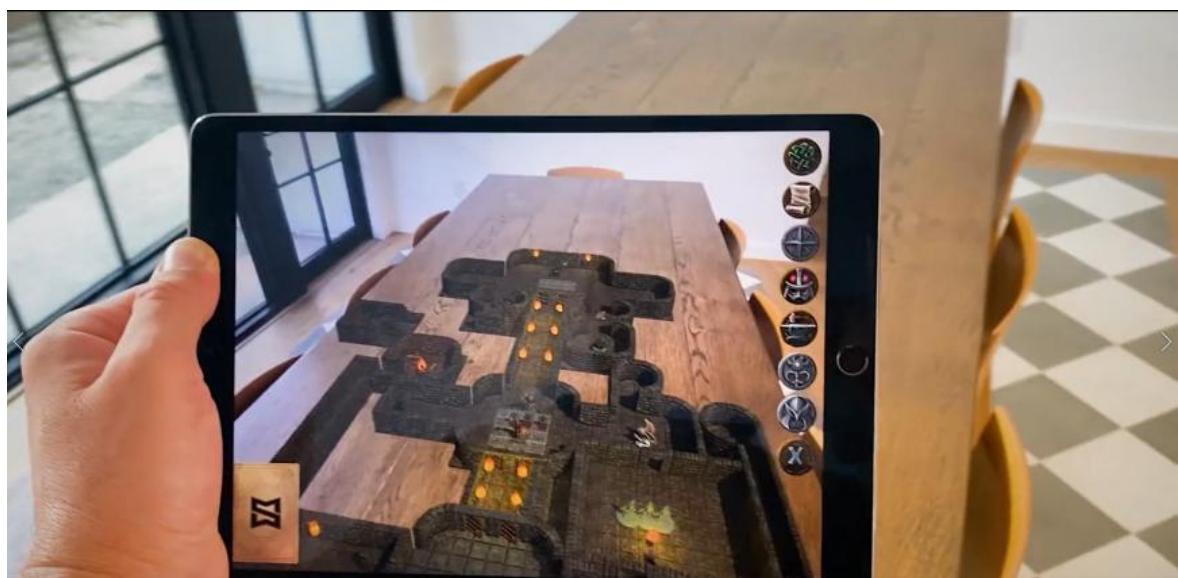


Abbildung 2: ARcana in Verwendung

Die Interviews fanden im Laufe einer Woche, von 3. Juli bis 5. Juli 2023 statt. Es fanden zwei bis vier Interviews am Tag statt, die nacheinander durchgeführt wurden. Die Interviews dauerten im Durchschnitt 35 Minuten und wurden, mit dem Einverständnis der Befragten, aufgezeichnet. Acht der neun Interviews fanden online über die Kommunikationssoftware „Discord“ statt. Interview 4 wurde persönlich, face-to-face durchgeführt. Bei den Fragen zu Augmented und Virtual Reality wurden den Befragten zwei Bilder zur besseren Visualisierung der Technologien „ARcan“ und „Dungeon Full Dive“ gezeigt (siehe Abbildung 2 und 3). Beide Bilder zeigen die Technologie im Einsatz beziehungsweise ist das eine Bild ein Screenshot während der Benutzung der VR-Software. Anschließend wurden die Interviews mit Hilfe der Transkriptionssoftware „Amberscript“ transkribiert.

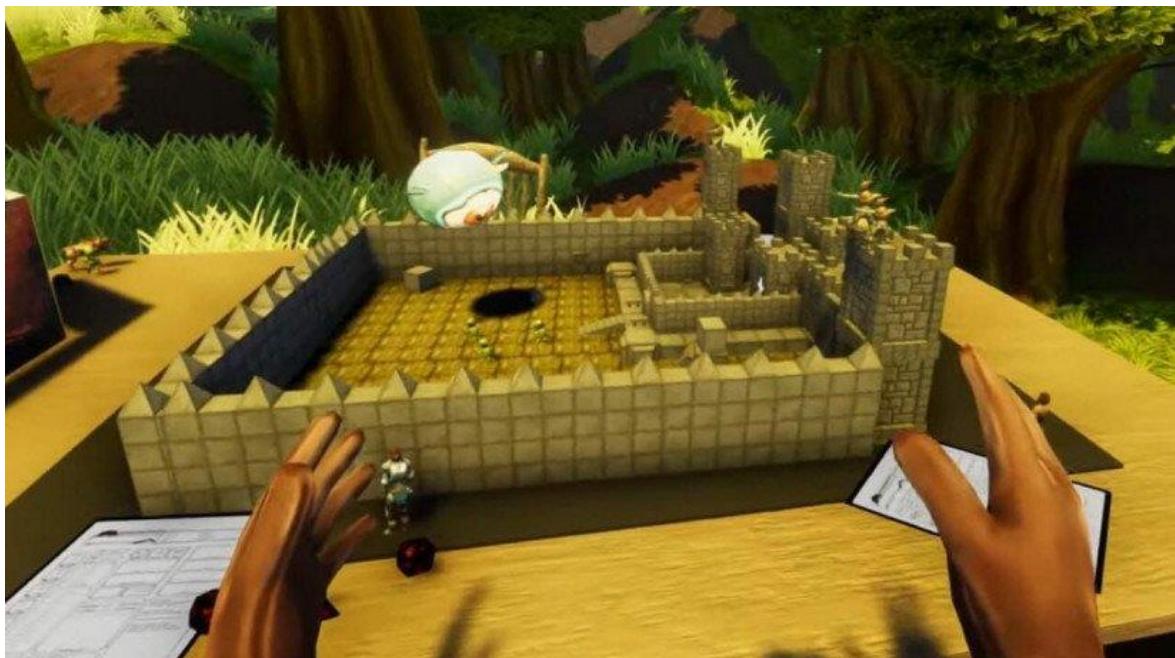


Abbildung 3: Dungeon Full Dive in Verwendung

7.2.2 Auswertungsmethode

Für die Auswertung der erhobenen Daten der Interviews wurde sich für eine qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz entschieden. Mit Hilfe des Programms „MAXQDA“ wurde ein Kategoriesystem erstellt. Basierend auf diesem Kategoriesystem wurden die Transkripte analysiert. Dabei wurden Aussagen oder

andere relevante Inhalte den jeweiligen Kategorien zugewiesen (Kuckartz & Rädiker, 2020, S. 46–47).

Das finale Kategoriensystem äußerte sich wie folgt:

- TTRPGs
 - Welche TTRPGs gespielt?
 - Am häufigsten gespieltes TTRPG?
 - Lieblings-TTRPG?
- TTRPG-Motivation
 - Hauptgründe für TTRPG-Spielen
 - Spielaspekte
 - Meisten Spaß
 - Wenigsten Spaß
 - Analoges vs. Digitales Rollenspiel
 - Grund wieso Analog
 - Grund wieso Digital
- Spielverhalten
 - Wann mit TTRPGs angefangen?
 - Spieler*in oder Spielleiter*in?
 - Wo wird gespielt?
 - Mit wem wird gespielt?
 - Wann wird gespielt?
 - Wie regelmäßig wird gespielt?
 - Wie lange wird gespielt?
- Digitale Tools
 - Digitale Tools verwendet?
 - Grund wieso verwendet
 - Grund wieso nicht verwendet
 - VTTs
 - VTTs bereits verwendet?
 - Warum noch nie VTTs verwendet?
 - Warum VTTs verwendet?

- Wann letztes Mal VTTs?
- VTT-Erfahrungen
- Nutzen noch VTTs?
 - Gründe wieso nicht mehr VTTs
 - Gründe wieso noch VTTs
- AR
 - Bereits AR bei TTRPGs verwendet?
 - Interesse an AR
 - Gründe gegen AR
 - Gründe für AR
- VR
 - Bereits VR bei TTRPGs verwendet?
 - Interesse an VR?
 - Gründe gegen VR
 - Gründe für VR
 - Wird VR analoges Spiel ablösen?
- Künstliche Intelligenz
 - Bereits KI verwendet?
 - Zukünftig verwenden möglich?
 - KI-Spielleiter*in
 - Vorstellung möglich?
 - Gibt es zukünftig KI-SL-Produkte?
 - Auswirkungen von KI auf TTRPG-Branche
- BWL-Aspekte
 - Wie profitieren TTRPG-Entwickler*innen von Digitalisierung?
 - Änderungen im Geschäftsmodell
 - Trend zu Abos und Mikrotransaktionen festgestellt?
 - Einstellung zu Abos und Mikrotransaktionen
 - TTRPG-Abo abgeschlossen?
 - Digital-Only-Produkte
 - Einstellung zu Digital-Only-Produkte
 - Physischer TTRPG-Besitz wichtig?
 - Besitzen Sie physische TTRPG-Bücher?

- D&D nur mehr digital?
- Einstellung zur Datensammlung durch digitale TTRPG-Produkte

Die Kategorie „TTRPGs“ umfasst die Antworten der Fragen, welche TTRPGs bereits, am häufigsten und am liebsten gespielt werden. Die Kategorie „TTRPG-Motivation“ beschäftigt sich mit den Hauptgründen, wieso Spieler*innen TTRPGs spielen, welche Spielaspekte sie am meisten und am wenigsten mögen und ob sie digitales oder analoges Rollenspielen bevorzugen. Die Kategorie „Spielverhalten“ enthält Informationen darüber wann, wo, mit wem und wie oft TTRPGs gespielt werden. Weiters wurde hier abgefragt, ob die Befragten öfters Spielleiter*in oder Spieler*in sind. Die Kategorie „Digitale Tools“ umfasst die Erfahrungen der Befragten mit den unterschiedlichen digitalen Tools wie VTTs oder AR/VR-Technologien. Die Kategorie „Künstliche Intelligenz“ beinhaltet Antworten, wie die Befragten zu KI stehen und ob sie bereits bei TTRPGs eingesetzt wurden. Die Kategorie „BWL-Aspekte“ beinhaltet Einstellungen und Einschätzungen zur Digitalisierung in der TTRPG-Branche und beispielsweise Digital-Only-Produkte.

Subkategorien zu „TTRPGs“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
Welche TTRPGs gespielt?	Umfasst alle TTRPG-Systeme, die von den Befragten bereits gespielt wurden.	„Shadowrun“, „Cthulhu“, „Das Schwarze Auge“ und „Dungeons & Dragons“. (Interview 8, A. 9)
Am häufigsten gespieltes TTRPG?	Umfasst alle Aussagen, bei denen die Befragten das TTRPG-System nennen, das sie am häufigsten spielen.	„Am häufigsten ‚D&D‘.“ (Interview 3, A. 13)
Lieblings-TTRPG?	Umfasst alle Aussagen, bei denen die Befragten	„Wahrscheinlich eher noch D&D. Einfach, weil

	das TTRPG-System nennen, das sie am liebsten spielen.	wir am öftesten dazukommen, es zu spielen.“ (Interview 4, A. 13)
--	---	--

Tabelle 1: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "TTRPGs"

Subkategorien zu „TTRPG-Motivation“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
Hauptgründe für TTRPG-Spielen	Umfasst alle Hauptgründe wieso die Befragten TTRPGs spielen.	„Ähm, es macht extrem viel Spaß, und ich sehe meine Freunde. Also es ist cool, halt was Regelmäßiges zu haben, wo ich meine Freunde sehe. Ähm, ja, und als DM gibt es mir auch quasi eine Möglichkeit, mich kreativ zu betätigen, so ein kreatives Outlet.“ (Interview 1, A. 19)
Spielaspekte – Meisten Spaß	Umfasst die Spielaspekte, die den Befragten am meisten Spaß bereiten.	„Es kommt drauf an, aber ich finde es ziemlich aufregend neue Gebiete gemeinsam zu entdecken.“ (Interview 7, A. 17)
Spielaspekte – Wenigsten Spaß	Umfasst die Spielaspekte, die den Befragten am wenigsten Spaß bereiten.	„Es ist ein schwieriger Einstieg, würde ich sagen. Es gehört das sehr, sehr viel Courage dazu, sich zum ersten Mal

		an so einen Tisch zu setzen und vielleicht auch schon mit erfahrenen Spielern da mitzuspielen.“ (Interview 3, A. 21)
Analoges vs. Digitales Rollenspiel	Umfasst Aussagen, bei denen die Befragten erklären, welche Art von Rollenspiel sie bevorzugen.	„Analog, also wenn ich die Wahl habe, sitze ich lieber mit meinen Freunden am Tisch und spiel das so.“ (Interview 5, A. 39)
Grund wieso Analog	Umfasst die Gründe, wieso die Befragten analoges Rollenspielen bevorzugen.	„Ich würde sagen, eher analog ist aufgrund des sozialen Aspekts, aber ein Hybridbetrieb wäre wahrscheinlich die optimale Lösung.“ (Interview 4, A. 45)
Grund wieso Digital	Umfasst die Gründe, wieso die Befragten digitales Rollenspielen bevorzugen.	Nicht vorhanden

Tabelle 2: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "TTRPG-Motivation"

Subkategorien zu „Spielverhalten“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
Wann mit TTRPGs angefangen?	Umfasst wann die Befragten angefangen haben, TTRPGs zu spielen.	„Ja, gute Frage. Jahreszahlen ist schwierig. Es müsste eigentlich anfangen 2019,

		Ende 2018 gewesen sein.“ (Interview 2, A. 7)
Spieler*in oder Spielleiter*in?	Umfasst Aussagen, ob die Befragten öfters Spieler*in oder Spielleiter*in sind.	„Bis jetzt immer die Rolle des Spielers.“ (Interview 6, A. 21)
Wo wird gespielt?	Umfasst wo die Befragten TTRPGs spielen.	„Bei Freunden zu Hause.“ (Interview 3, A. 25)
Mit wem wird gespielt?	Umfasst mit wem die Befragten TTRPGs spielen.	„Ähm, grundsätzlich meistens Freunde oder eigentlich immer Freunde.“ (Interview 8, A. 27)
Wann wird gespielt?	Umfasst wann die Befragten TTRPGs spielen.	„Ähm, eigentlich immer am Wochenende, und die Uhrzeit ist meistens vier Uhr am Nachmittag.“ (Interview 5, A. 25)
Wie regelmäßig wird gespielt?	Umfasst wie regelmäßig die Befragten TTRPGs spielen	„Zweimal im Monat spielen wir zwei unterschiedliche Sachen.“ (Interview 2, A. 35)
Wie lange wird gespielt?	Umfasst wie lange die Befragten TTRPGs spielen.	„Ähm, genau, ich glaub so vier, fünf Stunden...“ (Interview 7, A. 29)

Tabelle 3: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Spielverhalten"

Subkategorien zu „Digitale Tools“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
-----------------------------------	------------------	---------------------------

Digitale Tools verwendet?	Umfasst alle Aussagen, ob derzeit digitale Tools verwendet werden.	„Ja, wir verwenden DDB, eine Webseite, auf der man seine Charaktere erstellen kann, uns auch diverse Dinge mit tracken kann, wie Spell Slots, die man verbraucht hat, und praktisch digital seinen Charakterbogen verwalten kann.“ (Interview 4, A. 31)
Grund wieso verwendet	Umfasst die Gründe wieso digitale Tools derzeit verwendet werden.	„Hm, Roll20 habe ich selbst früher viel verwendet, weil zur Corona Zeit hat man sich natürlich nicht treffen können, und da war halt Roll20 die, ich sage jetzt mal, ich weiß nicht, ob es die beste Lösung war, aber unsere Lösung als Gruppe.“ (Interview 5, A. 31)
Grund wieso nicht verwendet	Umfasst die Gründe wieso digitale Tools derzeit nicht verwendet werden.	„Zum Würfeln verwende ich es nicht. Also ich würfle nicht digital auf DDB.“ (Interview 1, A. 48)
VTTs bereits verwendet?	Umfasst alle Aussagen, ob VTTs bereits verwendet werden.	„Nein, leider noch nicht. Das ist sicher auch interessant, aber dieses gemeinschaftliche Zusammensitzen ist für

		mich ein großer Faktor.“ (Interview 9, A. 35)
Warum noch nie VTTs verwendet?	Umfasst die Gründe wieso VTTs noch nicht verwendet wurden.	„Nein, leider noch nicht. Das ist sicher auch interessant, aber dieses gemeinschaftliche Zusammensitzen ist für mich ein großer Faktor.“ (Interview 9, A. 35)
Warum VTTs verwendet?	Umfasst die Gründe wieso VTTs bereits verwendet wurden.	„Und Roll20 habe ich während der Pandemie verwendet, oder manchmal, vor allen im Sommer, besuche ich meine Familie im Ausland, und da verwenden wir manchmal Roll20, als quasi als Bridge, damit um nicht zu viel Zeit vergeht zwischen den Sessions.“ (Interview 7, A. 31)
Wann letztes Mal VTTs?	Umfasst die Aussagen, wann das letzte Mal ein VTT zum online-spielen verwendet wurde.	„Ähm, das war im Sommer 2022, also vor einem Jahr.“ (Interview 3, A. 45)
VTT-Erfahrungen	Umfasst alle Aussagen, die die Erfahrungen mit VTTs beschreiben.	„Also ich würde sagen, insgesamt ziemlich gut. Ein großes Problem, das wir damit haben, ist halt so die

		<p>Aufmerksamkeitsspanne und dass, man, weiß ich nicht so, von den Roleplay Elementen, einiges verloren geht. Aber wie gesagt, es hat auch viele Möglichkeiten, und insgesamt ist es, finde ich, ein ziemlich guter Ersatz, wenn man sich jetzt nicht persönlich treffen kann. Also es hat seine, seine Opportunitys.“ (Interview 1, A. 58)</p>
Gründe wieso nicht mehr VTTs	Umfasst die Gründe wieso VTTs nicht mehr verwendet werden.	<p>„Weil einfach, wie bereits erwähnt, in Person zu spielen, das Authentischste ist und einen Charakter, einen Charakter möglichst authentisch überzubringen, ist natürlich in Person besser und funktioniert einfach besser als über eine Kamera. Ja, ich würde sagen, das ist der ausschlaggebende Punkt, auch.“ (Interview 5, A. 37)</p>

Gründe wieso noch VTTs	Umfasst die Gründe wieso VTTs noch verwendet werden.	Nicht vorhanden.
Bereits AR bei TTRPGs verwendet?	Umfasst alle Aussagen, ob AR bereits verwendet wurde.	„Nein, glaube ich nicht.“ (Interview 6, A. 49)
Interesse an AR	Umfasst alle Aussagen, die sich zum Interesse an AR äußern.	„Ja, sicher wäre interessant zum Ausprobieren.“ (Interview 1, A. 68)
Gründe gegen AR	Umfasst die Gründe, die gegen die Verwendung von AR sprechen.	„Ob sich dann wirklich durchsetzen wird, ist natürlich fraglich. Ja, weil man dafür natürlich das Tablet permanent halten muss im dreidimensionalen Raum, um sein Schlachtfeld praktisch zu sehen.“ (Interview 4, A. 49)
Gründe für AR	Umfasst die Gründe, die für die Verwendung von AR sprechen.	„Ja, nicht nur interessant sieht das aus, sondern ich glaube das erspart einem viel Geld und Zeit, dass man sowas aufbaut.“ (Interview 8, A. 41)
Bereits VR bei TTRPGs verwendet?	Umfasst alle Aussagen, ob VR bereits verwendet wurde.	„Ich habe schon wie VR ausprobiert, aber nicht bei Tabletop-Rollenspielen.“ (Interview 7, A. 47)

Interesse an VR?	Umfasst alle Aussagen, die sich zum Interesse an VR äußern.	„Ja, also, das finde ich cool, wenn das gut funktioniert. Das würde ich ur gerne verwenden.“ (Interview 1, A. 76)
Gründe gegen VR	Umfasst die Gründe, die gegen die Verwendung von VR sprechen.	„Nur, ich glaube, VR Tabletop ist ja schwierig, das einzurichten, weil dann müsste man ja auch als ganze Gruppe, müsste dann jeder eine eigene Brille haben, und das ist halt nicht etwas, was jetzt jeder hat: eine VR-Brille.“ (Interview 5, A. 47)
Gründe für VR	Umfasst die Gründe, die für die Verwendung von VR sprechen.	„Es ist halt viel immersiver.“ (Interview 1, A. 78)
Wird VR analoges Spiel ablösen?	Umfasst die Aussagen dazu, ob VR analoges Spielen ablösen wird.	„Bestimmt nicht, weil ich glaube, dass tendenziell so viele Leute an diesem gemeinsam-am-Tisch-sitzen hängen, weil eben sehr viel mehr mitschwingt.“ (Interview 2, A. 61)

Tabelle 4: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Digitale Tools"

Subkategorien zu „Künstliche Intelligenz“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
---	------------------	---------------------------

Bereits KI verwendet?	Umfasst alle Aussagen, ob KI bei TTRPGs bereits verwendet wurde.	„Ich habe auch ein bisschen mit ChatGPT gearbeitet. Es ist schon sehr interessant, wenn man brainstormen kann, in welche Richtung eine Story gehen kann, und so, das ist sehr interessant in Kombination mit ‚D&D‘.“ (Interview 9, A. 53)
Zukünftig verwenden möglich?	Umfasst alle Aussagen, ob sich die Befragten vorstellen können, zukünftig KIs bei TTRPGs zu verwenden.	„Auf jeden Fall, also. Ich sehe da erhebliche Vorteile, um vor allem die eigene Kreativität, noch mehr zu nutzen.“ (Interview 4, A. 67)
KI- Spielleiter*in - Vorstellung möglich?	Umfasst alle Aussagen, ob sich die Befragten vorstellen können, eine*n KI-Spielleiter*in zu haben.	„Ich würde es gerne mal ausprobieren. Es wäre für mich dann kein klassisches Tabletop. Aber ich bin immer sehr interessiert, was künstliche Intelligenz so kann, und da wäre es definitiv auch interessant, wie künstliche Intelligenz vor allem im Aspekt einen Charakter authentisch überzubringen, wie die

		das handhaben würde.“ (Interview 5, A. 59)
Gibt es zukünftig KI-SL-Produkte?	Umfasst alle Einschätzungen ob es zukünftig KI-SL-Produkte kommerziell zu erwerben gibt.	„Könnte ich mir vorstellen, ja.“ (Interview 3, A. 85)
Auswirkungen von KI auf TTRPG-Branche	Umfasst alle Einschätzungen, wie sich KI auf die TTRPG-Branche auswirken wird.	„Darüber habe ich noch nie nachgedacht. Ähm, ich glaube, dass halt KI-Kunst sicher viel verwendet werden wird, um halt NPC-Bilder zu generieren und so, aber Produzenten von jetzt D&D-Materialien, weiß ich nicht, also ich habe das Gefühl, das könnte halt ur kontrovers sein, wenn die das verwenden.“ (Interview 1, A. 100)

Tabelle 5: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "Künstliche Intelligenz"

Subkategorien zu „BWL-Aspekte“	Kurze Definition	Beispiel aus dem Material
Wie profitieren TTRPG-Entwickler*innen von Digitalisierung?	Umfasst alle Aussagen dazu, wie TTRPG-Entwickler*innen von der Digitalisierung in der	Ich meine also, ich glaube, dass die sehr davon profitieren, weil es halt quasi ein ganz neues Spektrum an Produkten

	TTRPG-Branche profitieren.	und an Nachfrage gibt, zu dem sie halt produzieren können.“ (Interview 1, A. 106)
Trend zu Abos und Mikrotransaktionen festgestellt?	Umfasst alle Aussagen dazu, ob die Befragten einen Trend zu Abos und Mikrotransaktionen festgestellt haben.	„Ich persönlich habe das nicht erlebt.“ (Interview 5, A. 69)
Einstellung zu Abos und Mikrotransaktionen	Umfasst alle Aussagen über die Einstellung der Befragten zu Abos und Mikrotransaktionen.	„Ich sehe es prinzipiell positiv. Also ja, es ist neue Art, natürlich Geld zu machen für den jeweiligen Verleger, ist ja ganz klar.“ (Interview 4, A. 83)
TTRPG-Abo abgeschlossen?	Umfasst die Antworten, ob die Befragten ein TTRPG-Abo abgeschlossen haben.	„Ja, ‚DDB‘.“ (Interview 3, A. 99)
Einstellung zu Digital-Only-Produkte	Umfasst alle Aussagen über die Einstellung der Befragten zu Digital-Only-Produkten.	„Digital-Only... Kommt immer darauf an, warum das ganze nur digital verfügbar ist. Wenn es nur digital verfügbar ist, weil die Auflagenzahl für ein Buch zu gering wäre, dann ja, dann bin ich damit vollkommen einverstanden. Wenn es nur aus dem Grund digital

		ist, um praktisch diese Ressource nur über einen kurzen Zeitraum anbieten zu können, kann ich dem überhaupt nichts abgewinnen.“ (Interview 4, A. 87)
Physischer TTRPG-Besitz wichtig?	Umfasst alle Aussagen darüber, ob den Befragten physische TTRPG-Produkte wichtig sind.	„Nein, also ich, wie gesagt, so Handbücher oder Charakter Sheets habe ich gar nicht analog.“ (Interview 6, A. 85)
Besitzen Sie physische TTRPG-Bücher?	Umfasst alle Aussagen darüber, ob die Befragten physische TTRPG-Bücher und -Produkte besitzen.	„Mhm also, ich besitze jetzt keine physischen Tabletop Regelwerke, einfach weil ich es digital noch leichter finde, Dinge zu suchen in Dokumenten.“ (Interview 2, A. 87)
D&D nur mehr digital?	Umfasst alle Aussagen darüber wie die Befragten dazu stehen würden, wenn „D&D zukünftig nur mehr digital erhältlich wäre.	„Ich persönlich hätte kein Problem damit. Also ich glaube schon, dass es viele Leute stören würde, weil es viele Leute gibt, die das halt einfach gern physisch haben und in ihrem Haus haben.“ (Interview 1, A. 134)

Einstellung zur Datensammlung durch digitale TTRPG-Produkte	Umfasst alle Aussagen über die Einstellung der Befragten zur Datensammlung durch digitale TTRPG-Produkte.	„Prinzipiell stehe ich dieser Art von Datensammlung, wenn sie praktisch mein Kaufverhalten analysiert, aber nicht darüber hinausgeht, nicht ganz so kritisch gegenüber.“ (Interview 4, A. 97)
---	---	--

Tabelle 6: Definition zu Subkategorien zur Kategorie "BWL-Aspekte"

Im Anschluss wurden die kategorisierten Antworten der Befragungen laut ihren Kategorien gruppiert und anschließend untersucht und ausgewertet (Kuckartz & Rädiker, 2020, S. 81). Die Häufigkeiten der Antworten spielte dabei eine große Rolle. Ebenfalls wurden die Antworten miteinander in Verbindung gebracht um so einen Zusammenhang oder Trends innerhalb der erhobenen Daten identifizieren zu können.

7.2.3 Begründung der Methoden

Es wurde sich für die qualitative Forschungsmethode eines halbstandardisierten Leitfadeninterviews entschieden, da man bei den Interviews auf sehr tiefgehende und weitläufige Antworten hoffte. Die Offenheit von qualitativen Interviews erlaubt es den Befragten, die Fragen des*der Interviewenden auf unerwartete Weise zu beantworten. Die Befragten haben den Raum zu sagen was sie möchten, können ansprechen was sie möchten und was sie für wichtig halten, ohne dass der*die Interviewende den Befragten einschneidet (Helfferich, 2019, S. 672). Dies wurde für die Beantwortung der Forschungsfragen und der Generierung verwertbarer Daten und Antworten als wichtig betrachtet, weswegen sich auch für Leitfadeninterviews entschieden wurde.

Zur Analyse der Daten wurde die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz gewählt. Die qualitative Inhaltsanalyse eignet sich sehr gut um Zusammenhänge zwischen mehreren einzelnen Faktoren und Ergebnissen aufzuzeigen (Mayring, 2010, S. 22).

Bei dieser Arbeit sollen aus den zahlreichen, voneinander unabhängigen Antworten Ergebnisse, Zusammenhänge und Trends identifiziert werden, durch die Annahmen und Hypothesen formuliert werden können, weswegen sich auch für diese Methode entschieden wurde. Für die Analyse und das Codieren der Daten wurde „MAXQDA“ verwendet und Kuckartz Ansatz an die qualitative Inhaltsanalyse paart sich besonders gut mit einer computergestützten Interviewanalyse (Kuckartz & Rädiker, 2020).

7.3 Gütekriterien

Diese Arbeit versucht den Gütekriterien qualitativer Forschung zu folgen, die Steinke (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 161) formuliert hat. Bewertungskriterien sind auch bei qualitativen Arbeiten wichtig. Eine Orientierung an Kriterien für quantitative Arbeiten lehnte Steinke ab. Stattdessen formulierte sie sieben neue Kriterien (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 161):

1. Intersubjektive Nachvollziehbarkeit
2. Indikation des Forschungsprozesses
3. Empirische Verankerung
4. Limitation
5. Kohärenz
6. Relevanz
7. Reflektierte Subjektivität

Intersubjektive Nachvollziehbarkeit bezeichnet das Dokumentieren des Forschungsprozesses, die Interpretation in Gruppen sowie die Anwendung kodifizierter Verfahren. Diese Möglichkeiten sollen Außenstehenden erlauben, die Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt nachzuvollziehen (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 162).

Indikation des Forschungsprozesses beschreibt die „Gegenstandsangemessenheit“ und soll sicherstellen, dass beispielsweise die

Forschungs- und Erhebungsmethoden angemessen sind (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 163). Beispielsweise wird dieses Kriterium in der vorliegenden Arbeit durch die Begründung der gewählten Methoden bedient.

Empirische Verankerung soll sicherstellen, dass Hypothesen oder Theorien auch durch die erhobenen Daten begründet sind (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 164). Alle Annahmen und Hypothesen die in dieser Arbeit aufgestellt werden beruhen auf den Daten, die im Rahmen der Leitfadeninterviews erhoben wurden.

Limitation beschreibt die Möglichkeit zur Verallgemeinerung der Forschungsergebnisse bzw. deren Grenzen (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 164).

Kohärenz stellt den Anspruch an eine entwickelte Theorie, dass sie konsistent sein muss (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 165).

Relevanz behandelt die wie wichtig und aktuell die Fragestellung ist und beschäftigt sich mit dem wissenschaftlichen Beitrag, den die Untersuchung leistet (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 165). Die Relevanz der Forschungsfragen wird in dieser Arbeit in der Einleitung dargelegt.

Reflektierte Subjektivität berücksichtigt die Rolle des*der Forscher*in als Bestandteil des Forschungsprozesses. Hierbei ist beispielsweise zu prüfen ob der Forschungsprozess von einer Selbstbeobachtung begleitet wird, oder die eigenen Voraussetzungen mit eingedacht wurden (Flick et al., 2022 zit. nach Kallweit, 2019, S. 165).

8 Empirische Untersuchung

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der neun durchgeführten Leitfadeninterviews dargelegt. Anschließend werden die Ergebnisse im Unterkapitel „Interpretation der Ergebnisse“ interpretiert und erste Zusammenhänge und Tendenzen daraus abgeleitet. Anschließend werden auf Basis der theoretischen Annäherungen aus den vorherigen Kapiteln und den interpretierten Ergebnissen aus diesem Kapitel die drei Forschungsfragen beantwortet. Abschließend werden Handlungsempfehlungen an die Branchen-Vertreter*innen und TTRPG-Verlage gegeben.

8.1 Darlegung der Ergebnisse

Die Ergebnisse wurden gemäß ihren Kategorien gruppiert, um eine bessere Übersicht zu gewährleisten. In den folgenden einzelnen Unterpunkten werden die zahlreichen Antworten und Aussagen der Befragten dargelegt und in ihrer Kategorie miteinander verglichen.

8.1.1 TTRPGs

Alle neun befragten Tabletop-Rollenspieler*innen gaben an, dass sie bereits das TTRPG „Dungeons & Dragons“ in der 5. Edition gespielt haben. Sechs Befragte spielten auch bereits „Call of Cthulhu“. Jeweils zwei Befragte spielten bereits „Das Schwarze Auge“ und „Shadowrun“. Eine Person spielte das TTRPG „Vampire: The Masquerade“ sowie eine weitere Person gab an, dass sie das RPG „Alice is Missing“ bereits gespielt hat. Jede*r der befragten Tabletop-Rollenspieler*innen spielte bereits mindestens zwei verschiedene TTRPGs, bis auf Befragter 9, der bereits nur „D&D“ spielte. Befragter 8 ist der erfahrenste TTRPG-Spieler, was die Anzahl an bereits ausprobierten Rollenspiel-Systemen angeht (Interview 1, Absatz 11, Interview 2, A. 11, Interview 3, A. 11, Interview 4, A. 9, Interview 5, A. 11, Interview 6, A. 9, 35, Interview 7, A. 9, Interview 8, A. 9, Interview 9, A. 9). Alle Befragten gaben an, dass „Dungeons & Dragons“ auch deren am häufigsten gespieltes TTRPG ist (Interview 1, Absatz 15, Interview 2, A. 13, Interview 3, A. 13,

Interview 4, A. 11, Interview 5, A. 11, Interview 6, A. 11, Interview 7, A. 11, Interview 8, A. 11, Interview 9, A. 9). Von den neun Befragten bezeichneten acht „Dungeons & Dragons“ als ihr Lieblings-TTRPG. Befragter 8 fügte dabei hinzu, dass „D&D“ sich den ersten Platz ex-aequo mit „Shadowrun“ teilt. Befragter 5 war die einzige Person, die ein anderes TTRPG als sein Lieblings-TTRPG nannte, und zwar „Call of Cthulhu“ (Interview 1, Absatz 15-17, Interview 2, A. 13-15, Interview 3, A. 13-15, Interview 4, A. 13, Interview 5, A. 11, Interview 6, A. 13, Interview 7, A. 11-13, Interview 8, A. 11-13, Interview 9, A. 9).

8.1.2 TTRPG-Motivation

Acht von neun Befragten nannten als eine Hauptmotivation für das Spielen von TTRPGs den sozialen Aspekt. Hierbei scheint es besonders wichtig zu sein, dass man sich face-to-face mit Freunden trifft (Interview 1, Absatz 19, Interview 2, A. 17-19, Interview 3, A. 17, Interview 4, A. 15, Interview 5, A. 13, Interview 6, A. 15, Interview 7, A. 15, Interview 8, A. 15). Dabei wurde mehrmals die Regelmäßigkeit positiv hervorgehoben und dass TTRPG eine gute Möglichkeit darstellen, sich regelmäßig zu treffen (Interview 1, A. 19, Interview 2, A. 19, Interview 4, A. 15). Eine Person nannte in diesem Zusammenhang, dass TTRPGs für sie ein Medium waren, mit dem man Freundschaften wieder aufbauen und stärken konnte (Interview 5, A. 13). Als einen weiteren Hauptgrund wurde der kreative Fantasie- und Storytelling-Aspekt von TTRPGs genannt. Diese fünf Befragten nannten dabei vor allem das gemeinsame Geschichtenerzählen, TTRPGs als ein kreatives Outlet und das Vorstellen und Eintauchen von fantastischen Welten und Charakter*innen (Interview 1, A. 19, Interview 2, A. 19, Interview 5, A. 13, Interview 7, A. 15, Interview 8, A. 15). Eine Person nannte Eskapismus und das „Flüchten in eine andere Welt“, während eine andere Person den höheren Komplexitätsgrad von TTRPGs als Hauptmotivation von TTRPGs nannte (Interview 4, A. 15, Interview 6, A. 15). Befragter 9 erklärte, dass er es mag, jemand anderes sein zu können und seine Komfortzone verlassen zu können, während man in einem sicheren Umfeld ist (Interview 9, A. 13).

Die Spielaspekte, die den Befragten am meisten Spaß bereiten, fallen etwas differenzierter aus. Eine Person nannte Combat, neben „Exploring“ als den

Spielaspekt, der ihr am meisten Freude bereitet (Interview 1, A. 21). „Exploring“ wurde mehrmals einzeln als ein beliebter Spielaspekt erwähnt (Interview 1, A. 21, Interview 6, A. 17, Interview 7, A. 17). Wichtig ist dabei festzuhalten, dass mehrere Befragten erklärten, dass ihnen eine gute Mischung aus mehreren Spielaspekten am liebsten ist, und sie nicht einen dezidierten Lieblingsaspekt haben (Interview 2, A. 21, Interview 4, A. 17, Interview 5, A. 15, Interview 9, A. 15). Weiters wurden Spielaspekte wie das Interagieren zwischen Spielenden, das Rollenspielen, etwas Neues auszuprobieren und die Hintergrundgeschichte und Story des Spiels einzeln erwähnt (Interview 3, A. 19, Interview 4, A. 17, Interview 5, A. 15, Interview 8, A. 17). Was die Spielaspekte angeht, die den Befragten am wenigsten Spaß bereiten, gaben drei Befragte an, dass sie keinen wirklichen Spielaspekt für sich identifizieren können, der ihnen nicht Spaß bereitet (Interview 2, A. 23, Interview 4, A. 19, Interview 6, A. 19). Im Allgemeinen fielen bei dieser Frage die Antworten sehr differenziert und unterschiedlich aus. Es wurden unterschiedlichste Spielaspekte wie Rewards, schwieriger Einstieg, nicht vorhandene Immersion, ein zu großer Fokus auf Kämpfen, konstant hohe Stakes im Spiel und die Terminfindung genannt (Interview 1, A. 21-25, Interview 3, A. 21, Interview 4, a. 19, Interview 5, A. 17, Interview 6, A. 19, Interview 7, A. 19, Interview 8, A. 19, Interview 9, A. 17).

Was die Thematik „Analog Vs. Digital“ angeht, spielte keine*r der Befragten aktiv und regelmäßig online TTRPGs, beispielsweise über Virtual Tabletops. Zwei Befragte haben noch nie VTTs benutzt (Interview 8 und 9). Alle sieben anderen Befragten bevorzugen dabei analoges Spielen. Dementsprechend wurden auch keine Gründe genannt, wieso sie lieber digital spielen (Interview 1, A. 62, Interview 2, A. 47, Interview 3, A. 3, Interview 4, A. 45, Interview 5, A. 39, Interview 6, A. 47, Interview 7, A. 39). Von den sieben Befragten nannten sechs Gründe, wieso sie analoges Spiel bevorzugten. Alle erwähnten dabei eine soziale Perspektive. Dabei wurde oft vom „gemeinsam an einem Tisch sitzen“ gesprochen und davon, dass man „sich sieht“ (Interview 2, A. 47, Interview 3, A. 54-55, Interview 4, A. 45, Interview 5, A. 41, Interview 6, A. 47, Interview 7, A. 41). Befragte 7 zog dabei einen Vergleich mit Live-Konzerten und Online-Konzerten und vertrat den Standpunkt, dass es face-to-face viel dynamischer und flexibler sei (Interview 7, A. 41). Befragter 4 gab an, dass für ihn ein Hybrid-Betrieb die optimale Lösung sei (Interview 4, A. 41). Weiters wurden noch Aspekte wie Nebengespräche, gemeinsames Essen und

Trinken, physische Miniaturen und ein Gefühl von Nähe genannt (Interview 1, A. 47, Interview 6, A. 47, Interview 7, A. 41).

8.1.3 Spielverhalten

Alle Befragten begannen zwischen 2014 und 2020 TTRPGs zu spielen (Interview 1, A. 29, Interview 2, A. 29, Interview 3, A. 25, Interview 4, A. 23, Interview 5, A. 21, Interview 6, A. 23, Interview 7, A. 23, Interview 8, A. 25, Interview 9, A. 21). Der jüngste Befragte zum Zeitpunkt des Hobbybeginns war Befragter 6, mit 17 Jahren, während Befragter 9 mit 27 Jahren der Älteste zum Zeitpunkt des Hobbybeginns war (Interview 6, A. 7, Interview 9, A. 7). Alle Befragten haben an, dass sie öfters Spieler*in sind als Spielleiter*in. Drei befragte Spieler*innen erwähnten dabei, dass sie bisher nur die Rolle der*des Spieler*in eingenommen haben und somit noch nie Spielleiter*in waren (Interview 3, A. 23, Interview 6, A. 21, Interview 7, A. 21). Alle Befragten spielen TTRPGs bei einem*einer der Spielenden zu Hause, oft auch beim Zuhause des*der Spielleiter*in (Interview 1, A. 29, Interview 2, A. 29, Interview 3, A. 25, Interview 4, A. 23, Interview 5, A. 21, Interview 6, A. 23, Interview 7, A. 23, Interview 8, A. 25, Interview 9, A. 21). Alle Befragten spielten in der Regel TTRPGs mit Freunden. Lediglich Befragte 1 nannte ihren Partner und Befragter 9 seinen Bruder als weitere Personen mit denen sie TTRPGs spielen (Interview 1, A. 33; Interview 9, A. 23). Was den Spielzeitpunkt und Regelmäßigkeit angeht, spielen die meisten der Befragten am Wochenende mittags oder am frühen Nachmittag, oder unter der Woche am späten Nachmittag. Die Sessions finden bei den Befragten entweder einmal im Monat oder zwei Mal im Monat, jede zweite Woche, statt. Die Dauer einer TTRPG-Session liegt bei den meisten Befragten zwischen drei und sieben Stunden.

8.1.4 Digitale Tools

Alle Befragten verwenden derzeit digitale Tools. Dabei ist insbesondere „D&D Beyond“ als offizielles digitales Tool für „Dungeons & Dragons“ zu nennen, das auch von allen Befragten regelmäßig verwendet wird. „DDB“ wird dabei beispielsweise eingesetzt um digitale Character Sheets zu verwenden, Zauber und Statblocks von

Monstern nachzusehen und um Spell Slots zu tracken (Interview 1, A. 44, Interview 4, A. 31, Interview 5, A. 31, Interview 6, A. 31, Interview 7, A. 31, Interview 9, A. 31).

Bis auf Befragten 8 haben alle befragten TTRPG-Spieler*innen bereits VTTs in irgendeiner Form verwendet. Wie bereits erwähnt, haben Befragter 8 und 9 noch nie TTRPGs online gespielt, jedoch hat Befragter 9 bereits den VTT „Owlbear Rodeo“ in einer Hybrid-Form beim analogen Spielen am Spieltisch verwendet (Interview 8, A. 33, Interview 9, A. 31).

Die restlichen sieben Befragten haben bereits VTTs wie Roll20 verwendet. Dies diente während der COVID-19-Pandemie hauptsächlich dazu, um digital weiterspielen zu können (Interview 1, A. 53-54; Interview 2, A. 39, Interview 3, A. 43, Interview 4, A. 35; Interview 5, A. 31; Interview 6, A. 35; Interview 7, A. 31). Dies änderte sich für alle entweder 2021 oder 2022, als sich die Corona-Maßnahmen lockerten und analoges Spielen wieder möglich wurde. Alle Befragten haben mittlerweile wieder auf analoges Spielen zurückgewechselt, dementsprechend konnten auch keine Gründe genannt werden, wieso noch VTTs benutzt werden. Als Grund dafür wurde hauptsächlich genannt, dass die Spieler*innen analoges Spielen präferieren und die Einschränkungen nun vorüber sind (Interview 1, A. 60; Interview 2, A. 45; Interview 3, A. 51; Interview 5, A. 37; Interview 6, A. 45; Interview 7, A. 37). Auf die Frage, wie sie ihre Erfahrungen mit VTTs beschreiben würden, vertraten sechs Befragte eine gemischte Meinung und hoben sowohl Vorteile als auch Nachteile von VTTs und dem Online-Spielen hervor. Einer Person, Befragter 3, gefiel das Online-Spielen gar nicht (Interview 3, A. 47-49). Als negative Aspekte wurden vor allem die geringe Aufmerksamkeitsspanne, Ablenkungspotenzial und ein verringelter gesellschaftlicher Aspekt genannt (Interview 1, A. 58, Interview 3, A. 49; Interview 4, A. 39; Interview 7, A. 35). Insbesondere der verringerte soziale Aspekt wurde von fünf der sieben Befragten mit VTT-Erfahrung angesprochen (Interview 1, A. 58; Interview 2, A. 43; Interview 3, A. 49; Interview 4, A. 39; Interview 7, A. 35). Zwei Personen hoben hervor, dass VTTs einen guten Ersatz darstellen, wenn analoges Spielen nicht möglich ist (Interview 1, A. 58; Interview 6, A. 43). Als positive Vorteile von VTTs wurden mehr Möglichkeiten für Spielleiter*innen, besser organisiert, digitale Battle-Maps, Webcam-Support, leicht Bild integrieren zu können und allgemein bessere Visualisierungsmöglichkeiten genannt (Interview 1, A. 58;

Interview 2, A. 43; Interview 3, A. 49; Interview 4, A. 39; Interview 5, A. 35; Interview 6, A. 43; Interview 7, A. 35).

Keine der Befragten hat bereits AR-Technologie zum Spielen von TTRPGs verwendet. Acht der neun Befragten zeigten auch Interesse, Technologien wie „ARcana“ zukünftig auszuprobieren. Lediglich Befragter 2 gab an, dass er wahrscheinlich kein Interesse daran hätte (Interview 2, A. 51). Jedoch äußerten einige Befragten ihre Bedenken. Beispielsweise wurde die Funktionalität dieser Technologie in Frage gestellt und es wurde eine Angst vor technischen Einschränkungen und umständlicher Handhabung genannt (Interview 1, A. 66; Interview 2, A. 51; Interview 5, A. 45; Interview 6, A. 51; Interview 7, A. 45). Es wurden aber auch einige Potenziale in dieser Technologie erkannt. Beispielsweise wurden Monster- oder Zauberanimationen, erweiterte Möglichkeiten, Geldersparnis bei physischen Miniaturen und eine bessere (3D-)Visualisierung als bei VTTs genannt (Interview 1, A. 68; Interview 3, A. 61, Interview 4, A. 53; Interview 8, A. 41; Interview 9, A. 41).

Ähnlich wie bei AR-Technologie, hat auch niemand der Befragten bereits VR-Technologie für TTRPGs verwendet. Auch hier zeigten acht der neun Befragten Interesse, zukünftig VR-Technologien wie „Dungeon Full Dive“ für VR-TTRPG-Erfahrungen auszuprobieren. Befragter 2 war erneut der Einzige, der VR-Technologie ablehnte (Interview 2, A. 55). Als Möglichkeiten und Vorteile von VR-Technologie wurden ein wahrscheinlich immersiveres Erlebnis, die Möglichkeit zum Spielen für Personen ohne Real-Life-Möglichkeiten und eine noch bessere Möglichkeit für bereits bestehende Online-TTRPG-Gruppen gesehen (Interview 1, A. 78; Interview 7, A. 49; Interview 8, A. 43; Interview 9, A. 45). Für Virtual Reality fiel mehr Kritik an. Kritisiert wurde an VR und TTRPGs, dass es wahrscheinlich grafisch nicht ansprechend sei, dass der fehlende Face-to-Face-Aspekt von VTTs hierdurch noch schlimmer würde und dass es erhebliche finanzielle Einstiegshürden durch VR-Brillen gibt (Interview 1, A. 80; Interview 2, A. 59; Interview 3, A. 67; Interview 4, A. 57; Interview 5, A. 47; Interview 6, A. 55).

Auf die Frage, ob VR-Spielen das analoge Spielen von TTRPGs ablösen würde, gab es keine klare Meinung unter den Befragten. Vier Befragte können sich nicht vorstellen, dass VR das analoge Spiel ablösen wird (Interview 1, A. 82; Interview 5,

A. 51-53; Interview 7, A. 51; Interview 9, A. 47). Zwei Befragte können sich vorstellen, dass das analoge Spielen abgelöst wird (Interview 4, A. 59; Interview 8, A. 47). Drei der befragten TTRPG-Spieler*innen glauben, dass eine Art von Parallel-Markt entsteht, und sowohl analoges als auch virtuelles Spielen nebeneinander existieren wird (Interview 2, A. 61; Interview 6, A. 57; Interview 9, A. 49).

8.1.5 Künstliche Intelligenz

Von den befragten Spieler*innen wurde nur in der Gruppe von Person 8 und 9 bereits Künstliche Intelligenz verwendet (Interview 8, A. 49; Interview 9, A. 53). Befragter 8 kennt zwei Spieler*innen, die ihre Spielcharakter*innen manchmal durch KI erstellen. Befragter 9 hat selbst bereits „ChatGPT“ verwendet und sein Bruder, mit dem er TTRPGs spielt, verwendet es ebenfalls (Interview 9, A. 51,53). Befragte 1 ist sich nicht sicher, ob ihr*e Spielleiter*in KI zur Bildgenerierung verwendet (Interview 1, A. 84). Ansonsten wurde noch keine Art von KI von den Befragten oder von Mitspieler*innen der Befragten verwendet. Jedoch können sich alle Befragten vorstellen, zukünftig selbst KI für TTRPGs zu verwenden. Die Einsatzgebiete, die genannt wurden, sind dabei insbesondere Bildgenerierung, Generierung von Audio-Dateien, Hilfe bei der Charakter*innenerstellung und Regelfragen sowie als Inspirationsquelle (Interview 2, A. 65; Interview 3, A. 75; Interview 5, A. 57; Interview 7, A. 55).

Auf die Frage, ob sie sich vorstellen können, Teil einer Gruppe zu sein die von einem*einer KI-Spielleiter*in geführt wird, antworteten sechs der Befragten mit „Ja“ und zeigten Interesse, es zumindest einmal auszuprobieren. Als Vorteile eines*einer KI-Spielleiter*in wurde genannt, dass eine KI nicht ermüden kann, schneller auf digitale Inhalte zurückgreifen kann als ein Mensch, alle Regeln auswendig kann und dass man nicht abschätzen kann was passieren wird (Interview 4, A. 73; Interview 8, A. 59). Die restlichen zwei Befragten zeichneten sich skeptisch gegenüber KI-Spielleiter*innen und zweifeln daran, ob eine KI im Stande ist, diese Rolle zu übernehmen (Interview 2, A. 67; Interview 7, A. 57). Weitere Gegenpunkte, die genannt wurden, sind fehlende Flexibilität und Fähigkeit auf die Spieler*innen einzugehen und mögliche Probleme mit der Spracherkennung von starken Dialekten (Interview 4, A. 73; Interview 7, A. 57). Acht der neun

Befragten vertreten die Annahme, dass es zukünftig solche Produkte oder Dienstleistungen geben wird. Befragte 1 glaubt nicht, dass es solche Produkte geben wird, obwohl es eines Tages wahrscheinlich machbar wäre. Sie nimmt an, dass der Markt für solche Produkte zu „nischig“ und zu klein ist (Interview 1, A. 96-98). Mehrere Befragte sehen aber noch dringenden Aufholbedarf seitens der derzeitigen technologischen Möglichkeiten und Entwicklungszeit um so etwas zu ermöglichen (Interview 2, A. 69; Interview 5, A. 61; Interview 6, A. 69; Interview 9, A. 61).

Die Antworten auf die Frage, wie sich Künstliche Intelligenz in den nächsten Jahren auf die TTRPG-Branche auswirken wird, fielen sehr unterschiedlich aus. Befragte 1 und Befragter 2 sind der Ansicht, dass KI-Kunstwerke in naher Zukunft zum Einsatz in kommerziellen TTRPG-Produkten kommen wird (Interview 1, A. 100; Interview 2, A. 71). Befragte 1 nimmt aber an, dass dies sehr kontrovers sein wird (Interview 1, A. 100, 102). Befragter 3 und 6 sowie Befragte 7 sind der Auffassung, dass KI zunehmend von Privaten, sprich Spieler*innen und Spielleiter*innen, verwendet wird und dort als Hilfetool und Unterstützung dienen wird (Interview 3, A. 87, 89; Interview 6, A. 71; Interview 7, A. 61). Befragter 4 ist der Meinung, dass auf der Hersteller*innenseite in der Zukunft stark auf KI zurückgegriffen werden wird. Dies könnte zu weitaus geringeren Herstellungskosten führen, und dass die Verlage vom Verkaufen von Abenteuern abrücken, hin zur Entwicklung von spezialisierten KIs, die solche Produkte generieren können (Interview 4, A. 77). Befragter 8 zweifelt daran, dass sich in den nächsten paar Jahren hinsichtlich KI viel in der TTRPG-Branche ändern wird. Er rechnet eher mit zehn Jahren, was große neue KI-Produkte angeht (Interview 8, A. 63). Befragter 9 sieht KI ebenfalls als Unterstützungstool und ist der Ansicht, dass sie auch in Zukunft keine*n Spieler*in oder Spielleiter*in ersetzen werden kann (Interview 9, A. 63).

8.1.6 Betriebswirtschaftliche Aspekte

Die Frage, inwiefern die TTRPG-Entwickler*innen und -Verlage von der Digitalisierung in der TTRPG-Branche profitieren, war für einige der Befragten nicht leicht zu beantworten. Befragter 5 gab an, sich nicht mit diesem Thema auseinander gesetzt zu haben, und konnte keine Antwort geben (Interview 5, A. 67). Ähnlich

verhielt es sich mit Befragter 7, die ebenfalls sagte, dass sie sich wenig damit auskenne und deshalb nur Werbung raten konnte (Interview 7, A. 65). Die restlichen Antworten fielen differenzierter aus. Befragte 1 und Befragter 3 sind der Ansicht, dass durch die Digitalisierung ein neues Spektrum an potenziellen Produkten und Dienstleistungen ermöglicht wird (Interview 1, A. 106; Interview 3, A. 91). Befragter 2 nimmt an, dass KI erstmal zu einer Marktüberflutung und -überreizung führen wird. Weiters sind er und Befragter 9 der Ansicht, dass mehr Firmen Tools wie „DDB“ herausbringen und über Abo-Modelle finanzieren werden (Interview 2, A. 73-75; Interview 9, A. 65). Befragter 4 glaubt, dass TTRPG anfangs durch KI in Sachen Korrekturlesen und Schreibgeschwindigkeit profitieren können, später sich aber weg von KI-produzierten Abenteuern, zum Entwickeln von KI-Werkzeugen zum Schreiben von Abenteuern entwickeln werden (Interview 4, A. 79). Befragter 6 ist der Ansicht, dass sich die Digitalisierung für die Konsument*innen positiv hinsichtlich der Einsteigerfreundlichkeit ins Hobby auswirken wird (Interview 6, A. 75). Befragter 8 vertritt die Position, dass TTRPG-Entwickler*innen nicht so sehr von der Digitalisierung profitieren, wie es beispielsweise Crowdfunding-Unternehmen wie „Kickstarter“ tun. KI wird, in seinen Augen, nie finanziell wirklich erfolgreich für die großen Entwickler*innen sein (Interview 8, A. 65).

Was das Thema zu den neuen digitalen Geschäftsmodellen angehen, konnten lediglich zwei der befragten Personen einen Trend hinzu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen bei TTRPGs feststellen (Interview 1, A. 110; Interview 2, A. 77). Die restlichen sieben Befragten konnten keinen Trend feststellen. Zwei Personen würden einem Trend zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen eher positiv entgegenblicken (Interview 3, A. 95; Interview 4, A. 83), vier Personen sehen Vorteile und Nachteile an einer solchen Entwicklung (Interview 2, A. 79-81; Interview 5, A. 71; Interview 7, A. 79; Interview 9, A. 69) und zwei Befragte sind negativ dazu eingestellt (Interview 1, A. 111-114; Interview 8, A. 69). Befragter 6 sieht generell Vorteile in mehr digital-ausgerichteten Geschäftsmodellen und sieht da Möglichkeiten für ein praktischeres und günstigeres Spielerlebnis (Interview 6, A. 79). Lediglich eine Person hat ein TTRPG-Abo („D&D Beyond“) abgeschlossen (Interview 3, A. 99). Fünf der Befragten nutzen das DDB-Abo eines*einer Freund*in mit, wofür zum Teil ein Geldbetrag an den*die jeweilige*n Freund*in bezahlt wird (Interview 1, A. 116-118; Interview 2, A. 83-85; Interview 5, A. 73-75; Interview 6, A.

81; Interview 7, A. 73). Befragter 9 hat zwar keinen TTRPG-Abo-Dienst abonniert, besitzt aber ein Abo für „Dropout.TV“, eine Online-Streaming-Plattform, über die er sich TTRPG-Actual-Plays ansieht (Interview 9, A. 71).

Fünf Befragte stehen Digital-Only-Produkten mit gemischten Gefühlen gegenüber (Interview 1, A. 120-122; Interview 2, A. 87; Interview 3, A. 101, 103; Interview 4, A. 87; Interview 7, A. 75). Zwei Befragte sind gegen Digital-Only-Produkte (Interview 8, A. 73; Interview 9, A. 73). Dem gegenüber stehen Befragter 5 und 6, die grundsätzlich nichts gegen Digital-Only-Produkte haben und darin auch Vorteile sehen können (Interview 5, A. 77; Interview 6, A. 83). Als Gründe gegen Digital-Only-Produkte werden physische Bücher als Dekor- und Sammlergegenstände, das haptische Gefühl beim Durchblättern von Büchern und der mögliche Verlust von digitalen Kopien genannt (Interview 3, A. 103; Interview 7, A. 75; Interview 9, A. 73). Argumente für Digital-Only-Produkte waren hauptsächlich der Umwelt-Aspekt, die Praktikabilität von digitalen Produkten, mehr Optionen für kleine Verlage und die Tatsache, dass man es sich immer noch ausdrucken kann (Interview 1, A. 120; Interview 2, A. 87; Interview 4, A. 87; Interview 5, A. 77; Interview 6, A. 83). Nur vier der Befragten gaben an, dass ihnen der Besitz von physischen TTRPG-Produkten wichtig sei (Interview 2, A. 87; Interview 4, A. 91-93; Interview 7, A. 77; Interview 9, 73). Ebenfalls besitzen vier Befragte physische TTRPG-Bücher, die aber nicht alle dieselben Personen sind, die geantwortet haben, dass ihnen physische Bücher wichtig sind (Interview 4, A. 89; Interview 5, A. 79; Interview 8, A. 77; Interview 9, A. 75). Befragtem 8 seien physische Bücher nicht wichtig, er besitzt jedoch mehrere physische Bücher (Interview 8, A. 75, 77). Im Gegensatz dazu gab Befragte 7 an, dass ihr der Besitz von physischen TTRPG-Büchern wichtig wäre, wobei sie jedoch keine besitzt. Als Grund dafür nennt sie vor allem die Kosten von physischen Büchern (Interview 7, A. 77). Sollte „Dungeons & Dragons“ zukünftig nur mehr in digitaler Form verfügbar sein, würden die meisten Befragten diesem Positives und Negatives abgewinnen können. Mehrere Befragten fänden es schade, seien aber entweder nicht direkt davon betroffen, würden sich dadurch eine Preisminderung erhoffen, würden auf illegale Alternativen aus dem Internet auswandern oder den dadurch verbesserten Umwelt- und Rohstoffaspekt von „D&D“ gutheißen (Interview 1, 134-138; Interview 2, A. 89-95; Interview 3, A. 101; Interview 5, A. 83; Interview 6, A. 87; Interview 7, A. 79; Interview 8, A. 79; Interview 9, A. 77). Lediglich Befragter

4 steht dem sehr kritisch gegenüber, da „D&D“ kein Nischenprodukt ist und deshalb nicht sagen kann, dass es sich für die TTRPG-Verlage nicht mehr rentiert, gedruckte Exemplare zu verkaufen (Interview 4, a. 95).

Bei der Frage, wie man zu einer Datensammlung durch die genützten digitalen TTRPG-Produkte seitens der Entwickler*innen steht, herrscht eigentlich Konsens. Die Befragten sehen den Nutzen für die Verlage, solche Daten zu sammeln, stehen dem aber kritisch gegenüber sobald mehr Daten als notwendig gesammelt werden oder diese Daten an Dritte weiterverkauft werden. Tatsächlich sind ein paar Befragte der Ansicht, dass dadurch ein Win-Win-Effekt erzielt werden kann, bezogen auf personalisierte Werbung (Interview 2, A. 97; Interview 4, A. 97; Interview 5, A. 85).

8.2 Interpretation der Ergebnisse

Basierend auf den Ergebnissen, die in Kapitel 8.1 vorgestellt wurden, werden nun in diesem Kapitel die Ergebnisse analysiert, interpretiert und miteinander in Verbindung gesetzt und abgeglichen. Dabei werden nun Aussagen bestimmter Kategorien mit Aussagen anderer Kategorien verglichen, um erste Annahmen treffen zu können oder Tendenzen oder Zusammenhänge festzustellen.

Anhand der Ergebnisse lässt sich die Annahme treffen, dass TTRPG-Spieler*innen der soziale Aspekt beim Spielen am wichtigsten ist. Hierbei scheint den Spieler*innen besonders wichtig zu sein, dass man sich physisch an einem Tisch zusammen einfindet. Sich gegenseitig nahe zu sein, miteinander zu Lachen, zu Essen und zu Trinken, scheint zu einem Gemeinschaftsgefühl beizutragen, dass den Spieler*innen sehr wichtig ist. Dementsprechend sind TTRPGs für viele der Befragten ein wichtiges Medium, um Freundschaften zu pflegen, zu kultivieren und möglicherweise auch zu knüpfen. Der kollaborative und kreative Aspekt von TTRPGs trägt möglicherweise auch zu diesem starken sozialen Gefühl bei. Deswegen ist es auch wenig verwunderlich, dass keine*r der Befragten derzeit aktiv TTRPGs online über VTTs spielt, da bei der Befragung mehrere Aspekte genannt wurden, die den besonders wichtigen sozialen Aspekt mindern oder komplett negieren. Die Möglichkeiten und Vorteile, die VTTs bieten, scheinen dabei in ihrer

Summe den sozialen Aspekt von analogen Spielen nicht aufwiegen zu können. An dieser Stelle sei jedoch erwähnt, dass mehrere Befragte gute Erfahrungen mit VTTs gemacht haben und an mehreren Stellen hervorgehoben wurde, dass VTTs für die Befragten ein gutes Mittel sind, um TTRPGs zu spielen, wenn analoge Wege nicht zur Verfügung stehen, wie beispielsweise während der COVID-Pandemie. Die Tatsache, dass keine*r der Befragten VTTs verwendet, lässt vermuten, dass das Wachstum der VTTs wie „Roll20“ andere Ursachen hat, anstelle des Abwanderns von analogen Spielen zu digitalen Spielweisen.

Diese Ergebnisse decken sich auch damit, dass alle Befragten angaben, dass ihnen analoges TTRPG-Spielen lieber sei als online über VTTs zu spielen. Besonders deutlich gemacht wird dies durch das Zurückwandern aller Befragten zu analogen Spielweisen, sobald die COVID-19-Kontakteinschränkungen gelockert wurden, da sie, laut Angaben der Befragten, das analoge Spielen einfach bevorzugen. Interessanterweise schließt die Präferenz von analogem Spielen die Verwendung von digitalen Tools scheinbar nicht aus. Im Gegenteil, jede*r Befragte verwendet bereits digitale Tools, wenn sie TTRPGs spielen. Hierbei ist vor allem „D&D Beyond“, das offizielle Toolset von „Dungeons & Dragons“, die unangefochtene Nummer 1. Dies ist kaum verwunderlich, da auch alle Befragten ausnahmslos angaben, dass sie „D&D“ spielen, und es nicht selten auch das am häufigsten gespielte und beliebteste TTRPG-System der Befragten ist. Virtual Tabletops, allen voran „Roll20“, wurden auch schon weitestgehend verwendet. Im Vergleich dazu lassen die Ergebnisse darauf schließen, dass AR- und VR-Technologien noch gar nicht am TTRPG-Markt angekommen oder etabliert sind. Obwohl für beide Arten von Technologie durchaus Interesse da ist, gibt es keinen klaren Konsens und zahlreiche Argumente für und gegen die Verwendung solcher Technologien am Spieltisch oder als dessen Ersatz.

Die große Vorliebe zu analogem, sozialem TTRPG-Spielen und die gleichzeitige, weit verbreitete Verwendung von digitalen Tools wie „DDB“ unter den Befragten deuten auf eine zunehmende Hybridisierung der TTRPGs hin, bei der analog an einem Spieltisch in Person gespielt wird, aber das Spiel durch digitale Tools, wie digitale Charakter*innenbögen oder digitalen Battle-Maps, erweitert wird. Digitale

Tools wie „DDB“ scheinen von den TTRPG-Spieler*innen als sehr praktisch, Komplexitätsreduzierend und wertvoll wahrgenommen zu werden.

Künstliche Intelligenz hat, im Gegensatz zu den zuvor erwähnten AR- und VR-Technologien, bereits teilweise Einzug in die Spiel-Gruppen der Befragten gehalten und das trotz des jungen Alters von Programmen wie „ChatGPT“ oder „Midjourney“. Spieler*innen und Spielleiter*innen verwenden KI bereits um Charaktere oder Bilder für ihre TTRPG-Sessions zu generieren. Die Zukunft und der Impact von Künstlichen Intelligenzen wird von den Befragten als sehr groß und vielversprechend bewertet. Die Mehrheit der Befragten wäre nicht nur bereit in einer Gruppe mit einem*einer KI-Spielleiter*in zu spielen, noch mehr der Befragten schätzen, dass solche Produkte oder Dienstleistungen zukünftig kommerziell erhältlich sein werden. Aber auch hier herrscht weitestgehend Uneinigkeit, wie, wie stark und wann sich KI auf die TTRPG-Branche auswirken wird.

Der Großteil, sieben von neun, Befragten konnten die Frage, wie die TTRPG-Verlage und -Hersteller*innen von der Digitalisierung in der TTRPG-Branche profitieren, mit plausiblen und durchdachten Überlegungen beantworten. Dass nur zwei der befragten Spieler*innen nicht das benötigte Wissen über die Branche und die RPG-Verlage besitzen könnte darauf hinweisen, dass TTRPG-Spieler*innen mehr über die Geschehnisse, Trends und Entwicklungen am TTRPG-Markt, und über die Verlage dahinter wissen und verstehen, als ursprünglich angenommen wurde. Nur zwei Befragte hatten einen Trend zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen bei TTRPGs festgestellt. In Kombination damit, dass nur vier der neun Befragten physische Bücher besitzen, könnte dies bedeuten, dass die meisten Spieler*innen noch nicht nennenswert mit den modernen, digitalen Geschäfts- und Erlösmodellen großer TTRPG-Verlage wie „Wizards of the Coast“ in Kontakt geraten sind und deshalb noch keinen Trend wahrgenommen haben. Diese Annahme wird dadurch unterstützt, dass nur eine Person unter den Befragten tatsächlich ein Abo-Modell für TTRPGs abgeschlossen hat und mehrere Befragte das Abo von jemanden anderen mitnutzen, ohne selbst dafür zu bezahlen. Kongruent mit diesen Annahmen, verlaufen die Antworten bezüglich Nutzer*innendatensammlung seitens TTRPG-Verlage über digitale Produkte wie „DDB“. Hier wurde bei fast allen Befragten ein Verständnis und eine Akzeptanz von

dieser Art von Datensammlung gezeigt. Manche der Befragten begrüßen es sogar, in der Hoffnung besser abgestimmte, personalisierte Werbungen geschaltet zu bekommen.

Es existiert eine interessante Diskrepanz zwischen den Einstellungen der Befragten zu Digital-Only-Produkten und dem hypothetischen Szenario, dass „WotC“ „Dungeons & Dragons“ zukünftig nur mehr digital anbietet. Zwei der Befragten sind ausschließlich positiv gegenüber Digital-Only-Produkten eingestellt, die restlichen sieben Befragten haben im besten Fall gemischte Gefühle darüber, zwei davon sind sogar strikt dagegen. Betrachtet man jedoch die Frage, die von ausschließlich digitalen „D&D“-Produkten handelt, wird diese Thematik noch deutlich negativer betrachtet. Keine Person sieht dies als gut an, eine befragte Person ist strikt dagegen und der Rest sieht sowohl Gutes und Schlechtes an Digital-Only-D&D-Produkten. Diese kritischere Haltung, sobald man die im Kern gleiche Frage auf ein praktisches Beispiel, in diesem Fall „D&D“, anwendet, ist höchst interessant. Möglicherweise hat es etwas mit der langen Tradition von „Dungeons & Dragons“ zu tun und dass das Ende von gedruckten Büchern möglicherweise unterbewusst das Ende einer Ära und des „guten alten Rollenspielens“ darstellt.

8.3 Beantwortung der Forschungsfragen

Die Erkenntnisse, die in dieser Arbeit gewonnen wurden, werden im folgenden Unterkapitel in zusammengefasster Form herbeigezogen, um die in der Einleitung gestellten Forschungsfragen zu beantworten.

FF1: Was sind die Gründe für den Umstieg zu virtuellen Spielweisen in der TTRPG-Branche?

Virtuelle Spielweisen, sei es nun die Verwendung von digitalen Tools wie „D&D Beyond“ oder das komplette Online-Spielerlebnis eines Virtual Tabletops wie „Roll20“, bringen einige Anreize mit sich, die für Tabletop-Rollenspieler*innen interessant sind. Digitale Tools sind genau und können aktualisiert und weiterentwickelt werden, ohne dass ein neues Buch gedruckt werden muss. Sie

erlauben neue Möglichkeiten des Spieldesigns für TTRPG-Entwickler*innen und verringern gleichzeitig die vorhandene Komplexität. Virtual Tabletops erlauben auch dann miteinander TTRPGs zu spielen, wenn ein persönliches Treffen nicht möglich ist. Gleichzeitig bringen sie eine große Bandbreite mit neuen Visualisierungsmöglichkeiten mit sich. Auf den Punkt gebracht: digitale Tools erleichtern und vereinfachen das Spielerlebnis, verringern Eintrittsbarrieren und schleifen ein paar der Kanten ab, die analoges Spiel mit sich bringt. Diese Tatsache alleine spart so viel Mühe, dass es für viele Spieler*innen interessant wird.

Aber digitale Tools haben auch ein Trade-Off. Trotz der neuen Vorteile muss man als Spieler*in auf andere Dinge verzichten. Freiheit in der Spielgestaltung ist zum Beispiel einer dieser Punkte. Kein digitales Tool kann so programmiert werden dass alle Spielweisen, alle Hausregeln, alle alternativen Regeln und Spielmechaniken aller Spieltische der Welt abgebildet und implementierbar sind. Homebrew- und Third-Party-Content wird, insofern man nicht verpartnert ist, niemals Teil eines offiziellen Toolsets sein, da es schlicht und ergreifend die Kapazitäten sprengt.

Neben anderen Aspekten, die bei digitalen Tools zu kurz kommen, wird der soziale, gesellschaftliche Aspekt von TTRPGs besonders stark eingeschnitten, wenn man sich digitale Tools wie VTTs ansieht. TTRPGs sind im Kern soziale und kollaborative Spiele. Das miteinander Reden, Spaßen und Lachen und Nähe zueinander spüren gehört genauso zum Spiel dazu wie es das Würfeln und die Charakter*innenbögen tun.

Wie auch die Ergebnisse der Interviews zeigten wird deshalb eine andere Form des Spieles als Alternative zum analogen Spielen angestrebt: das Hybrid-Modell. Hybrides Spielen an einem Spieltisch, unterstützt durch digitale Tools wie „D&D Beyond“ oder „Roll20“, die eine physische Battle-Map ersetzt, vereint die Vorteile von digitalen Tools, ohne den großen Trade-Off von rein digitalem Spielen eingehen zu müssen. Die besonders wichtige soziale Komponente wird nicht eingeschränkt und das vereinfachte Spielgeschehen von digitalen Tools kann dennoch ausgenutzt werden. Die bereits starke Verwendung von „D&D Beyond“ unter den Befragten deutet daraufhin, dass hybrides Spielen eine erstrebenswerte Form des Spielens von TTRPGs ist, der für viele Spieler*innen interessant ist.

Virtual Tabletops erfreuen sich großer Beliebtheit und Wachstum, doch die Daten lassen die Annahme zu, dass das große Wachstum von VTTs wie „Roll20“ eher davon röhrt, dass Spieler*innen, die zuvor keine Möglichkeiten hatten TTRPGs zu spielen, nun eine Möglichkeit durch Online-Spielen nutzen, anstatt vom analogen zum digitalen Spielen zu wechseln. Die Ergebnisse der Befragungen unterstützen diese These, da beispielsweise einige Befragte dezidiert sagten, dass VTTs eine gute Alternative darstellen falls persönliches Spielen nicht möglich ist. Daher scheint es, dass VTTs und Hybrides Spielen zukünftig nebeneinander, ohne große Kannibalisierung, möglicherweise sogar mit Synergieeffekten, co-existieren werden.

FF2: Welche Potenziale der Digitalisierung werden bereits genutzt?

Die Digitalisierung ist bereits voll in der TTRPG-Branche angekommen. Es wird bereits eine Bandbreite an digitalen Potenzialen verwendet. Die genutzten Potenziale lassen sich in drei Hauptkategorien einteilen: Potenziale mit Komplementärfunktion, mit Substitutionsfunktion und ökonomische Potenziale. Bereits genutzte Potenziale mit Komplementärfunktion sind digitale Tools wie „D&D Beyond“ und Hybrid-Modelle. Potenziale mit Komplementärfunktion zeichnen sich dadurch aus, dass sie das analoge Spiel mit digitalen Funktionalitäten und Möglichkeiten erweitern und unterstützen. Einzelne Spielaspekte, wie Würfel, Battle Maps oder Charakter*innenbögen, werden digitalisiert, aber das Kern-Spielerlebnis am Spieltisch bleibt unverändert.

Derzeit genutzte Potenziale mit Substitutionscharakter sind Virtual Tabletops. VTTs verlagern das analoge Spielen an einem Spieltisch in eine virtuelle Umgebung. Anstatt gemeinsam am Tisch zu spielen, sitzen alle Spieler*innen vor einer Kamera und spielen auf einem digitalen Spielfeld am Bildschirm. Im Vergleich zu Hybrid-Modellen, bei denen auch VTTs wie „Roll20“ eingesetzt werden können, werden alle Spielaspekte in eine virtuelle Umgebung verlagert, sodass kein Spielen ohne eine digitale Schnittstelle mehr möglich wäre. Ökonomische Potenziale, die bereits genutzt werden, treten bisher in drei Subkategorien auf: Verbreitung, Werbung und Finanzierung. Diese drei Geschäftsbereiche wurden von der Digitalisierung

beeinflusst und haben dort neue, wichtige Möglichkeiten geschaffen die insbesondere für kleinere Indie-Rollenspiele wichtig sind.

Actual-Plays sind das perfekte Werbemittel für das Spielegenre und bringen TTRPGs, über extrem erfolgreiche Content-Creator „Critical Role“ oder „Dimension20“, in den Mainstream. Online-Marktplätze erlauben es großen und kleinen TTRPG-Entwickler*innen ihre digitalen Produkte, mit Grenzkosten von fast Null, an Spieler*innen in der ganzen Welt zu bringen. Crowdfunding-Plattformen wie „Kickstarter“ erlauben es TTRPG-Verlagen neue Produkte zu entwickeln und dabei die Risiken durch eine vorgelagerte Funding-Kampagne zu minimieren. Die Ergebnisse der Interviews lassen auf die Annahme schließen, dass alle genannten Potenziale auch bei den Spieler*innen angekommen und spürbar sind. Insbesondere „D&D Beyond“ scheint als erstes, großes digitales Toolset eine große Marktdurchdringung erreicht zu haben, da jede*r Befragte es nutzt. Auch „Roll20“ wurde in der Vergangenheit bereits von fast allen Befragten verwendet.

Mehrere Spieler*innen sprachen davon, digitale Inhalte wie PDFs auf Online-Marktplätzen gekauft zu haben sowie Actual-Play-Content zu konsumieren. Weiters haben auch mehrere Befragte bereits Kickstarter-Kampagnen für TTRPG-Produkte unterstützt beziehungsweise wissen von dessen großer Bedeutung in der RPG-Szene.

FF3: Welche Möglichkeiten der Spielgestaltung hält die Digitalisierung für dieses Spielegenre bereit?

Die Digitalisierung in der TTRPG-Branche ist noch nicht vollendet. Die Zukunft hält mehrere digitale Potenziale und Möglichkeiten der Spielgestaltung bereit. Einige befinden sich noch am Horizont der TTRPG-Branche, während andere bereits kurz davorstehen, in den Markt einzutreten. Wenn man den bisherigen Kategorien treu bleibt konnte ein weiters Potenzial mit Komplementärfunktion der Zukunft identifiziert werden: AR-Technologie. Ähnlich wie Hybridversionen ersetzen AR-Technologien wie „ARcan“ das physische Spielfeld mit einem virtuellen. Anstatt mit einem Bildschirm wie beim Hybrid-Modell wird bei AR-Technologien eine digitale 3D-Umgebung auf dem Spieltisch platziert, die mit Hilfe von einem Tablet oder einer Brille anschließend angesehen und verwendet werden kann. Die erfolgreiche

Kickstarter Kampagne von „ARcana“ deckt sich auch mit den Ergebnissen der Befragung und deutet daraufhin, dass durchaus ein Markt und ein Spieler*inneninteresse für diese Art von Produkten existiert.

Man kann annehmen, dass dies auf ähnlichen Gründen basiert wie bei Hybrid-Modellen, da auch AR-Technologie gut mit analogen Spielweisen kombinierbar ist. Auch Künstliche Intelligenz kann zukünftig ein Potenzial mit Komplementärcharakter darstellen. KI-Dienstleistungen könnten zukünftig erlauben, dass Spieler*innen und Spielleiter*innen Bilder, Hintergrundgeschichten, ganze Dialoge oder Stimmen der NPCs generieren. Diese Annahme wird auch durch die Daten der Befragung unterstützt, bei der die Befragten ein großes Interesse und Akzeptanz gegenüber KI-Inhalten zeigten.

Ein zukünftiges Potenzial mit Substitutionsfunktion ist VR-Technologie. Software wie „Dungeon Full Dive“ ersetzt, ähnlich wie bei den VTTs, den Spieltisch und verlagert das TTRPG-Erlebnis in eine komplett virtuelle Umgebung. Im Vergleich zu AR stieß VR auf mehr Skepsis bei den Befragten. Wie aufgrund der bereits vorhandenen Forschung zu erwarten, befürchten hier die Spieler*innen einen Verlust der sozialen Komponente mit gleichzeitig hohen finanziellen Eintrittsbarrieren in Form von Peripheriegeräten.

Ein weiteres Potenzial mit Substitutionsfunktion, das jedoch weiter in der Zukunft liegt, ist Künstliche Intelligenz. KI könnte durch Dienstleistungen wie KI-Spielleiter*innen eine ersetzende Rolle einnehmen. KI stellt auch ein zukünftiges ökonomisches Potenzial der Digitalisierung dar. TTRPG-Entwickler*innen könnten bei der Spielgestaltung von TTRPG auf die Hilfe von KI zurückgreifen die Bilder, Quests oder NPCs entwickelt. Weiters erlaubt diese Verwendung von KI ein Geldersparnis, da man dann möglicherweise nicht mehr auf die Dienste von menschlichen Künstler*innen angewiesen ist.

Die bereits gesetzten Handlungen von TTRPG-Hersteller*innen sowie auch die Meinung mancher Befragten lassen jedoch darauf schließen, dass eine weitläufige kommerzielle Verwendung von KI-Kunst in TTRPG-Produkten in naher Zukunft noch auf zu viel Widerstand stoßen wird.

8.4 Handlungsempfehlungen

Basierend auf den Erkenntnissen in den vorangegangenen Kapiteln werden an dieser Stelle mehrere Handlungsempfehlungen an TTRPG-Verlage und -Entwickler*innen gegeben.

Die erste Handlungsempfehlung für TTRPG-Verlage ist, falls noch nicht in Planung, damit zu beginnen ein eigenes digitales Toolset für das eigene RPG-System zu entwickeln. Die Erkenntnisse deuten auf die hohe Beliebtheit von digitalen Tools wie „D&D Beyond“ und auf das Zukunftspotenzial von hybriden Spielformen hin. Ein eigenes Tool kann den Wechsel von z.B. „D&D“ auf ein anderes TTRPG erleichtern, falls dies ebenfalls digitale Hilfsmittel besitzt. Bei der Entwicklung von TTRPG-Tools sollten man die von Rogerson et. al (2021) formulierten Empfehlungen einhalten. Weiters ist Interaction Design eine Design-Philosophie, die man bei der Entwicklung von digitalen Tools beachten und verwenden sollte.

Da die finanzielle Belastung für die Entwicklung von Software vom Kaliber wie „DDB“ natürlich enorm ist, gibt es mehrere Möglichkeiten, wie man von einem digitalen Tool profitieren kann, auch wenn man die In-House-Entwicklung nicht finanzieren kann oder möchte. Zum einen könnte man den DDB-Approach wählen. Bevor „WotC“ „D&D Beyond“ kaufte, wurde die „D&D“-Lizenz und das Recht ein Toolset zu entwickeln an Drittentwickler lizenziert und verliehen. Dies erlaubt die professionelle Entwicklung eines digitalen Tools für das eigene Rollenspiel ohne das Gros des finanziellen Risikos zu tragen, während man selbst Einkünfte in Formen von Lizenzgebühren generiert. Nachteil davon ist, dass man die eigene IP und die Verantwortung für das Tool in die Hand einer „fremden“ Firma legt.

Falls dies ebenfalls keine Option ist, indem beispielsweise keine Entwicklerfirma Interesse hat oder das finanzielle Risiko tragen möchte, dann bleibt noch eine Option übrig. Man könnte die „Pathbuilder“-Route nehmen und Spieler*innen und Hobby-Entwickler*innen erlauben, die eigenen Regelwerke und Bücher zu verwenden und damit ein eigenes, privat entwickeltes Tool zu entwickeln. Hierbei gibt man zwar die komplette Kontrolle über die Qualität des Tools sowie jegliche finanziellen Erlöse auf, trägt aber kein finanzielles Risiko und hat aber trotzdem die Möglichkeit, dass Community-Mitglieder*innen ein Tool entwickeln. Sowohl bei der

Lizenzierungs- als auch der Communityoption besteht immer noch die spätere Option, das Toolset zu erwerben und ins Unternehmen einzugliedern, wie man es am Beispiel von „D&D Beyond“ und „WotC“ gesehen hat. Die Entwicklung eines Virtual Tabletops ist eher nicht zu empfehlen. „Roll20“, Foundry und Co. sind starke Konkurrenten. Außerdem entwickelt der größte TTRPG-Verlag, „WotC“, derzeit einen eigenen VTT, sodass die Chancen, sich auf dem hart konkurrierenden Markt durchzusetzen, immer geringer werden. Dies leitet aber direkt in die zweite Handlungsempfehlung über.

TTRPG-Verlage sollten Partnerschaften mit diversen Stakeholdern in der TTRPG-Branche in Erwägung ziehen. Die Entwicklung eines eigenen VTT mag unattraktiv sein, aber eine enge Zusammenarbeit und Partnerschaft mit einem großen VTT kann jedoch sehr gewinnversprechend für beide Seiten sein. VTTs wie „Roll20“ erfahren zurzeit ein großes Wachstum an Nutzer*innen. Ein gut integriertes, beworbenes und unterstütztes Rollenspiel könnte dies nutzen, um die eigene Marktposition zu verbessern. Doch auch jenseits von VTTs könnten Zusammenarbeiten mit Actual-Play-Content-Creators, KI-Entwickler*innen, YouTube-Content-Creators und Fan-Events vielversprechende Synergieeffekte erzeugen. Beispielsweise hat die AR-Software „ARcana“ bereits große und bedeutende Partnerschaften in der TTRPG-Szene geschlossen und einige namhafte und respektierte Firmen aus der TTRPG-Branche ins Boot geholt, noch bevor das Produkt überhaupt am Markt erschienen ist. Namen wie „Dwarven Forge“ oder „Reaper Minis“ könnten alleine schon dazu beitragen, dass die Technologie eine kritische Masse an Nutzer*innen erreicht.

9 Fazit

In diesem Kapitel wird ein Fazit über die Erkenntnisse dieser Arbeit und die verwendeten Erhebungsmethoden gezogen. Anschließend werden, basierend auf den Erkenntnissen der vorherigen Kapitel, Hypothesen aufgestellt. Danach werden die Limitationen dieser Arbeit dargelegt. Abschließend wird ein Forschungsausblick für zukünftige Forschungsarbeiten gegeben.

9.1 Ergebnisse und Erhebungsmethode

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Digitalisierung in der TTRPG-Branche. Dabei hat man sich mit den Fragestellungen „Was sind die Gründe für den Umstieg zu virtuellen Spielweisen in der TTRPG-Branche?“ (FF1), „Welche Potenziale der Digitalisierung werden bereits genutzt?“ (FF2) und „Welche Möglichkeiten der Spielgestaltung hält die Digitalisierung für dieses Spielegenre bereit?“ (FF3) auseinandergesetzt.

Die „Forge Theory“ von Ron Edwards und der Uses-and-Gratifications-Ansatz nach Blumler, Katz und Gurevitch bildeten den theoretischen Grundstein dieser Forschungsarbeit. In den Theorie-Kapiteln wurde sich dem Forschungsgegenstand anschließend genähert. Dabei behandelte man den schwer definierbaren TTRPG-Begriff. Es existieren zahlreiche unterschiedliche Definitionen und Auffassungen, was nun ein TTRPG ist oder es auszeichnet. Darüber hinaus gibt es zahlreiche erfolgreiche TTRPG-Systeme, die sich anhand ihres Systems und ihres Settings unterscheiden. Weiters wurde sich mit der Branchengeschichte von TTRPGs beschäftigt. Seit dem Beginn der TTRPGs mit der Veröffentlichung von „Dungeons & Dragons“ in den 1970er Jahren durchlebte die Branche zahlreiche Trends und Veränderungen. Die derzeitige Digitalisierung und das Aufkommen neuer Technologien sind nur das Neueste einer langen Reihe von entscheidenden Veränderungen.

Derzeit werden zahlreiche Potenziale, die durch die Digitalisierung entstanden sind, beim Spielen von TTRPGs genutzt. Diese Potenziale lassen sich in drei Hauptkategorien einteilen: Potenziale mit Komplementärfunktion, mit Substitutionsfunktion und ökonomische Potenziale. Digitale Tools wie „D&D Beyond“ oder Virtual Tabletops sind dabei die erfolgreichsten und meist genutzten Potenziale der bisher stattgefundenen Digitalisierung. Zukünftige Potenziale der Digitalisierung in der TTRPG-Branche können AR sowie VR-Technologien sein. Weiters wird Künstliche Intelligenz eine große Rolle spielen, die sich auch als ökonomisches Potenzial bei den TTRPG-Verlagen niederschlagen könnte.

TTRPG-Spieler*innen haben zahlreiche Motivationen, TTRPGs zu spielen. Die wichtigste davon ist die soziale Komponente, die in der Natur von TTRPGs

verankert ist. Trotz der zahlreichen Vorteile die digitale Tools bieten können, Komplexitätsreduktion oder Verringerung von Eintrittsbarrieren zum Beispiel, beißen sich manche digitale Tools, wie Virtual Tabletops, mit dieser wichtigen, sozialen Komponente von Tabletop Rollenspielen. Hier können Hybrid-Formen, die analog am Tisch, unterstützt von digitalen Tools wie „D&D Beyond“, vielversprechender sein.

Diese Annahmen decken sich auch mit den Ergebnissen der semistandardisierten Leitfadeninterviews, die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführt wurden. Es wurden neun TTRPG-Spieler*innen (sieben Männer und zwei Frauen) nach ihrem Nutzer*innenverhalten, TTRPG-Vorlieben und Einstellungen zu digitalen Tools und Künstlichen Intelligenzen in einem TTRPG-Kontext befragt. Anschließend wurden die Interviews mit Hilfe von „Amberscript“ transkribiert, mit Hilfe von „MAXQDA“ in Kategorien eingeteilt und anschließend per qualitativer Inhaltsanalyse nach Kuckartz analysiert, ausgewertet und interpretiert. Die Ergebnisse deuteten unter anderem auf eine starke Nachfrage nach hybriden Spielweisen von TTRPGs hin, da alle Befragten bereits digitale Tools beim analogen Spielen am Spieltisch verwenden. Dies deckt sich auch mit dem wichtigen sozialen Aspekt von TTRPGs, der den Befragten mit Abstand der wichtigste Spielaspekt bei TTRPGs war.

VTTs wurden von den meisten Befragten ebenfalls verwendet und stellen in ihren Augen auch einen guten Ersatz da, sollte man nicht persönlich spielen können, doch die Daten der Befragung stehen eher widersprüchlich zum großen Wachstum der VTT-Nutzer*innenzahlen. Weiters zeigte die Befragung eine vorhandene Skepsis gegenüber AR- und vor allem VR-Technologien. Gegenüber Künstlicher Intelligenz in der TTRPG-Branche ist man hingegen offener eingestellt und der Großteil der Befragten zieht eine zukünftige Verwendung in Betracht. Außerdem war eine Diskrepanz in den Ergebnissen bei den Einstellungen zu Digital-Only-Produkten im Allgemeinen und Digital-Only-D&D-Produkten erkennbar. Die meisten Befragten bewiesen auch ein Wissen und Bewusstsein über die Geschehnisse und Entwicklungen innerhalb der TTRPG-Branche.

9.2 Herleitung der Hypothesen

Basierend auf den Ergebnissen und Annahmen, die in dieser Arbeit generiert werden konnten, werden in diesem Kapitel zwei Hypothesen über die Digitalisierung in der TTRPG-Branche formuliert.

Bei der Analyse der Antworten der Interviews, konnte ein interessantes Phänomen identifiziert werden. Obwohl beinahe alle Befragten zu einem Zeitpunkt über TTRPGs online über VTTs spielten, und das aufgrund der COVID-Pandemie auch für einen längeren Zeitraum, wechselte jede*r einzelne Befragte wieder zu analogen Spielweisen am Spieltisch zurück, da man als Gruppe entschied, dass das Spielen am Spieltisch besser für sie ist. Ebenfalls verwendet jede*r Befragte bereits digitale Tools. „D&D Beyond“ hat bei allen Spieltischen Einzug gehalten und scheint ein elementarer Bestandteil des Spielerlebnis geworden zu sein. Dies und die Tatsache, dass andere Befragte bereits VTTs in einem Hybrid-Zustand benutzen, lässt die Annahme zu, dass hybrides Spielen von TTRPGs die Zukunft ist. Digitale Tools erlauben das Entstehen von Hybrid-Formen, bei denen analog am Spieltisch gespielt wird, aber mit gleichzeitiger Verwendung von digitalen Tools wie „D&D Beyond“. Dies erlaubt eine Nutzenmaximierung, bei der man sowohl die Vorteile von digitalen Tools als auch die Vorteile von analogen Spielweisen kombiniert, ohne deren Nachteile zu haben. Dies führt zur ersten Hypothese:

H1: Die Anzahl der Spiel-Gruppen, die Hybrid-Formen bei TTRPGs verwenden, übersteigt inzwischen die Anzahl der Spielgruppen, die noch rein analog, ohne digitale Hilfsmittel, spielt.

Dadurch dass die Daten aus den Interviews so stark für digitale Tools und hybride Spielweisen und deutlich gegen das Online-Spielen von TTRPGs über Virtual Tabletops sprechen, wird folgende zweite Hypothese aufgestellt:

H2: Das Nutzer*innenwachstum von Virtual Tabletops wird nicht in erster Linie durch die Abwanderung der Nutzer*innen von analogen Spielweisen hinzu virtuellen Spielweisen gespeist, sondern stammt aus einer anderen Quelle.

Die starke Tendenz, die im Sample der Befragungen gegen die Verwendung von VTTs und für die wichtige soziale Komponente erkennbar war, lässt darauf

schließen, dass das Wachstum von Tools wie „Roll20“ andere Ursachen als die Abwanderung zu digitalen Spielweisen haben muss. Eine mögliche Erklärung wäre, dass Virtual Tabletops Personen eine zuvor nicht da gewesene Möglichkeit bieten, ins Hobby einzusteigen, und deshalb eine große Menge an neuen Spieler*innen akquirieren anstelle dass sie analoge Spieler*innen „abwerben“, die zu virtuellen Spielweisen wechseln.

9.3 Limitationen

Im Rahmen dieser Arbeit stieß man auf mehrere Limitationen. Zum einen gibt es im DACH-Raum einen Mangel an deutschsprachigen Studien, die sich mit Tabletop-Rollenspielen, insbesondere im Kontext der Digitalisierung, beschäftigen. Dies könnte zur Folge haben, dass Trends und Entwicklungen des Auslandes in Österreich, Deutschland oder der Schweiz nicht so stark, stärker oder gar nicht auftreten, als sie es beispielsweise in den USA tun.

Die zweite und größte Limitation dieser Arbeit ist die Auswahl des Samplings der Leitfadeninterviews. Alle Befragten stammen aus der TTRPG-Szene in und rund um St. Pölten. Dies kann zu einer starken Homogenität der Ergebnisse beitragen, da in derselben RPG-Szene möglicherweise ähnliche Spieler*innen-Subkulturen existieren, die ähnliche Tabletop-Rollenspiele spielen und ähnliche Spielweisen aufweisen. Spieler*innen aus Wien könnten beispielsweise ganz andere Rollenspiele spielen oder gar keine digitalen Tools verwenden. Die Auswahl von neun Personen aus dem gleichen Spielkreis rund um das Brettspiel-Geschäft „JuPet Brettspiele“ in St. Pölten könnte zur Folge gehabt haben, dass starke Verzerrungen in den Ergebnissen entstanden sind, da die Spieler*innen möglicherweise alle in derselben „Spieler*innen-Bubble“ sind. Weiters konnte bei der Auswahl der Befragten nicht die gewünschte Geschlechterverteilung erreicht werden. Somit sind Männer im Sample überrepräsentiert. An diese Stelle sei gesagt, dass die Ergebnisse und Daten dieser Arbeit keine Fakten darstellen und nicht repräsentativ sind. Dafür ist die Sampling-Size bei qualitativen Methoden viel zu klein. Es können in dieser Arbeit deshalb nur Annahmen und keine allgemeingültigen Fakten generiert werden.

9.4 Forschungsausblick

Wie im Unterkapitel über Limitationen bereits angesprochen benötigt es umfangreiche zukünftige Forschungstätigkeiten, um den in dieser Arbeit behandelten Forschungsgegenstand, die Digitalisierung in der TTRPG-Branche, weiter zu erforschen und die in dieser Arbeit aufgestellten Hypothesen hinsichtlich ihrer Richtigkeit und Repräsentativität zu überprüfen.

Weiterführende Forschung könnte beispielsweise die Digitalisierungsthematik aus einer quantitativen Richtung betrachten. Dabei könnte man die beiden aufgestellten Hypothesen dieser Arbeit überprüfen. Beispielsweise könnte man eine quantitative Befragung durchführen, bei denen eine große Anzahl an Tabletop-Rollenspieler*innen, beispielsweise in Österreich, befragt werden, um herauszufinden, wie weit verbreitet digitale und hybride Spielweisen bereits sind. Darüber hinaus könnte man, in Bezug auf die zweite aufgestellte Hypothese, Nutzer*innen von Virtual Tabletops befragen. Dabei könnte man Erkenntnisse über deren Nutzer*innenverhalten und „Vorgeschichte“ gewinnen und so möglicherweise feststellen was die Hauptquelle des Wachstums von VTTs wie „Roll20“ ist.

Möchte man eine ähnliche Forschung wie bei dieser Arbeit in qualitativer Form durchführen, sollte man darauf achten, dass man sicherstellt, dass die Spieler*innen aus unterschiedlichen Rollenspiel-Kreisen stammen, damit es mit großer Wahrscheinlichkeit keine Ähnlichkeiten aufgrund örtlicher Nähe oder Subkultur gibt.

Generell ist die Digitalisierung in der TTRPG ein zu gering behandeltes Forschungsthema, das in Anbetracht der derzeitigen Entwicklungen unbedingt zukünftig mehr erforscht werden sollte.

10 Literaturverzeichnis

- Adams, A. S. (2013). *Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons*. 12.
- Argasiński, J. K. (2022). Virtual Tabletops (VTT) for Role-Playing Games (RPG) and Do-It-Yourself (DIY) Interactive Surfaces as Examples of Vernacular Design. *Companion Proceedings of the 2022 Conference on Interactive Surfaces and Spaces*, 1–3. <https://doi.org/10.1145/3532104.3571455>
- Arjoranta, J. (2011). Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing*, 2, 3–17. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi2.190>
- Augunas, A. (2017). *Starfinder: Core Rulebook*. Paizo Inc.
- Bartle, R. (1996). *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*.
- Barton, C. (2022). *Ardent Roleplay* [Software]. <https://ardentroleplay.com/>
- Bassil, M. (2023). Call of Cthulhu RPG makes AI bot to teach you the rules. *Wargamer*. <https://www.wargamer.com/call-of-cthulhu-rpg/ai-bot-elder>
- Baumgartlinger, H. (2012). *Spielmotive und Spielertypen abseits des Mainstreams: Nutzungsmotive von kooperativen und kompetitiven Onlinerollenspielen*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19777-7>
- Bienia, R. (2018). Science and Technology Studies and Role-Playing Games. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (S. 323–336). Routledge.
- Bolte, S., Donecker, S., Langer, K., Biskup, V., & Borod, Z. (2019). *Forschungsdrang & Rollenspiel: Motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel Das Schwarze Auge*. Ulisses Spiele GmbH.
- Bonner, L. (2019). *Pathfinder 2e: Core Rulebook* (Second edition). Paizo.
- Boss, E. C. (2008). Key Concepts of Forge Theory. In *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games* (1st ed). Ropecon ry.
- Bowman, S. L., & Lieberoth, A. (2018). Psychology and Role-Playing Games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Hrsg.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (S. 245–264). Routledge.
- Brozek, J. (2013). *Shadowrun Core Rulebook* (5th ed). Catalyst Game Labs.
- Budz, J. (2023). Kickstarter—Quest-O-Nomicon. *Kickstarter*. <https://www.kickstarter.com/projects/questonomicon/quest-o-nomicon?lang=de>
- Christensen, L. (2023a). The Future Evolution of Tabletop RPGs: A Journey Through Technology and AI. *Mind the Dungeon*. <https://www.mindthedungeon.com/blog/the-future-evolution-of-tabletop-rpgs-a-journey-through-technology-and-ai>
- Christensen, L. (2023c). Using ChatGPT to Generate NPCs and Quests for Your D&D Campaign. *Mind the Dungeon*. <https://www.mindthedungeon.com/blog/using-chatgpt-to-generate-npcs-and-quests-for-your-dampd-campaign>
- Christensen, L. (2023b). Using Midjourney AI for Dungeons & Dragons. *Mind the Dungeon*. <https://www.mindthedungeon.com/blog/ai-generated-inspiration>
- Coe, D. (2017). Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071>
- Corliss, C. (2021). Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become. *Game Rant*. <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-2021/#:~:text=The%20infographic%20also%20breaks%20down,ages%20of%2020%20to%2024>
- Costikyan, G. (2007). Games, Storytelling, and Breaking the String. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. MIT Press.
- Critical Role. (2020). Announcing Darrington Press, our Game Publishing Company. *Critrole*. <https://critrole.com/announcing-darrington-press-our-game-publishing-company/>

- D&D Beyond. (2023). D&D Virtual Tabletop: A Closer Look. *D&D Beyond Posts*. <https://www.dndbeyond.com/posts/1474-d-d-virtual-tabletop-a-closer-look>
- De Schutter, B., & Malliet, S. (2014). The older player of digital games: A classification based on perceived need satisfaction. *Communications*, 39(1). <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0005>
- Dindar, M. (2018). Do people play MMORPGs for extrinsic or intrinsic rewards? *Telematics and Informatics*, 35(7), 1877–1886. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.06.001>
- Dohm-Sanchez, J. (2022). *New „Dungeons & Dragons“ Core Rulebooks are due out in 2024*. ICv2. <https://icv2.com/articles/news/view/52007/new-dungeons-dragons-core-rulebooks-due-out-2024>
- Edwards, R. (2001). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. The Forge. <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
- Edwards, R. (2003). *Narrativism: Story Now*. http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html
- Edwards, R. (2004b). *The Big Model*. http://indie-rpgs.com/_articles/bigmodelpic.pdf
- Edwards, R. (2004a). *The Provisional Glossary*. http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html
- Flick, U., Kardorff, E. von, & Steinke, I. (Hrsg.). (2022). *Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (14. Auflage, Originalausgabe). rowohlt enzyklopädie im Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games / game design / game studies: An introduction*. Transcript.
- F-Shop. (o. J.). Neuheiten. *Das Schwarze Auge*. Abgerufen 24. Juni 2023, von <https://www.f-shop.de/das-schwarze-auge/#:~:text=Das%20schwarze%20Auge%20ist%20das,Winkel%20des%20Kontinents%20Aventurien%20reichen>.
- Garcia, A. (2020). Gaming Literacies: Spatiality, Materiality, and Analog Learning in a Digital Age. *Reading Research Quarterly*, 55(1), 9–27. <https://doi.org/10.1002/rrq.260>
- Ghostfire Gaming. (2019). Kickstarter—Grim Hollow: The Campaign Guide for 5th Edition. *Kickstarter*. <https://www.kickstarter.com/projects/977277590/grim-hollow-the-campaign-guide/description>
- Griepp, M. (2019). *Hobby Game Sales total \$1.495 Billion in 2018—In Depth*. ICv2. <https://icv2.com/articles/icv2-pro/view/43023/hobby-game-sales-total-1-495-billion-2018-in-depth>
- Griepp, M. (2022a). *Hobby Game Sales up One-Third in 2021*. ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/51774/hobby-game-sales-up-one-third-2021>
- Griepp, M. (2022b). RPGs: The „Story of the Year“. ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/51823/rpgs-story-year>
- Griepp, M. (2020b). *Hobby Game Sales hit \$1.675 Billion in 2019—In Depth*. ICv2. <https://icv2.com/articles/icv2-pro/view/46195/hobby-game-sales-hit-1-675-billion-2019-in-depth>
- Grouling, J. (2021a). Cultists, Apps and Player Choice. *Roleplaying Games in the Digital Age : Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*.
- Hakkarainen, H., & Stenros, J. (2003). The Meilahti School: Thoughts on Role-playing. In *A Larp Grows Up—Theory and Methods in Larp* (1. ed). Projektgruppen KP03.
- Hall, C. (2019). Tabletop games dominated Kickstarter in 2018, while video games declined. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2019/1/15/18184108/kickstarter-2018-stats-tabletop-video-games>
- Hartelius, U., Fröhlander, J., & Björk, S. (2012). Tisch: Digital Tools supporting Board Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 196–203. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282376>
- Helfferich, C. (2019). Leitfaden- und Experteninterviews. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 669–686). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21308-4_44
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The Many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21.

- Hite, K., Ericsson, M., Dawkins, M., Muammar, K., & Pettersson, J. (2022). *Vampire: The Masquerade* (Fifth edition). Renegade Game Studios.
- ICv2. (2017). *Top 5 Roleplaying Games—Fall 2016* (91). ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/36969/top-5-roleplaying-games-fall-2016>
- ICv2. (2020). *Top 5 Roleplaying Games—Fall 2019* (95). ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/45369/top-5-roleplaying-games-fall-2019>
- ICv2. (2022). *Top 5 Roleplaying Games—Fall 2021* (101). ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/50615/top-5-roleplaying-games-fall-2021>
- ICv2. (2023). *Top Hobby Channel Roleplaying Games—Fall 2022* (103). ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/53650/top-hobby-channel-roleplaying-games-fall-2022>
- Jarvis, M. (2023). Pathfinder 2E is remastering its core rulebooks to split from D&D OGL and make learning the RPG easier. *Dicebreaker*. <https://www.dicebreaker.com/games/pathfinder-2e/news/pathfinder-2e-remastered-rulebooks-ogl-split>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 30–45.
- Kallweit, N. (2019). *Kindliches Erleben von Krieg und Frieden: Eine phänomenografische Untersuchung im politischen Lernen des Sachunterrichts*. Springer Spektrum.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Kenreck, T. (2017). D&D Beyond Just Announced As The Official „Dungeons & Dragons“ Digital Toolsets. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/toddkenreck/2017/03/12/dd-beyond-just-announced-as-the-official-dungeons-and-dragons-digital-toolsets/>
- Knowles, I., & Castranova, E. (2018). Economics and Role-Playing Games. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (S. 300–313). Routledge.
- Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2020). *Fokussierte Interviewanalyse mit MAXQDA: Schritt für Schritt*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-31468-2>
- Lai, J., & Chen, A. (2020). The Digital Future of Tabletop Games. *Andreessen Horowitz*. <https://a16z.com/2020/09/01/the-digital-future-of-tabletop-games/>
- Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland & Co.
- Martin, M., & McLaughlin, K. (2023). Kickstarter—Dungeons of Drakkenheim. *Kickstarter*. <https://www.kickstarter.com/projects/2144996758/dungeons-of-drakkenheim?lang=de>
- Mayring, P. (2010). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (11., aktual. und überarb. Aufl.). Beltz.
- Mearls, M., Crawford, J., Perkins, C., & Wyatt, J. (Hrsg.). (2018). *Dungeons & Dragons: Core Rulebooks Set*. Wizards of the Coast.
- Meehan, A. (2021). Play D&D in VR with digital tabletop platform Dungeon Full Dive. *Dicebreaker*. <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/news/dungeon-full-dive-kickstarter>
- Melton, J. G. (2011). *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead* (3rd ed). Visible Ink Press.
- Mirrorscape. (o. J.). We're gamers and creators just like you. *Mirrorscape*. <https://www.mirrorscape.com/about>
- Nerd Night News (Hrsg.). (2022). ARcana: The Future of Tabletop Roleplaying. *Nerd Night News*. <https://nerdnighthnews.com/arcana-the-future-of-tabletop-roleplaying/>
- Niebling, W. (2022). *Hasbro to purchase D&DBeyond from Fandom*. ICv2. <https://icv2.com/articles/news/view/50923/hasbro-purchase-d-d-beyond-fandom>
- Pershina, R., Soppe, B., & Thune, T. M. (2019). Bridging analog and digital expertise: Cross-domain collaboration and boundary-spanning tools in the creation of digital innovation. *Research Policy*, 48(9), 103819. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.103819>

- Petersen, S. (2019). *Call of Cthulhu: Keeper Rulebook* (L. Willis, P. Fricker, & M. Mason, Hrsg.; Revised 7th edition). Chaosium.
- Pittman, J., & Paul, C. (2008). Seeking Fulfillment: Comparing Role-Play In Table-top Gaming and World of Warcraft. *International Journal of Role-Playing*, (1), 53–65.
- Pondsmith, M., Hutt, J., Pondsmith, C., Parker, J., Gray, J., Ackerman, D., & Kovach, J. (2021). *Cyberpunk RED - Das Rollenspiel der dunklen Zukunft* (1. Auflage). TRUANT UG.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015). *Digitising Boardgames: Issues and Tensions*.
- Rogerson, M. J., Sparrow, L. A., & Gibbs, M. R. (2021). More Than a Gimmick—Digital Tools for Boardgame Play. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1–23. <https://doi.org/10.1145/3474688>
- Rules of play: Game design fundamentals*. (2004). MIT Press.
- Russell, M. (2023). For RPG creators, “AI art is a Pandora’s box that will never be shut”. *Wargamer*. <https://www.wargamer.com/tabletop-rpgs-ai-art>
- Sattler, V. (2022). AI Dungeon: Text-Adventure lastet 8 bis 16 GPUs aus—Und das ohne Grafik. *PC Games Hardware*. <https://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/AI-Dungeon-Text-Adventure-Deep-Learning-16-GPUs-1399814/>
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses* (Third edition). Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc.
- Schick, L. (1991). *Heroic worlds: A history and guide to role-playing games*. Prometheus Books.
- Sharp, H. (2019). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (5. Auflage). John Wiley and Sons.
- Spence, L. (2023). D&D and Wizards of the Coast OGL Breakdown: All you need to know. *The Patriot Talon*. <https://thepatriottalon.com/3029/2023/02/16/news/dd-and-wizards-of-the-coast-ogl-breakdown-all-you-need-to-know/>
- Spohr, A., & Ullrich, J. (2020). *Das Schwarze Auge—Regelwerk* (4. überarbeitete Auflage). Ulisses Spiele GmbH.
- Stark, B., & Schneiders, P. (2022). Uses and Gratifications Research: Von Elihu Katz, Jay G. Blumler, und Michael Gurevitch (1973). In R. Spiller, C. Rudeloff, & T. Döbler (Hrsg.), *Schlüsselwerke: Theorien (in) der Kommunikationswissenschaft* (S. 47–67). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-37354-2_4
- Švelch, J. (2022). Mediatisation of tabletop role-playing: The intertwined cases of *Critical Role* and *D&D Beyond*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 28(6), 1662–1678. <https://doi.org/10.1177/13548565221111680>
- Swan, R. (1990). *The complete guide to role-playing games* (1st ed). St. Martin’s Press.
- Techjaja. (2023). Innovative Technologies Shaping The Future Of Classic Tabletop Games. *Techjaja*. <https://techjaja.com/innovative-technologies-shaping-the-future-of-classic-tabletop-games/>
- Thorén, C. (2021). Pen, paper, dice...screen? Digital resistance in the Swedish tabletop role-playing game community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(3), 727–745. <https://doi.org/10.1177/1354856520957155>
- Trammell, A. (2019). Analog Games and the Digital Economy [Online Journal]. *Analog Game Studies*. <https://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy/#note-4>
- White, W. J. (2019). Actual Play and the Law of Media. *Analog Game Studies*, X(I). <https://analoggamestudies.org/2019/12/actual-play-and-the-laws-of-media/>
- White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E., & Walton, J. (2018). Tabletop Role-Playing Games. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (S. 63–98). Routledge.

- Whitten, S. (2021). Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>
- Wieland, R. (2021). Demiplane Announces Digital Play Tools For Pathfinder RPG. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/10/26/demiplane-announces-digital-play-tools-for-pathfinder-rpg/?sh=6cd67ee66696>
- Wilhelmsson, U., Susi, T., & Torstensson, N. (2021). Merging the Analogue and the Digital: Combining Opposite Activities in a Mixed Media Game. *Media and Communication*, 9(1), 17–27. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3203>
- Witwer, M. (2018). *Dungeons and Dragons: Art & Arcana—A Visual History* (First Edition). Ten Speed Press.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. McFarland & Co.
- Yee, N., & University, S. (2007). *Motivations of Play in Online Games*.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of „Role-Playing Games“. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (S. 19–52). Routledge.
- Zambrano, J. R. (2022). *Roll20 Doubles Users – Hitting 10 Million Players In 2022*. Bell of lost Souls. <https://www.belloflosouls.net/2022/02/roll20-doubles-users-hitting-10-million-players-in-2022.html>
- Zambrano, J. R. (2023). Demiplane's 'Pathfinder Nexus' Launches Character Tools In Open Beta. *Bell of lost Souls*. <https://www.belloflosouls.net/2023/05/demiplanes-pathfinder-nexus-launches-character-tools-in-open-beta.html>

VIII Anhang

Exposé Master These _____. Abgabe

Familienname, Vorname	Schuster, Alexander
eMail-Adresse	mm211815@fhstp.ac.at
Telefonnummer	+43 664/4181699
Datum der Abgabe	
Name Betreuer*in (wird von der Studiengangssleitung zugeteilt)	Tassilo Pellegrini
Arbeitstitel	Digitalisierung in der TTRPG-Branche: Sind Virtual-Tabletop-Systeme die Zukunft?
Fragestellung der Master-These	<p>Problemstellung:</p> <p>Das Wachstum Tabletop-Rollenspiel-Markt hält an: Hobby-Spiele-Verkäufe (darunter TTRPGs) sind um ein Drittel 2021 angestiegen, während TTRPGs wie „Dungeons & Dragons“ selbst seit 2014 kontinuierlich und Jahr für Jahr wachsen – und das trotz der COVID-19-Pandemie (vgl. Griepp 2022a, o.S.; 2022b, o.S.). Obwohl traditionell TTRPGs eine analoge Art der Brettspiele sind, wandern immer mehr Spieler*innen ins Internet und nutzen digitale Tools um TTRPGs wie „Dungeons & Dragons“ (D&D) zu spielen – ein Phänomen, das durch die Pandemie weiter angefacht wurde (vgl. Whitten 2021, o.S.). „Wizards of the Coast“, die Vertreiber von „D&D“ schätzen, dass 2021 80 % ihrer Spieler*innen das Spiel virtuell spielten (vgl. Niebling 2022, o.S.). Auch der größte Betreiber eines „Virtual-Tabletops“, die Firma „Roll20“, verzeichnet Rekordzahlen im Jahr 2022 und verdoppelte seine Nutzer*innenbasis auf 10 Millionen Nutzer*innen (vgl. Zambrano 2022, o.S.). Doch der Grund wieso sich eine traditionelles Spielegenre, das seit den 1970er analog mit Stift und Papier gespielt wurde, ein analoges Spielerlebnis durch ein digitales erweitert und</p>

	<p>teilweise austauscht und viele Spieler*innen ins Internet wandern, um das Spiel virtuell zu spielen, ist noch weitestgehend unklar. Durch den Wechsel der Modalität von Analog zu Digital, könnten somit sich auch die Anforderungen an erfolgreiche TTRPGs (z.B. hinsichtlich Spieldesign, Monetarisierung) ändern, weshalb Spieleanwickler, die nicht auf die veränderten Anforderungen eingehen, drohen Misserfolge zu erwirtschaften.</p> <p>Zielsetzung:</p> <p>Das Ziel dieser Arbeit ist es, Anreize zu finden, die Spieler*innen dazu veranlassen, dem Analogen treu zu bleiben oder zum digitalen Modus zu wechseln. Dadurch ist es möglich, Faktoren und Rahmenbedingungen zu identifizieren, die in Abhängigkeit von der Modalität ein optimales Spieelerlebnis ermöglichen.</p> <p>Forschungsfrage/Leitfrage:</p> <p>Hauptfrage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was sind die Gründe für den Umstieg zu virtuellen Spielweisen in der TTRPG-Branche? • Welche Potenziale der Digitalisierung werden bereits genutzt? • Welche Möglichkeiten der Spielegestaltung hält die Digitalisierung für dieses Spielegenre bereit?
Wissenschaftliche und praktische Relevanz	<p>Wissenschaftliche Relevanz:</p> <p>Tabletop-Rollenspiele wurden, aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesehen, bisher ein wenig vernachlässigt. Obwohl die gesamte Branche unglaublich erfolgreich und fast ein kleines gesellschaftliches Phänomen darstellt, haben sich wenige Medien- oder Wirtschaftswissenschaftler*innen, insbesondere im deutschsprachigen Raum, bisher mit dieser Branche, geschweige denn den aktuellen Trends und Geschehnisse, beschäftigt. Deutsche Rollenspiel-Forschung dreht sich vor allem um „Das Schwarze Auge“ – ein Rollenspiel-System aus Deutschland und dreht sich vor allem um die Beziehung zwischen Spielleiter*in und Spieler*in (vgl. Bolte et al 2019, S. 7f). Generell geht jedoch aus der vorhandenen Forschung hervor, dass die TTRPG-Branche derzeit eine starke Mediatisierung erfährt, ähnlich wie andere Freizeithobbys und beide (sowohl analoge als hybride) Formen des Spielens existieren nebeneinander in der Community (vgl. Svelch 2022, S. 1674). Insbesondere COVID-19 hat den Bedarf nach</p>

	<p>Virtual Tabletops und vergleichbare Tools angetrieben. (vgl. Argasiński 2022, S. 2). All das macht es umso spannender und relevanter sich selbst mit dieser Thematik zu befassen.</p> <p>Praktische Relevanz:</p> <p>Wie bereits eingangs erwähnt, ist die TTRPG-Branche, aus verschiedenen Gründen, sehr erfolgreich. Auch die großen Branchenvertreter*innen, allen voran „Wizards of the Coast“ ist der Trend zum virtuellen Spielen und digitalen Tools nicht entgangen. Sie selbst haben große Investitionen in diesem Bereich getätigt und für die Zukunft sogar ihren eigenen „Virtual-Tabletop“ angekündigt (vgl. Niebling 2022, o.S.; Dohm-Sanchez 2022, o.S.). Die Gründe und Potenziale dieses Wandels zu kennen und zu verstehen, wäre für die gesamte Branche, und verwandte Branche wie der TCG-Markt, interessant und wichtig. Damit könnte man für die Zukunft planen und abschätzen, ob bisherige Strategien und Arbeitsweisen an die neuen Gegebenheiten angepasst werden müssen, um weiterhin erfolgreich zu sein,</p> <p>Relevanz für Digital Media Management:</p> <p>Mehrere LVs haben sich bereits mit ähnlichen Thematiken befasst, vor allem Lehrveranstaltungen, die von digitaler Konvergenz oder internationalen Trends gehandelt haben. Zu den treffendsten LVs zählen: International Media Markets & Trends (IMMT), Digital Media & Convergence Management (DMCM), Digital Commerce 1: Serviceorientierung & Customer Experience sowie Medien- & Internetökonomie.</p>
Aufbau und Gliederung	Deckblatt Ehrenwörtliche Erklärung

<p>Inhaltsverzeichnis</p> <p>Abstract/Zusammenfassung</p> <p>Abbildungsverzeichnis/Tabellenverzeichnis/Abkürzungsverzeichnis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einleitung <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Problemstellung 1.2. Ableitung der Forschungsfrage 1.3. Zielsetzung und Relevanz 1.4. Aufbau der Arbeit 2. Forschungsstand 3. Motivations- und Rollenspiel-Theorien <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Uses and Gratifications Theory nach Blumler und Katz 3.2. Forge Theory und „The Big Model“ 4. Tabletop-Rollenspiele <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Definition und Beispiele von TTRPGs 4.2. Geschichte und Branchenentwicklung der TTRPGs 4.3. Zwischenfazit 5. Digitalisierung in der TTRPG-Branche <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Derzeitige Potenziale der Digitalisierung 5.2. Neue Potenziale durch Digitalisierung 5.3. Zwischenfazit 6. Anreize für die Nutzung von digitalen Tools <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Spieler*innenmotivation von Rollenspielen 6.2. Bedenken und Anreize für digitale Tools 6.3. Zwischenfazit 7. Methodik und Forschungsdesign <ol style="list-style-type: none"> 7.1. Rückblick auf die Forschungsfragen 7.2. Methode und Operationalisierung 7.3. Gütekriterien 8. Empirische Untersuchung <ol style="list-style-type: none"> 8.1. Deskriptive Ergebnisse 8.2. Beantwortung der Forschungsfragen 8.3. Handlungsempfehlungen 9. Fazit <ol style="list-style-type: none"> 9.1. Ergebnisse und Erhebungsmethode
--	---

	<p>9.2. Herleitung der Hypothesen 9.3. Limitationen 9.4. Forschungsausblick 10. Literaturverzeichnis Anhang</p>
Methodenwahl und Sampling	<p>Empirische Methode:</p> <p>Für diese Arbeit ist ein qualitativer Forschungsansatz geplant. Im Rahmen der Arbeit sollen leitfadengestützte Interviews durchgeführt werden. Dabei sollen Tabletop-Rollenspieler*innen zu ihrem Spielverhalten, Erfahrungen und Motivationen zum virtuellen Spielen und die Nutzung von digitalen Tools bei TTRPGs befragt werden. Diese Interviews sollen Indizien liefern wieso oder wieso nicht manche Spieler*innen TTRPGs online spielen und wann dieser Wechsel möglicherweise stattgefunden hat. Weiters wäre es interessant herauszufinden welche Vorteile sie darin sehen bzw. ob sie sich einen Wechsel vorstellen könnten. Anschließend werden die erhobenen Interviews per qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring codiert, ausgewertet und die Ergebnisse analysiert (vgl. Mayring 2010).</p> <p>Begründung Methodenwahl inkl. Limitationen:</p> <p>Es wurde sich für qualitative Verfahren entschieden, da das Thema beispielsweise der Spieler*innenmotivation sehr schwer standardisierbar und in einer Befragung kaum durchzuführen ist, ohne die Thematik stark zu vereinfachen. Eine qualitative Methode in Form von Interviews erlaubt ein tieferes Vorstoßen in die</p>

Thematik und komplexere Fragen, was bei quantitativen Methoden nicht möglich wäre.

Generell lässt sich sagen, dass Persönlich-mündliche Interviews in vieler Hinsicht die größte Flexibilität besitzen, jedoch sind unerwünschte Interviewereinflüsse z.B. hinsichtlich Fragen mit sozialer Erwünschtheit nachweisbar (vgl. Potthof & Eller 2000, S. 103). Ein weiterer Nachteil dieser Methode ist zum einen die aufwändige Phase des Transkribierens und Auswertens der Ergebnisse. Außerdem läuft man Gefahr die Ergebnisse zu verzerrn, falls man Probanden aus einer gemeinsamen „Bubble“ auswählt. Beispielsweise könnten sich die Ergebnisse ähneln und nicht die Realität widerspiegeln, sollte alle Probanden aus einer gemeinsamen regionalen Spieler*innen-Community stammen und deshalb möglicherweise ähnliche Ansichten und Werte vertreten. Es tritt also eine Art regionale Klumpung auf (vgl. ebd., S. 102).

Grundgesamtheit

Die Grundgesamtheit aller TTRPG-Spieler*innen lässt sich nicht genau feststellen. Es existieren lediglich Zahlen der einzelnen Rollenspiel-Systeme. Die Nutzer*innenzahlen zu addieren wäre jedoch nicht zielführend, da Spieler*innen durchaus mehrere Systeme spielen. Deshalb wird als Grundgesamtheit die Spieleranzahl des größten und beliebtesten Rollenspiel-Systems „Dungeons & Dragons“ herangezogen. Somit liegt die Grundgesamtheit bei ungefähr 50 Millionen Spieler*innen weltweit (vgl. Corliss 2021, o.S.).

Stichprobenziehung:

	<p>Die ausgewählten Personen werden gemäß der Geschlechterverteilung im TTRPG-Hobby ausgewählt. Die Größe der Stichprobe hängt davon ab, wann neue Interviews keine neuen Ergebnisse mehr liefern – nach persönlicher Erfahrung sollte dies bei ungefähr 8 – 10 Interviews eintreten. Diese beträgt ein 40/60-Verhältnis von Frauen und Männern (vgl. Corliss 2021, o.S.). Alle Personen der Stichprobe stammen aus NÖ und Wien, insbesondere die Community rund um das Spielegeschäft „Jupet Brettspiele“ in St. Pölten wird dabei herangezogen werden. Jede befragte Person ist aktiv im Hobby beteiligt und spielt regelmäßig. Ob Spieler*in oder Spielleiter*in spielt bei der Auswahl der Probanden keine Rolle, auch ob bereits digitale Tools verwendet wurden, ebenfalls nicht.</p>
Literaturhinweise	<p>Quellenverzeichnis Kurzexposé:</p> <p>Argasiński, J. K. (2022). Virtual Tabletops (VTT) for Role-Playing Games (RPG) and Do-It-Yourself (DIY) Interactive Surfaces as Examples of Vernacular Design. Companion Proceedings of the 2022 Conference on Interactive Surfaces and Spaces. https://doi.org/10.1145/3532104.3571455</p> <p>Bolte, Donecker, S., Langer, K., Kalnīš, A., Klausner, L. D., Wieservon, H. von, & Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH Verlag. (2019). Forschungsdrang & Rollenspiel : motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel "Das Schwarze Auge" Ulisses Spiele GmbH.</p> <p>Dohm-Sanchez, J. (2022, 26. August). <i>New „Dungeons & Dragons“ Core Rulebooks are Due Out in 2024</i>. ICv2. https://icv2.com/articles/news/view/52007/new-dungeons-dragons-core-rulebooks-due-out-2024</p> <p>Corliss, C. (2021, 19. Mai). Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become. Gamerant.com. Abgerufen am 13. Dezember 2022, von https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-</p>

[2021/#:~:text=The%20infographic%20also%20breaks%20down,ages%20of%202020%20to%202024.](#)

Griep, M. (2022a, August 1). *Hobby Game Sales Up One-Third in 2021*. ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/51774/hobby-game-sales-up-one-third-2021>

Griep, M. (2022b, August 5). *RPGs the „Story of the Year“*. ICv2. <https://icv2.com/articles/markets/view/51823/rpgs-story-year>

Hall, C. (2017, 20. Juli). *More people are playing D&D online than ever before*. Polygon. <https://www.polygon.com/2017/7/20/16005982/dungeons-and-dragons-online-roll20-data>

Niebling, W. (2022, 13. April). *Hasbro to Purchase D&D Beyond from Fandom*. ICv2. <https://icv2.com/articles/news/view/50923/hasbro-purchase-d-d-beyond-fandom>

Potthoff, & Eller, M. (2000). Survey mit Fragebogen: Vor- und Nachteile verschiedener Erhebungsverfahren. *Journal of public health*, 8(2), 100–105. <https://doi.org/10.1007/BF02962632>

Svelch. (2022). Mediatization of tabletop role-playing: The intertwined cases of Critical Role and D&D Beyond. *Convergence* (London, England), 28(6), 1662–1678. <https://doi.org/10.1177/13548565221111680>

Whitten, S. (2021, 13. März). Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

Zambrano, J. R. (2022, 24. Februar). *Roll20 Doubles Users – Hitting 10 Million Players In 2022*. Bell of Lost Souls. <https://www.belloflostsouls.net/2022/02/roll20-doubles-users-hitting-10-million-players-in-2022.html>

Kernquellen der Master These:

Katz, Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). USES AND GRATIFICATIONS RESEARCH. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
<https://doi.org/10.1086/268109>

Boss, Emily Care (2008): Key Concepts in Forge Theory. In: *Playground Worlds Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon Ry.

Edwards, Ron (2001). GNS and Other Matters of Role Playing Theory. Abgerufen am 15.11.2022 von <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

Mayring, Philipp (2010). Qualitative Inhaltsanalyse. Beltz Verlagsgruppe.

White, William; Arjoranta Jonne; Hitchens Michael; Peterson, Jon; Torner, Evan & Walton, Jonathan (2018) Tabletop Role-Playing Games. In: *Role-Playing Game Studies - Transmedia Foundations*. New York: Routledge.

Thimm, Caja, & Wosnitza, Lukas. (2010). Das Spiel – analog und digital. In: *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. S. 30-54. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hitchens, Michael & Drachen, Anders (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. In: *International Journal of Role-Playing*. Issue 1. S.3-21.

Franken, Kyllian (2019). Exploring Online Dungeons – Streaming Dungeons & Dragons as Transmedia Extension. Utrecht: University of Utrecht.

	Adams, Aubrie (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. In: Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research: Vol. 12 , Article 6. Abgerufen am 14.11.2022 unter http://opensiuc.lib.siu.edu/kaleidoscope/vol12/iss1/6
Allfälliges (z.B. Firmenarbeit ...)	

Bitte löschen Sie die grauen Erklärungen vor Abgabe des Exposés aus den Feldern und achten Sie darauf, dass Ihr Text in schwarzer Schrift erscheint.

Genehmigt durch Studiengangsleitung

Interviewleitfaden – Masterarbeit Schuster

Tabletop-RPGs

- Wann haben Sie begonnen Tabletop-Rollenspiele zu spielen?
 - Mit welchem Alter?
 - In welchem Jahr?
 - Warum zu diesem Zeitpunkt und nicht früher/später?
- Welche TTRPGs haben Sie schon gespielt?
 - Falls nicht gekannt: Was ist das für ein Spiel? Worum geht es da?
 - Falls nur eines gespielt: Wären Sie offen für andere TTRPGs?
 - Welche TTRPGs spielen sie am häufigsten?
 - Was ist Ihr Lieblings-TTRPG?
- Was sind für Sie die Hauptgründe Tabletop-Rollenspiele zu spielen?
- Welche Spielaspekte bereiten Ihnen bei Tabletop-Rollenspielen am meisten Spaß? Welche am wenigsten?
- Fragen zum Spielverhalten:
 - Nehmen Sie die öfters die Rolle eines*einer Spieler*in oder eines*einer Spielleiter*in ein?
 - Wo spielen Sie?
 - Mit wem? In welcher Beziehung stehst du zu den Mitspieler*innen?
 - Wann (Uhrzeit, Wochentag)?
 - Wie regelmäßig?
 - Wie lange?

Digitale Tools

- Verwenden Sie oder Ihre Mitspielenden derzeit digitale Tools (DDB, Virtual Tabletops, AR etc.)?
 - Wenn ja, warum? Welche Vorteile bieten Sie Ihnen?
 - Wenn nein, warum nicht?

- Haben Sie schon digitale Tools verwendet?
- Haben Sie schon TTRPGs online über VTTs gespielt?
 - Warum?
 - Wann haben Sie das letzte Mal mit einem VTT gespielt?
 - Wie hat es Ihnen gefallen?
 - Warum?
 - Warum spielen Sie /spielen Sie nicht mehr mit VTTs?
- Bevorzugen Sie digitales Rollenspiel oder analoges Rollenspiel?
 - Warum?
- Haben Sie schon Mal AR-Technologien wie „ARcana“ zum Spielen von TTRPGs verwendet?
 - Könnten Sie sich vorstellen TTRPGs mit AR-Technologien zu spielen?
 - Wenn ja, was interessiert sie daran?
 - Wenn nein, was würde sie davor abhalten?
- Haben Sie schon Mal VR-Technologien wie „Dungeon Full Dive“ zum Spielen von TTRPGs verwendet?
 - Könnten Sie sich vorstellen TTRPGs mit VR-Technologien zu spielen?
 - Warum/warum nicht?
 - Könnten Sie sich vorstellen, dass VR analoges Spiel ablöst?
 - Warum/Warum nicht?

Künstliche Intelligenz

- Verwenden Sie oder ihre Mitspielenden bereits KI in ihrer Spielgruppe?
 - Wenn ja, wozu und warum?
 - Wie oft?
 - Wenn nein, wieso nicht?
 - Könnten Sie sich vorstellen, zukünftig KI-generierte Inhalte (Bilder, Audio, NSCs, Quests, Charakter*innenideen) zu verwenden?

- Könnten Sie sich vorstellen in einer TTRPG-Gruppe zu spielen, die von einer KI geleitet wird?
 - Warum/warum nicht?
 - Hätten Sie Interesse daran?
 - Warum/warum nicht?
 - Glauben Sie, dass es zukünftig solche Produkte geben wird?
- Wie glauben Sie wird sich KI auf die TTRPG-Branche (Verlage und Spielende) auswirken?
 - Wie kommen Sie zu dieser Einschätzung?

Betriebswirtschaftliche Aspekte

- Wie profitieren, nach Ihrer Einschätzung, TTRPG-Entwickler und -verlage von der Digitalisierung in der Branche?
 - Wie kommen Sie zu dieser Einschätzung?
- Digitale Produkte ändern einiges in der Art, wie Verlage Produkte verkaufen und damit Geld machen.
Haben Sie eine Änderung bei Ihrem Kauf von TTRPG-Produkten weg von physischen Einmalverkäufen, hin zu Abo-Modellen, Mikrotransaktionen bemerkt?
 - Wie finden Sie eine solche Entwicklung, die mit digitalen Geschäftsmodellen einhergeht?
 - Haben Sie einen TTRPG-Abodienst (wie D&D Beyond, Roll20 etc.) abonniert?
 - Warum?
- Wie stehen Sie zu Digital-Only-Produkten bei TTRPGs?
 - Ist Ihnen der Besitz von physischen TTRPG-Produkten wichtig?
 - Warum?
 - Besitzen Sie physische TTRPG-Bücher?
 - Wie würden Sie dazu stehen, falls ein Verlag wie „WotC“ (Vertreiber von D&D), zukünftig nur mehr digitale Bücher verkauft?
- Wie stehen Sie dazu, dass TTRPG-Verlage über digitale Produkte ihre Nutzerdaten sammeln?
 - Warum?

Interview 1

Befragte: Hanna
Geschlecht: weiblich
Datum: 03.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Gut, dann fangen wir an. Wann haben sie begonnen, Tabletop-Rollenspiele zu spielen? Also mit welchem Alter und welches Jahr war das ca.?
 7. B: Ich habe das erste Mal, ich glaube in 2016 oder 2017 oder so einmal D&D gespielt. Eine Session zum Ausprobieren und dann erst, ich glaube 2020, also während Corona habe ich angefangen, regelmäßig zu spielen.
 8. I: Und wie alt warst du da oder wie alt bist du jetzt?
 9. B: Ähm, ich bin jetzt 24, also ich war so ja, also circa 20 war ich, wie ich angefangen habe.
10. I: Und welche Tabletop-Rollenspiele hast du bereits gespielt?
11. B: "D&D 5e" und "Cthulhu".
12. I: Wärst du offen dafür, ein anderes Tabletop-Rollenspiel zu spielen?
Neben diesen beiden?
13. B: Ja, auf jeden Fall, also ich würde gerne verschiedene Sachen ausprobieren und auch so Indie-Rollenspiele, die quasi keine große Gruppe an Spielern haben, die sie kennen, auszuprobieren.
14. I: Und von den zwei genannten Spielen, welches spielst du am häufigsten?
15. B: "D&D".
16. I: Ist das auch dein Lieblings-TTRPG von denen, die du bereits gespielt hast?
17. B: Ja schon!
18. I: Okay, so grundsätzlich, was sind Hauptgründe für dich, wieso du Tabletop Rollenspiele spielst?
19. B: Ähm, es macht extrem viel Spaß, und ich sehe meine Freunde. Also es ist cool, halt was Regelmäßiges zu haben, wo ich meine Freunde sehe.

Ähm, ja, und als DM gibt es mir auch quasi eine Möglichkeit, mich kreativ zu betätigen, so ein kreatives Outlet.

20. I: Und welche Spielaspekte/Teile des Spiels bereiten dir da meisten Spaß?

21. B: Also, ich mag Combat extrem gern, aber ich mag eigentlich alles andere auch. Also, das Exploring ist cool, social ist auch cool. Ja, das Einzige, was mir nicht so viel gibt, ist dieses... Mir fällt gerade nicht ein... Wie heißt das Vierte? Das Rewards und so?

22. I: Also, das Erreichen von Spiel-Zielen ist dir dabei nicht so wichtig?

23. B: Ja, und das, so coole Sachen besitzen und so. Es gibt diese vier Dimensionen von D&D und eins davon ist ja, das coole Sachen kriegen und den Charakter aufleveln und so.

24. I: Okay, also, das ist dann auch das, wo du sagen würdest, es bereitet dir am wenigsten Spaß.

25. B: Ja.

26. I: So kurze Fragen zu deiner generellen Spielverhalten. Bist du öfters Spielerin oder Spiel-Leiterin, wenn du TTRPGs spielt? Wie würdest du so das prozentuale Verhältnis schätzen?

27. B: Ich würde sagen, 70/30 bin ich Spielerin.

28. I: Okay, und wenn du TT-Rollenspiele spielst, wo wird da in der Regel gespielt?

29. B: Beim Dungeon-Master zu Hause!

30. I: Okay, also zu Hause und bei der jeweiligen Person, die das Spiel leitet.

31. B: Ja, selten online.

32. I: Okay, und mit wem spielst du da? Also genau gesagt, in welcher Beziehung stehst du da mit den anderen Mitspielerinnen?

33. B: Mit meinem Partner und mit Freunden von mir und ab und zu auch mit so Bekannten, wenn die als Gastspieler da sind, also Leute, die quasi, mit denen ich jetzt nicht eng befreundet bin, aber die ich über ein, zwei Ecken kenne.

34. I: Okay, und wann spielst du da? Also sowohl die Tageszeit, als auch der Wochentag, wenn es da regelmäßige Wochentage gibt, oder Tendenzen?

35. B: Jeden zweiten Sonntag im Monat, manchmal jeden ersten Samstag im Monat um 16 Uhr ca.

36. I: Okay, also eher Sonntag, 16 Uhr und Regelmäßigkeit, dann zweimal im Monat ungefähr?

37. B: Idealerweise zweimal im Monat. Realistischerweise spielen wir nur so einmal im Monat, aktuell also halt ein bis zweimal im Monat.

38. I: Okay, und wenn ihr da spielt, wie lang dauert so die durchschnittliche Spielsession?

39. B: Durchschnittlich würde ich sagen, so drei, vier Stunden.

40. I: Okay, gut, das war es jetzt mal so zu den allgemeinen Tabletop fragen, jetzt, der nächste Abschnitt wird sich eher auf digitale Tools beziehen. Da wäre meine erste Frage, ob du oder deine Mitspielenden derzeit bei TTRPGs digitale Tools verwenden, also zum Beispiel "D&D Beyond", "Virtual Tabletops" oder vielleicht sogar irgendwelche Art AR- oder VR-Technologie?

41. B: Also, wir verwenden alle, "D&D Beyond", oder halt fast alle von uns. Ich meine, bei meiner Kampagne, haben jetzt eigentlich alle alles auf Paper, aber in der anderen Kampagne verwenden, glaube ich, gerade alle, „DDB“ bei jeder Session.

42. B: Okay, ja, also, "Roll20" haben wir sehr viel verwendet, und sonst, ich meine, ich verwende "Kanka", aber ich glaube, das ist jetzt nicht so ein Tool, das du meinst.

43. I: Und du persönlich, wenn du spielst oder Spielleiter bist, was verwendest du oder verwendest du dann in beiden oder nur in einem davon "D&D Beyond"?

44. B: Ähm, ja, ich verwende manchmal DDB, hauptsächlich um Statblocks von Monstern aufzumachen oder halt Zauber nachzuschauen und zu Sachen und auch um auf die Statblocks, also nicht Statblocks, sondern die Character Sheets von meinen Spielerinnen zuzugreifen.

45. I: Wenn du Spielerin bist, verwendest du da auch DDB?

46. B: Ähm, ja, also mehr.

47. I: Du hast es jetzt kurz schon angesprochen, aber welche Vorteile siehst du in DDB? Die Gründe, wieso du es verwendest?

48. B: Ja, also, wenn ich spiele, eben um einfach meinen Charakter Sheet offen zu haben, einen Überblick über alles zu haben. Zum Würfeln verwende ich es nicht. Also ich würfle nicht digital auf DDB. Und als Spielleiterin eben wie gesagt, hauptsächlich Statblocks von Monstern aufmachen, die ich brauche, und auf die Charaktere von meinen Spielerinnen zugreifen und halt auch Sachen nachschauen wegen einem Gegenstand oder Zauber oder so, wenn es halt Regelfragen gibt.

49. I: Du hast das eh schon erwähnt mit der COVID-19 Pandemie, du hast in der Vergangenheit schon VTT benutzt.

50. B: Ja.

51. I: Wieso war das so, warum habt ihr euch zu der Verwendung von VTTs entschieden?

52. B: Also, "Roll20" ist halt sehr super, im Gegensatz zu, keine Ahnung, Discord oder so, dass du halt deine Tokens hast und deine Maps hast, also dass es halt wirklich, vor allem in Kampf-Situationen ist, dass es das reale Spiel simuliert, eben und du halt, was zum Anschauen hast und du was zum Intergieren hast. Also du kannst deinen Charakter rumziehen auf dem Feld und so, du kannst deinem Spielleiter, deiner Spielleiterin halt Bilder zeigen von NPCs, mit denen sie gerade reden, oder von Monstern, gegen die sie gerade kämpfen, du kannst die Musik einspielen, was voll der große wichtige Punkt ist, finde ich, der super ist. Ja, also, es ist halt einerseits das für Combat, die nützlichen Sachen und dann eben diese visualisierenden Sachen, die also, das ist für dich eine Möglichkeit von Roll20 oder VTTs, die du im echten Leben nicht hast, dass du halt immer Visuals hintun kannst, immer keine Ahnung, jetzt ein Bild von der Stadt, in der sie gerade sind, oder NPCs, mit denen sie reden. Wie gesagt.

53. I: Du hast es ganz kurz erwähnt, das heißt, es war es hat auch mit COVID-19 damals zusammengehangen, dass ihr ausgewichen seid auf VTTs.

54. B: Ach so, ja voll, also, das war der Grund, dass wir uns halt einfach nicht persönlich treffen konnten.

55. I: Okay war das auch das letzte Mal, dass ihr VTTs benutzt habt, seitdem also, nachdem sich diese Maßnahmen gelockert haben und persönliches Spielen wieder möglich war?

56. B: Nein, also, wir haben es sehr vereinzelt seitdem wieder verwendet, wenn zum Beispiel eine Person auf Urlaub ist oder so und wir die halt dazuschalten, und ich glaube, wir hatten auch mal eine, nur online Session

dazwischen, wenn halt irgendwer krank ist oder so und wir uns halt nicht persönlich zusammensetzen können.

57. I: Also wie würdest du deine Erfahrung mit VTTs beschreiben? Oder wie hat dir das so zusammenfassend gefallen, das zu benutzen?

58. B: Also ich würde sagen, insgesamt ziemlich gut. Ein großes Problem, das wir damit haben, ist halt so die Aufmerksamkeitsspanne und dass, man, weiß ich nicht so, von den Roleplay Elementen, einiges verloren geht. Aber wie gesagt, es hat auch viele Möglichkeiten, und insgesamt ist es, finde ich, ein ziemlich guter Ersatz, wenn man sich jetzt nicht persönlich treffen kann. Also es hat seine, seine Opportunitys.

59. I: Also warum hat dann dieser Wechsel zurück stattgefunden?

60. B: Ähm, weil wir einfach alle lieber persönlich spielen, insgesamt.

61. I: Also bevorzugst du analoges Spiel? Kann man das so sagen?

62. B: Ja.

63. I: Okay, hast du schon mal Augmented Reality Technologien, wie zum Beispiel zum "ARcana" zum TT-Rollenspielen verwendet?

64. B: Mhm, nein.

65. I: Ähm, ich kann dir nur ein Bild zeigen, damit du das besser vorstellen kannst. Es ist eine Technologie, die gerade noch bissi in den Kinderschuhen steckt. Da geht es grundsätzlich so, dass du spiel, also Spielfelder, und Dungeons in einer AR-Umgebung auf dem Tisch projizieren kannst, die du dann mit Devices oder Brillen dann quasi sehen kannst, ohne dass du physische Modelle brauchst. Könntest du dir vorstellen, sowas für TTRPGs zu benutzen?

66. B: Ich meine, das schaut ein bisschen arg aus. Ich kann mir gar nicht vorstellen, dass das gut funktioniert, dass du da die Figuren platzierst und rumschiebst. Also, ich stelle es mir einfacher vor, einfach so einen Top-Down-View-Map zu haben, so ähnlich wie auf Roll20, und das auf einem Bildschirm zu haben. Also nein, kann ich mir eigentlich nicht vorstellen, denn ich habe das Gefühl, es gibt irgendwie bessere Lösungen.

67. I: Angenommen, es würde gut funktionieren, wäre es dann interessant für sie?

68. B: Ja, sicher wäre interessant zum Ausprobieren. Es wäre cool, wenn man keine Ahnung die Monster animieren könnte, dass sich die Map bewegen

kann oder so, dass, wenn man Fireball castet, dieser Zauber sichtbar ist auf dem Feld. So was wäre interessant.

69. I: Also, deine größten Bedenken bei so etwas sind, dass es einfach nicht gut genug funktionieren würde.

70. B: Ja, und dass es eben andere Alternativen gibt, die ich verwenden würde, bevor ich das verwenden würde.

71. I: Ist dir das wichtig, diese physische Komponente was Modelle und Spielfelder angeht?

72. B: Nicht so wichtig, es ist schon ziemlich cool, aber ich meine, es ist ein gewisser finanzieller Aspekt drinnen, und es ist mir jetzt zum Beispiel nicht so wichtig, dass ich persönlich viel Geld reinstecken würde, für meine Spiele. Also, ich sag es so, ich finde es sehr cool, aber ich kann darauf verzichten.

73. I: Okay, dann gehen wir weg von der Augmented Reality zu Virtual Reality, da wäre meine erste Frage. Grundsätzlich, hast du schon mal Virtual Reality Technologien zum Spielen von Tabletop Rollenspielen verwendet?

74. B: Nein.

75. I: Da gibt's auch Dinge, die gerade entwickelt werden und teilweise am Markt sind, wie zum Beispiel "Dungeon Full Dive". Das ist im Vergleich zu "ARcana" in einer kompletten virtuellen Umgebung. Ähm, mit Fall VR-Brillen, die quasi das Spiel am Tisch simuliert, aber mit den ganzen Vorteilen, die so eine virtuelle Umgebung bieten kann. Ich glaube, man kann sich da was drunter vorstellen, wie man es gerade auf dem Bild sieht. Könntest du dir vorstellen, so eine Technologie zu verwenden oder so TT-Rollenspiele zu spielen in der Zukunft?

76. B: Ja, also, das finde ich cool, wenn das gut funktioniert. Das würde ich gerne verwenden.

77. I: Und was ist da interessanter für dich als zum Beispiel die vorherige Technologie?

78. B: Es ist halt viel immersiver, also ja, es ist halt viel immersiver. Du kannst da irgendwie weiß ich nicht... Ich habe das Gefühl, es nutzt sein Potenzial sehr viel mehr aus als das andere.

79. I: Gibt es irgendwas, wo du vielleicht Bedenken hättest oder wo du denkst, vielleicht, "das ist cool, aber vielleicht, dieser Aspekt wäre vielleicht ein bisschen blöd", je nach dem.

80. B: Ja, also, es ist sicher, teuer, es ist sicher buggy, oder es schaut halt sicher schirch aus, die Grafiken. Also, ich glaube, das wird lange dauern, bis das wirklich gut funktioniert und schön ausschaut, und ich weiß nicht, wie ich mein Bier finden würde, wenn ich die Brille aufhabe.

81. I: Wie kannst du dir vorstellen, dass so etwas oder ähnliche Technologie vielleicht zukünftig analoges Spiel ablöst, komplett ersetzen oder im Großteil ersetzen kann?

82. B: Nein, ich glaube nicht, weil der Grund, warum wir halt so schnell wie möglich wieder auf persönlich gewechselt haben und alle lieber persönlich D&D spielen, also nicht digital, halt ist, weil wir halt einander sehen wollten und miteinander reden, und weißt eh, eben dieses Gefühl haben wollten, du sitzt mit Freunden gemeinsam am Tisch, und das fehlt da halt.

83. I: Okay, das waren jetzt meine Fragen zu digitalen Tools. Das geht jetzt kurz weiter mit Fragen über künstliche Intelligenz. Da wäre meine erste Frage an dich, ob du oder ob du weißt, ob du oder andere von deinen Mitspielenden bereits künstliche Intelligenz in irgendeiner Form beim Tabletop Rollenspiel verwenden, zum Beispiel als Spielleiter, um Bilder zu generieren, Quests oder NPCs zu generieren, um ein paar Dinge zu nennen.

84. B: Ich glaube, mein Spielleiter verwendet es, um Bilder zu generieren von NPCs. Ich weiß nicht. Ich glaube, eben diese Random-Dungeon-Generators zählen nicht als AI oder?

85. I: Ich glaube nicht, dass da vollwertige künstliche Intelligenz dahintersteht.

86. B: Ja, weil die lernen, ja nicht!

87. I: Ja.

88. B: Ja.

89. I: Okay, könntest du dir vorstellen, selbst zukünftig KI generierte Bilder oder vielleicht Audio-Segmente, die von KI erstellt wurden, oder NPCs, Quests oder Charakterideen selbst zu verwenden?

90. B: Vielleicht also... Ich habe irgendwie ein Problem mit AI-Art zum Beispiel, weil es halt oft... Weil sie halt trainiert werden mit den Kunstwerken von echten Künstlerinnen, und das, halt, irgendwie, weiß ich nicht, von deren Arbeit profitiert, ohne sie irgendwie zu crediten. Also das ist ja, das ist ja eher ein sehr kontroverses Thema jetzt gerade. Ähm, aber ich weiß nicht, vielleicht in der Zukunft, aber aktuell bevorzuge ich irgendwie, meine

eigenen Ideen zu finden, oder auch... Also ich bin auch sehr viel auf Reddit zum Beispiel und schau mir an, was Leute so für Ideen für Dungeons oder Encounter Tables haben. Also aktuell verwende ich es nicht, und ich glaube auch nicht, dass ich mich sehr drauf lehnen werde in der Zukunft.

91. I: Könntest du dir vorstellen, zukünftig, sobald die Technologie so weit wäre, mit Freunden in einer Tabletop Rollenspiele Gruppe spielt, die von einer KI geleitet wird?

92. B: Ja, also ich glaube, dass es nicht jetzt meine Real-Life-Freundesgruppe ersetzen würde, aber ich würde es gerne mal ausprobieren. Also mich würde interessieren, was diese KI da so macht und sich ausdenkt.

93. I: Also ein neugieriges Interesse eher als ein echtes Interesse es Langzeit zu nutzen, diese Technologie.

94. B: Ja, voll!

95. I: Glaubst du, dass es sowas geben wird? In Zukunft solche KI-Produkte, solche Dienstleistungen?

96. B: Ähm, gute Frage. Ich glaube, dass es auf jeden Fall sehr machbar wäre, aber ich weiß nicht, wer das Entwickeln wird für Geld. Also ich glaube, es ist ein bisschen nischig, oder? Also, ich meine, ich weiß eh, dass D&D extrem populär ist, aber wenn man es mit, keine Ahnung, anderen Sachen vergleicht, ist es jetzt auch nicht so riesig.

97. I: Also, du bist eher negativ eingestimmt, dass es tatsächlich da wirklich einen Markt für sowas gibt?

98. B: Ja schon, also technisch sehe ich es als sehr möglich, aber ich weiß nicht, ob jetzt wirklich, in naher Zukunft, in den nächsten, weiß ich nicht, fünf Jahren, irgendjemand das entwickeln wird. Also ich glaube, dass niemand das machen würde, auch jetzt quasi auf einer large Scale, um Geld zu verdienen.

99. I: Wie, glaubst du, wird sich künstliche Intelligenz generell auf die Tabletop Rollenspiel Branche auswirken, also zum einen auf die SpielerInnen und dann auch die Firmen, die die Spiele erzeugen?

100. B: Darüber habe ich noch nie nachgedacht. Ähm, ich glaube, dass halt KI-Kunst sicher viel verwendet werden wird, um halt NPC-Bilder zu generieren und so, aber Produzenten von jetzt D&D-Materialien, weiß ich nicht, also ich habe das Gefühl, das könnte halt ur kontrovers sein, wenn die das verwenden.

101. I: Wie kommst du zu dieser Einschätzung?
102. B: Naja, weil Sachen, die mit, weiß ich nicht, KI halt produziert wurden... Es ist eben diese quasi Copyright-Debatte oder dieses Problem, wenn man halt AI-Art verwendet, dass man halt Kunst von echten menschlichen Künstlerinnen stiebt, quasi. Dieses halt Problem, diese Kontroverse ist da, und auch wenn man mit keine Ahnung ChatGPT oder so ein Abenteuer schreibt... Es ist halt nicht perfekt, und es ist halt nicht, weiß ich nicht, die Arbeit und Kreativität von einem Menschen dahinter. Also, ich kann mir schon vorstellen, dass Leute das nicht als gleichwertig sehen würden oder es halt problematisch sehen würden, weil Arbeitsplätze verschwinden oder so. Also ich persönlich, es interessiert mich schon dieses neugierige Interesse, wie du es genannt hast, aber ich würde am Ende des Tages, glaube ich, schon etwas bevorzugen, das von einem Menschen geschrieben und produziert und gezeichnet wurde als von AI.
103. I: Also, diese menschliche Komponente, die du ansprichst, ist dir wichtig.
104. B: Ja, also schon sehr.
105. I: Okay, das was zur künstlichen Intelligenz. Noch ein kleiner Teil, der in die ähnliche Richtung wie die letzte Frage geht, was mit den wirtschaftlichen und betriebswirtschaftlichen Aspekten, die da im Hintergrund ablaufen, zu tun hat: Deiner Meinung nach, wie profitieren Tabletop-Rollenspiele-Entwickler, -Entwicklerinnen und die Verlage, also zum Beispiel WotC hinter D&D, von der Digitalisierung, die in der Branche auftritt? Zum Beispiel von der Einfuhr von und digitalen Tools, die ganzen Möglichkeiten, die jetzt durch PDFs und Marktplätze entstehen und künstliche Intelligenz, die jetzt ganz neu aufgetreten ist? Wie profitieren diese Entwickler*innen deiner Meinung nach von dieser Digitalisierung?
106. B: Ich meine also, ich glaube, dass die sehr davon profitieren, weil es halt quasi ein ganz neues Spektrum an Produkten und an Nachfrage gibt, zu dem sie halt produzieren können, zum Beispiel auf DDB dieser Digital-Dice-Roller, wo du um 20 € irgendein Diceset kaufen kannst, dass du dann digital würfelst, ja...
107. I: Also, du meinst, dass es vor allem im Erlös für die Verlage besonders niederschlägt, diese Digitalisierung. Neue Möglichkeiten, digitale Produkte an die Kunden zu bringen.
108. B: Ja.

109. I: Okay. Digitale Produkte, kann man sagen, ändern ja einiges daran, wie Verlage Produkte erzeugen und auch damit Geld verdienen. Hast du in deiner persönlichen Erfahrung Änderungen entweder bei deinem Kauf oder beim Angebot von TTRPG-Produkten einen Trend erkannt, und zwar in der Form von dem Abweichen von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen? Hast du da einen Wandel bei deinem persönlichen Konsumverhalten oder generell bemerkt?

110. B: Ja, auf jeden Fall, also jetzt nicht nur spezifisch auf den auf dem Tabletop-RPG-Markt, sondern generell wollen ja jetzt alle alles auf ein Abo Modell machen, was ich schrecklich finde. Aber um den Punkt zur Digitalisierung zu relatieren, es ist natürlich einfacher, ein digitales Produkt als Abo Modell zu verkaufen als ein physisches, das du halt dann einfach hast. Und es ist, es ist halt extrem mehr profitabel, und darum glaube ich auch, dass das deshalb passiert, dass jeder immer mehr versucht ein Abo-Modell zu verkaufen, anstatt einen Einmalkauf.

111. I: Also, deine Ansicht zu dieser Entwicklung ist dann eher negativ.

112. B: Ja, extrem, es ist halt voll exploitative.

113. I: In welcher Form exploitative?

114. B: Na ja, den Konsumenten ausbeutend halt, weil wenn ich einmal, ich sage, jetzt das Players Handbook kaufe, habe ich das für immer zu Hause und kann halt... Es gehört halt einfach mir für immer, und ich kann es auch teilen mit meinen Freunden und so. Aber wenn ich es jetzt digital erwerbe, und weiß ich nicht, sie chargen mich einmal im Jahr dafür, dass ich es verwende, weil es upgedatet wird oder was auch immer, und ich muss extra zahlen, wenn ich es meinen Freunden auch digital zur Verfügung stellen will oder so, wie es bei DDB teilweise ist, mit den Inhalten, mit dem Content Sharing und so, ähm ja, dann weiß ich nicht, wenn du das Hochrechnest auf die Lebenszeit, verdienen sie halt sehr viel mehr am Konsumenten. Durch dieses Modell, was, finde ich, unfair ist. Also weiß nicht, wenn ich was kaufe, sollte ich besitzen und damit machen können, was ich will.

115. I: Hast du persönlich irgendeinen Tabletop Rollenspiele Abo Dienst abonniert?

116. B: Nein, ich schmarotze von einem Freund von mir das DDB-Abo über Content Sharing.

117. I: Okay, also in deiner Gruppe hat jemanden ab und ihr teil euch das quasi, und wird dann in der Gruppe geshared?

118. B: Genau mir fällt gerade ein, wir teilen uns das in Zukunft auch finanziell.
119. I: Wie stehst du zu Digital-Only-Produkten, also Tabletop-Rollenspiele, Produkte, die nur in einer digitalen Version existieren, wo man kein physisches Buch mehr kaufen kann?
120. B: Ich würde sagen, es macht Sinn für manche Sachen, die halt irgendwie, weiß ich nicht nischig sind oder multimedial sind, wo es nicht mal wirklich möglich ist, das halt physisch zu produzieren.
121. I: Wieso nicht möglich?
122. B: Ähm, ich weiß nicht. Wenn es zum Beispiel Videos einschließt oder Audio oder so oder animierte Grafiken, dann kann ich das nicht drucken.
123. I: Besitzt du persönlich physische Tabletop-Rollenspiele-Bücher, Abenteuer und ähnliches?
124. B: Nein.
125. I: Ist dir der Besitz von physischen Tabletop Inhalten wichtig, oder wie stehst du denn dazu?
126. B: Von physischen oder vom digitalen?
127. I: Von physischen, also wie wichtig ist dir das dann wirklich das physische Buch in der Hand halten oder besitzen zu können?
128. B: Ich also mir persönlich gar nicht, weil ich es eh nur halt digital verwende und dass es auch leichter zu Sachen nachschlagen und so finde ich ja. Aber ein Problem hat mit Digital-Only-Products ist eher das, was ich vorhergesagt habe, mit dem Abo-Modell und so, und das halt quasi, dass es nicht zu 100 Prozent dir gehört, und das in vielen Lizenzverträgen, die du anhaken musst, auch drinsteht. Dass das gelöscht werden kann oder so, und dir quasi wieder weggenommen werden kann.
129. I: Differenzierst du da zwischen digitalen Subscription-Modellen, wo man Zugriff auf den Content erhält im Vergleich zu dem digitalen Verkauf, wo man dann eine PDF-Datei, zwar nicht physisch bekommt, aber wirklich erhält, das dann dir gehört?
130. B: Ja, voll, also, das ist, finde ich, ein sehr großer Unterschied.

131. I: Das heißt, den Kauf von einem PDF, also quasi das Regelwerk in PDF-Form im Vergleich zu Papier, ist okay für dich.
132. B: Ja, also, das empfinde ich als okay, weil jedes Medium, auch wenn kein PDF ist, sondern irgendein anderes Format, also quasi alles, was ich mir runterladen kann und mir speichern kann, das gehört ja mir, so wie mir ein physisches Buch gehören würde.
133. I: Wie würdest du dann dazu stehen, wenn zum Beispiel ein Rollenspiel-Verlag, wie sie auf die WotC, also der Betreiber von D&D, wenn der zukünftig sagt: "Wir produzieren jetzt nur mehr digitale Bücher und lassen den Druck von Papier komplett weg"?
134. B: Ich persönlich hätte kein Problem damit. Also ich glaube schon, dass es viele Leute stören würde, weil es viele Leute gibt, die das halt einfach gern physisch haben und in ihrem Haus haben, und es ist ja irgendwie nett, das physisch zu haben und zu besitzen im Haus, in der Wohnung, also quasi präsentieren zu können und so. Also, es hat ja noch mehr wert als nur, was ich drin lese, aber ich persönlich, mir wäre es egal, weil ich es nicht physisch verwende.
135. I: Und wenn statt PDFs diese Bücher dann nur über DDB erhältlich wären?
136. B: Das fände ich nicht gut.
137. I: Warum?
138. B: Na ja, weil du es dann nicht besitzt, weil sie es dann quasi löschen können. DDB ist ja eh schon quasi ein Abo-Modell, das quasi du monatlich zahlst, damit du weiterhin drauf zugreifen kannst. Das heißt halt einfach, dass du es nicht besitzt, sondern das heißt, dass sie jederzeit sagen können "ja, wir nehmen das aus dem Sortiment raus, weil keine Ahnung". Sie können jeden Grund nennen, wie sie wollen, und alles halt einfach wieder wegnehmen, für das du eigentlich schon gezahlt hast.
139. I: Okay, dann sind wir eh schon bei der letzten Frage. Wie stehst du dazu, dass Tabletop-Rollenspiele-Verlage über ihre Produkte Nutzerdaten sammeln? Quasi wenn wir jetzt das Beispiel DDB hernehmen: "Wir wissen, wir haben so und so viele digitale Spielerinnen, die haben wahrscheinlich dieses Geschlecht, dieses Geburtsdatum. Sie spielen diese Klassen, denn sie haben sechs verschiedene Charakter angelegt. Sie haben diese Abenteuer gekauft, das heißt, sie spielen das und das". Diese Nutzerdaten, die durch den Konsum von digitalen Produkten entstehen.

140. B: Ja, finde ich jetzt nicht so super, weil ja, also ich sehe eh das Nutzerdaten für quasi die eigene Statistik und so, dass es sinnvoll ist und gut ist für die, die zu sammeln. Aber ich finde, es wird zum Beispiel ein Problem, wenn sie sie an Third-Partys verkaufen. Ja, weil, also mein Problem mit Datensammlung generell ist, dass du zum Produkt wirst, dass ich und was ich mache, im Internet, auf DDB oder was auch immer, verkauft werden dann, und das ist halt...

Interview 2

Befragter: Marco
Geschlecht: männlich
Datum: 03.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Zu Beginn, ein paar allgemeine Fragen, und zwar die allererste Frage von mir an dich, wäre, wann du begonnen hast, Tabletop Rollenspiele zu spielen, also wie alt warst du da, und in welchem Jahr ist das passiert?
7. B: Ja, gute Frage. Jahreszahlen ist schwierig. Es müsste eigentlich anfang 2019, Ende 2018 gewesen nehmen.
8. I: Okay, wie warst du da oder wie alt bist du jetzt?
9. B: Ich bin 25, das heißt, ich war da 20.
10. I: Gut, ähm, welche Tabletop Rollenspiele hast du bereits gespielt?
11. B: D&D und Cthulhu. Haben wir schon? Nee, ich glaube, das wars.
12. I: Okay, welches TTRPG spielst du am häufigsten?
13. B: D&D.
14. I: Ist das auch dein Lieblings-TTRPG?
15. B: Ja.
16. I: Also ja, und für dich persönlich, was sind die deine persönlichen Hauptgründe, TTRPGs zu spielen?
17. B: Es ist ein Hobby, das ich mit Freunden gemeinsam machen kann, also der soziale Aspekt, würde ich sagen, ist mein Hauptmotivationsgrund dafür.
18. I: Sonst irgendwelche Gründe oder nur dieser soziale Aspekt?
19. B: Es macht halt, es macht Spaß, sage ich mal. Wenn ich mit Freunden etwas mache, dann machen wir natürlich etwas, was uns eine Freude bereitet, und das ist halt in dem Fall in einer Gruppe, die wir haben, D&D Spielen. Und es ist ja auch ganz nett, so ein wiederkehrendes Ereignis zu haben. Also wir haben ja eine fortlaufende Geschichte, die erzählt wird, im Grunde, und da ist es, ist es ja nett, mit Freunden und Leuten, die man gerne hat, immer wieder zu diesen fortlaufenden Erzählungen

zurückzukommen und einfach gemeinsam weiter zu stricken. Das ist wahrscheinlich das, was jetzt D&D im Vergleich zu Mau-Mau spielen attraktiv machen kann.

20. I: Okay, und wenn du jetzt zum Beispiel D&D hennimmst, welche Spielaspekte bereiten dir da beim TTRPG-Spielen am meisten Spaß?

21. B: Es braucht, würde ich sagen, eine gute Balance zwischen den Sachen, die sich auf der Spielmechanik, auf dem Regelbuch von D&D stützen, also sei es jetzt der Kämpfe oder Würfeln, um verschiedene Sachen zu machen, und das andere eben, dass Sich-In-Character-Miteinander-Unterhalten. Das ist, glaube ich, dieser Mix, der das recht reizvoll macht.

22. I: Was macht dir da am wenigsten Spaß? Also, welche Spielaspekte geben dir am wenigsten, wenn man das so sagen will?

23. B: Kann ich, kann ich gar nicht ausmachen.

24. I: Also gibt es keine konkreten Teile des Spiels, wo du denkst, das ist jetzt nichts für mich oder muss ich jetzt nicht haben.

25. B: Nee, nix was jetzt raussticht. Haben, glaube ich, alle Sachen so ein bisschen das Potenzial, langwierig zu werden, wenn es halt im Verhältnis nicht stimmt.

26. I: Okay, nimmst du, wenn du Tabletop Rollenspiele spielst, eher öfters die Rolle des Spielleiters oder des Spielers an?

27. B: Ich bin hauptsächlich Spieler.

28. I: Und wenn ihr spielt, wo spielt ihr da?

29. B: Bei Freunden zu Hause immer, also ausschließlich eigentlich.

30. I: Okay, und in welcher Beziehung stehst du mit den Mitspielerinnen?

31. B: Ja, das sind alles gute Freunde von mir, die ich alle schon vorher gekannt habe, beziehungsweise wenige Leute, also eine Person habe ich dadurch darüber kennengelernt, aber die kannten andere Leute dann schon vorher.

32. I: Und wann spielt ihr da? Also Tageszeit und der Wochentag?

33. B: Meistens, meistens sonntags, weil das für uns alle mit aus arbeitszeitlichen Gründen am besten passt oder am besten ein

Kompromiss möglich ist, und es ergibt sich dann eher so eine Zeit um die spätere Mittagszeit/Nachmittag so.

34. I: Okay, und wie regelmäßig spielst du TTRPGs?

35. B: Zweimal im Monat spielen wir zwei unterschiedliche Sachen.

36. I: Okay, und wie lange ist da eine Spielsession?

37. B: Das pendelt sich immer bei vier Stunden ein.

38. I: Gut, das waren jetzt die allgemeinen Fragen über die TTRPGs. Jetzt geht es ein bisschen weiter mit den digitalen Tools, und da würde ich die dich gerne als allererstes fragen: Verwendest du oder auch Mitspieler, Mitspielerinnen von dir derzeit digitale Tools, also zum Beispiel so unterstützende digitale Tools wie DDB oder VTTs wie Roll 20 oder vielleicht sogar Augmented Reality Technologien?

39. B: Ähm, wir verwenden DDB und unser Spielleiter hat... also schreibt für seine Kampagne Einträge auf einer Seite, die "Kanka" heißt. Er teilt dort Artikel mit uns immer wieder. Ansonsten haben wir in der Vergangenheit Roll20 genutzt, um unsere Session digital abzuhalten, in der Covid Zeit, und planen, das in der Zukunft auch öfter zu verwenden, wenn es passt.

40. I: Wann war das letzte Mal, dass ihr Roll20 verwendet habt? Wie lange ist das jetzt schon her?

41. B: Das weiß ich gar nicht. Wahrscheinlich vor einem Jahr, zirka. Ende 2022 wahrscheinlich. Genau. Die Zeit als COVID wieder besser war, nach dem Sommer ungefähr.

42. I: Und wie würdest du deine Spielerfahrung mit VTT wie Roll20 beschreiben? Hat dir das gefallen oder nicht?

43. B: Ich würde ich bevorzuge persönlich, weil es einfach ein paar Probleme mit sich bringt, das Ganze digital abzuhalten, und im Vergleich relativ wenig Benefits hat, sage ich mal: Ähm, also, Vorteil ist, dass alles, was man am Tisch normalerweise liegen hat, deutlich besser organisierbar ist, wenn man es digitalisiert hat, einfach weil es eine digitale Infrastruktur gibt und ein Interface, wo das alles vorsortiert sein kann. Aber gleichzeitig macht es halt... das Miteinandergefühl, nimmt halt einfach ab, weil alle zu Hause sitzen und das Ganze nur über einen Bildschirm abläuft. Genau, es gab auch immer Verbindungsprobleme und so, dass jetzt nichts mit dem digitalen Spielen an sich zu tun hat, aber trotzdem Störfaktoren sind, das Ganze dann ein bisschen rausbringen.

44. I: Waren das auch dann die Gründe, wieso ihr jetzt nicht mehr VTTs nutzt, oder warum hat ihr wieder zurückgewechselt?

45. B: Es waren jetzt nicht explizit die Gründe, aber ich glaube, das waren mit unter Faktoren, die alle so empfunden haben und was dann... Es war eine gemeinschaftliche Entscheidung, dass wir jetzt wieder persönlich gewechselt sind, aber für mich zumindest waren das die wesentlichen Faktoren, das haben viele auch geteilt, als wir darüber gesprochen haben.

46. I: Bevorzugst du digitales Rollenspiel oder analoges Rollenspiel, klassisch am Spieltisch?

47. B: Analog. Eben aus den Gründen wie oben, dass ich es bevorzuge, wenn ich halt persönlich mit allen am Tisch sitzen kann. Und... Wenn man am Tisch sitzt, dann gibt es halt auch die Möglichkeit, mal kurz Worte off-topic miteinander zu tauschen, die jetzt nichts mit Spielsachen zu tun haben. Das hat dann einfach mehr von einem sozialen Zusammenkommen. Wenn man beispielsweise über Discord die sprachliche Kommunikation macht, wie wir es gemacht haben, ist es jetzt Beispiel sehr schwer beziehungsweise gar nicht möglich, wenn man dann den Sprachkanal von allen Leuten blockiert.

48. I: Hast du schon mal, also Augmented Reality Technologien beim Spielen von Tabletop Rollenspielen verwendet?

49. B: Nein.

50. I: Kannst du dir grundsätzlich vorstellen, Tabletop Rollenspiele mir zur AR-Technologie zu spielen, also zum Beispiel, das erste Bild ist von so einer derzeit sich in Entwicklung befindenden Technologie namens "ARcana", wo über Devices projizierte, zum Beispiel Dungeons auf den Spieltisch projiziert werden und gesehen werden können. Könntest du dir vorstellen, sowas zu benutzen, wenn du TTRPGs spielst?

51. B: Wahrscheinlich eher nein. Ich würde sagen, es ist so ein Gimmick, dass man mal probieren kann und das dann witzig ist, aber auch der für mich nicht funktionieren würde, weil man hat dann zwar, wie ich es mir vorstelle, die Möglichkeit Sachen etwas besser bildlich darzustellen oder präziser wiederzugeben und Varianz visuell reinzubringen und soweit und sofort. Aber es macht, finde ich halt einfach, wie D&D traditionell konstruiert ist, einen großen Reiz aus, sich die Sachen halt freier vorstellen zu können und, jetzt nicht auf Assets zurückgreifen zu müssen, um das Ganze, irgendeine Form, die dann tendenziell nicht ganz so zufriedenstellen ist, zu reproduzieren oder irgendwie neu herzustellen. Aber in der Richtung würde das wahrscheinlich ein bisschen einschränken für das Ganze.

52. I: Wie schaut es in Bezug auf VR-Technologien aus? Hast du sowas schon mal verwendet, in Kombination mit TTRPGs?

53. B: Ich habe VR noch gar nicht verwendet.

54. I: Zum Beispiel das zweite Bild darunter, eine Technologie, wo eben mit Hilfe von VR-Technologie-Brillen quasi der Spieltisch simuliert wird und dann halt auch um die Möglichkeiten, die viele virtuelle Umgebung mit sich bringt, erweitert werden kann, wie man auf dem, glaube ich, erkennen kann. Würde dich sowas interessieren? Könntest du dir vorstellen, sowas zu benutzen, wenn du Tabletop Rollenspiele spielst?

55. B: Ich kann mir die Umsetzung wahrscheinlich leichter vorstellen als von dem oberen, aber gleichzeitig würde es mir wahrscheinlich sogar noch weniger gefallen, dass es dasselbe Problem hat und ich gleichzeitig nicht mit den Leuten irgendwie beisammensitzen kann.

56. I: In dem Fall würdet ihr dann ja am virtuellen Tisch gemeinsam sitzen.

57. B: Ja...

58. I: Aber diese, das würde für dich diese echte face-to-face Nähe nicht ersetzen können?

59. B: Das würde, glaube ich, noch mehr wegnehmen, als wenn wir auf Roll20 zurückgreifen würden. Also die Leute sehen, wie sie miteinander sprechen. Wie wir miteinander sprechen, hat, glaube ich, mehr Reiz, als jetzt da irgendwie in investiert zu sein, was ich mir vielleicht ganz anders vorgestellt hätte oder ganz anders ausmalen würde, beziehungsweise weiß ich auch gar nicht, wie sich das dann gestaltet. Wenn der Spielleiter etwas erklärt, irgendeine Szenerie halt erklärt, wie es aussieht und so weiter, und irgendjemand fällt etwas ein, was wir gerne drinnen hätten, dann hast du die Möglichkeit, das aufzugreifen und einzubringen, und dann es für alle nett und witzig, weil wir auch einen gewissen Einfluss nehmen können. Das ist bei dem wahrscheinlich relativ schwierig. Ein gemeinsames Schaffen der Umgebung ist da wahrscheinlich eher wenig möglich.

60. I: Glaubst du, dass zukünftig VR-Technologien analoges Spiel ablösen könnte oder wird?

61. B: Äh, ablösen? Bestimmt nicht, weil ich glaube, dass tendenziell so viele Leute an diesem gemeinsam-am-Tisch-sitzen hängen, weil eben sehr viel mehr mitschwingt. Wir sitzen heute gemeinsam da, wir trinken alle gemeinsam was, haben vorher ein bisschen Gespräche miteinander, kommen alle gemeinsam an, essen irgendwas, und das Ganze zu

digitalisieren, kann, finde ich, eine Alternative darstellen oder halt ein Parallelmarkt haben für Leute, die eine große Distanz zwischen sich haben, wenn jetzt jemand im Ausland wohnen würde. Es gibt es ja auch, dass sich Leute digital über Discord finden, in Gruppen und, ähm, die dann mit fremden Leuten D&D spielen, was ich ja nicht mache. Dann kommt es für mich nicht in Frage, aber für die bietet das natürlich eine bessere Möglichkeit, als jetzt einfach nur auf den grauen Discord-Stream zu schauen.

62. I: Okay, die nächsten paar Fragen beziehen sich auf das Thema künstliche Intelligenz und Tabletop Rollenspiele. Da wäre meine erste Frage an dich: Benutzt du oder jemanden, mit dem du TTRPGs spielst, KI in der Spielgruppe oder fürs Spiel, zum Beispiel der Spielleiter für Quests oder NPCs oder Kunstwerke oder ähnliches?

63. B: Ähm, also, ich benutze es nicht. Ich weiß zumindest, dass viele von uns so random generierte Sachen verwenden, was aber jetzt nicht, was jetzt aber nicht AI ist. Ja, ich weiß es nicht, was konkret alle benutzen, aber ich jetzt nicht.

64. I: Könntest du es dir vorstellen es in Zukunft zu benutzen? Generierte Inhalte, Bilder, oder whatever?

65. B: Wenn es ein Tool für Audio-Dateien gäbe oder gibt, dann ist es wahrscheinlich das, was ich persönlich am meisten verwenden würde, wenn ich eine Session leite, einfach weil ich es mir nützlich vorstellen kann, nicht online meine Musik raussuchen zu müssen, sondern mit Keywords ein so zusammenstellen zu können, mit Elementen, die ich drinnen haben will, und dann einfach drei Beispiele habe, und ich nehme das, was ich am besten finde, dafür. Das würde vieles leichter machen, also das kann ich mir gut vorstellen für Bilder und so auch. Ja.

66. I: Okay, wie schaut es aus mit Tabletop-Rollenspiel-Gruppen, die von der KI geleitet werden? Könntest du dir da vorstellen, in so einer Gruppe mitzuspielen?

67. B: Bin ich skeptisch wie viel Freude, dass dann bringt, müsste ich ausprobiert haben. Aber ich bin da skeptisch, wie Freude es bringt. Genauso wie ich skeptisch bin, ein Bild zu haben, ein Bild zu generieren und dann zu sagen, ist es ein Kunstwerk, weil das für mich zumindest nicht in meinem Kunstbegriff reinfällt. Also ist halt mechanische Kunst, die ja auf Regeln aufbauen und Regeln reproduzieren, die es durch Daten herausgefunden hat, und das ist dann etwas anderes als etwas frei aus, würde ich sagen, und ich weiß nicht, wie gut das funktioniert. Ich kann es

mir schon vorstellen. Ob das jetzt mit am aktuellen Stand schon gut funktioniert, wage ich zu bezweifeln.

68. I: Glaubst du, dass es sowas geben wird? In Zukunft Produkte oder Dienstleistungen? Warum oder wie kommst du zu dieser Einschätzung?

69. B: Ja, wir haben ja die Möglichkeit, Bilder generieren zu lassen, Videos generieren zu lassen, einfach aufgrund von Keywords, die wir eingeben, und jetzt, anders als Kunstwerk oder so, hat eine D&D-Session nicht unbedingt den Anspruch, Ästhetik zu erfüllen, sondern kann schon mit Regeln rekonstruiert werden, sage ich Mal, die man als Parameter einfach vorbestimmt, was drinnen sein soll, beziehungsweise Texte können ja auch generiert werden, bereits, die einen schlüssigen Zusammenhang haben, also dem hapert es nicht. Es braucht noch einen großen Schritt, wahrscheinlich wenn es um Spracherkennung und so weiter geht, denn ich sehe uns da ja alle am Tisch sitzen und durcheinander sprechen und im besten Fall versucht, die KI dann Input vom Tisch mit aufzugreifen und das laufend ein bisschen zu verändern, muss es ja auch, weil wir natürlich Sachen machen, die den Plan potenziell etwas ins Wanken bringen in die KI vorher hat. Aber das kanns in der Zukunft sicher geben.

70. I: Okay, was ist deine Einschätzung, wie sich künstliche Intelligenz auf die ganze Tabletop Branche oder Tabletop-RPG-Branche auswirken könnte, jetzt sowohl Rollenspiel-Verlage als auch die Spielerinnen?

71. B: Ich glaube, das das eines der ersten Sachen sein wird, ist das in so Regelbüchern und für den Social Media Auftritt von Verlagen auf von KI generierte Bilder, relativ bald zurückgegriffen wird und Künstlerinnen, die die Bilder vorher gemacht haben, tendenziell etwas ins Rücktreffen, ins Hintertreffen kommen, was ja eigentlich ein relativ großes Ding war, dass man also, dass KünstlerInnen dafür herangezogen wurden, die immer wieder Bilder dafür gemalt haben, das wird als erstes abgelöst werden. Es wird bestimmt sehr bald vorgefertigte Adventures gegeben. Also die große Schwierigkeit ist ja, würde ich sagen, das flexible Anpassen von dem vorgefertigten oder vorbereiteten Material am Spieltisch, und wenn das, das kann ja dann immer noch ein Mensch übernehmen, so aber das Material vor liefern, das ist ja etwas, was relativ einfach dann die KI übernehmen kann. Einfach, es gibt ja bereits eine Menge vorgeschriebene Materialien, und die kann da sicher feine Sachen lernen, und neu erstellen.

72. I: Okay, gut, jetzt geht es kurz über diese betriebswirtschaftlichen Aspekte, die durch die Digitalisierung in der Rollenspiel-Branche entstanden sind. Und da wäre die erste Frage, was dieses Thema, dieses Themengebiet angeht: In welcher Form, nach deiner Einschätzung nach, wie profitieren

Tabletop Rollenspiel Entwicklerinnen und Verlage von dieser generellen Digitalisierung der Branche?

73.B: Ähm, ich geh mal davon aus, wenn es, wenn es allgemeine Praxis wird, KI zu verwenden in der Herstellung von sämtlichen Inhalten hat, egal was auch immer, das heißt, jetzt ein vorgefertigtes Adventure oder von mir ist auch eine Grafik, dann wird es wahrscheinlich der Fall sein, dass also... Ich kann mir gut vorstellen, dass der Markt dann erst mal ein bisschen überflutet wird, weil es relativ schnell und einfach möglich ist, Inhalte zu generieren und sowohl im Third-Party-Markt als auch von den großen Verlagen, weil jeder kann dann sein Adventure machen kann und das Publizieren potenziell. Also, ich glaube, dass der Markt dann relativ erschöpft wird. Erst mal.

74.I: Mhm und abseits von der KI, wie glaubst du wird da profitiert von der Digitalisierung, wenn man jetzt auf die digitalen Tools oder auf die virtuellen Tabletops zurückkehrt? Wie sieht die Digitalisierung positiv für diese Entwickler aus?

75.B: Es bietet wahrscheinlich wirtschaftlich erst mal einen Vorteil, also zum Beispiel DDB, ein eigenes Tool herauszubringen, glaube ich, ist Plan oder Aussicht von denen, und das dann mit Abo-Modellen zu finanzieren, ist natürlich wirtschaftlich erst mal ein Winkel, den man einschlagen kann. Digitale Tools werden ja besser und eben die Beispiele, die du gezeigt hast, mit Augmented Reality, etc., auch neue Gestaltungsmöglichkeiten ausgeschöpft werden und dadurch halt ein neuer Markt auch angesprochen wird, und es wird dann potenziell für jeden irgendwas dabei sein wird, früher oder später.

76.I: Ähm, du hast gerade die Abo-Modelle angesprochen. Hast du da in deiner persönlichen Konsumerfahrung eine Änderung weg von physischen, sagen wir jetzt Einmalverkäufen, hin zu Abo-Modellen oder Mikrotransaktionen von Tabletop-Rollenspiele-Produkten bemerkt?

77.B: Ja, es geht schon allgemein mehr zu Abo-Modellen. Aber das liegt wahrscheinlich auch daran, dass sowohl bei Zeitungen, die regelmäßig Sachen publizieren, als auch bei Programmen, die zu Abo-Modellen neigen, allgemein der Konsummarkt sich auf sämtlichen Sachen zu Abo-Modellen entwickelt, einfach weil es möglich ist, Sachen laufend zu erneuern und mit Updates zu versehen, und dass diese Einstellung vom Produkt als Service ein bisschen weiter verbreitet ist, einfach weil es auch, muss ich sagen, Sinn macht mehr, weil man da wirklich laufend neue Sachen bekommt.

78. I: Und wie findest du diese Entwicklung? Wie stehst du da persönlich dazu?

79. B: Ja, das kommt auf an. Also zum Beispiel, wenn ich hergehe und mir bei Modellen Patreon eine Patron-Ship eingehe und einmal den Betrag zahle und alles runterziehe, was man da hat, dann habe ich natürlich Profit gemacht. Aber wenn ich das Laufend neu haben möchte, in Summe ist es wahrscheinlich teuer. Ich meine, ich habe auch Programme in Abo-Form, also Lightroom und Photoshop, und jetzt, zwei Jahre lang, bin ich im Grunde günstiger dabei, als man die Programme noch gekauft hat. Aber dann ab dem dritten Jahr zahle ich drauf. Ist natürlich die Frage, wie sehr die Produkte gepflegt werden, dass genug neue Dinge dazukommen, dass es den Preis auch weiterhin wert bleibt. Das ist dann wahrscheinlich ein größerer Druck für die Leute, die die Produkte herstellen, denn sonst würden die Abos gekündigt. Logischerweise.

80. I: Das heißt, du bist positiv oder zumindest nicht negativ dieser Entwicklung eingestellt, insofern diese Abo-Services dementsprechend attraktiv in Hinsicht auf Qualität sind?

81. B: Ja, es gibt, glaube ich Pro und Kontra. Also ich bin relativ neutral, eben wie du sagst, wenn die Qualität gleichbleibt und es weiterhin wert bleibt, das Abo zu behalten, dann ist es für mich in Ordnung. Was ich negativ sehe bei Abo-Modellen allgemein, wenn es zu viele Produkte sind, die sie anbieten, und ich sie alle nutzen möchte, dass es schwierig ist, einen Überblick über den eigenen Konsum zu haben, weil halt Fixkosten entstehen. Ich habe halt tendenziell lieber für ein Produkt, dass ich laufend nutze, einen Einmalbetrag, den ich zahle, und ich weiß, dass das meine finanzielle Belastung ist und die für immer gewesen sein wird, und dann habe ich das und fertig.

82. I: Hast du in dem Kontext auch einen Abo-Dienst für TT-Rollenspiele abonniert?

83. B: Ja, wir zahlen in der Gruppe das Abo von DDB und teilen uns das auf. Und das war es für mich auch mit den Abos, die ich habe, und das reicht.

84. I: Okay, also, eine Person hat das Abo und in der Spielgruppe wird dieser Preis dann aufgeteilt.

85. B: Genau, aber ich muss noch zur Frage davor dazu sagen. Ich versuche, wenn ich die Wahl habe, Abos immer zu vermeiden. Ich bin skeptisch gegenüber Abos, so kann man es zumindest sagen.

86. I: Wie stehst du zu Digital-Only- Produkten jetzt in Bezug auf Tabletop-Rollenspiele? Also quasi, dass zum Beispiel ein neues Regelwerk

rauskommt und es jetzt nur mehr in digitaler Form vorhanden ist und nicht mehr in physischer Form gedruckt wird?

87. B: Mhm also, ich besitze jetzt keine physischen Tabletop Regelwerke, einfach weil ich es digital noch leichter finde, Dinge zu suchen in Dokumenten. Aber generell bin ich eher ein Freund von, Bücher in der Hand zu haben und weniger, sie digital zu haben. Also, ich habe auch viele Bücher dann zu Hause, wenn ich sie brauche, und digital zusätzlich, also das heißt für die Arbeit. Ich habe ja Bücher, die für die Arbeit brauche zu Hause. Ähm, aber ja, also es schlagen zwei Herzen in mir. Zum einen habe ich die Bücher lieber daheim, zum anderen finde ich, sollte man, sobald ich es mit mir vereinbaren kann und mein Nutzungsverhalten jetzt nicht groß dadurch eingeschränkt ist, ein Buch nur digital zu haben, dann würde ich jedem raten, das Buch digital zu benutzen, einfach weil es einfach umweltschonend und ressourcenschonend ist.

88. I: Das heißt würde zum Beispiel morgen WotC, der Verlag hinter D&D, entscheiden "Wir produzieren nur mehr digitale Inhalte, wir drucken keine Bücher mehr", wie würdest du dazu stehen?

89. B: Fände ich, fände ich in Ordnung. Also, das würde mich jetzt nicht stören. Ich weiß tatsächlich nicht, wie sich der Preis von den digitalen Büchern zu der gedruckten Variante verhält, einfach weil ich das noch nie nachgeschaut habe, aber ist der Preis gleich? Weißt du das?

90. I: Wenn nicht gleich, dann zumindest fast ident.

91. B: Okay, dann würde der Produktionswert von den Büchern hoffentlich eine allgemeine Preissenkung bieten, wenn das wegfällt, wenn die tatsächlich gleich viel kosten.

92. I: Also, du würdest dir da eine Preissenkung erhoffen, falls dieser digitale Umstieg passieren würde.

93. B: Ja, es wäre natürlich ein Vorteil. In einer Welt, in der alle Unternehmen kapitalistisch eingestellt sind, gehe ich fast nicht davon aus. Aber es ist natürlich möglich, dass das dann allgemein auch billiger wird. Es würde mich nicht stören.

94. I: Würde es für dich einen Unterschied machen, ob das jetzt zum Beispiel ein Verkauf in PDF-Form ist, wo du das PDF zum Download hältst, oder wie es bei DDB ist, dass zum Beispiel WotC, nur im Rahmen von DDB, Zugriff auf diese, jetzt nur mehr digitalen, Bücher ermöglicht?

95. B: Ich glaube, dass es eine Kombination aus beiden am praktischsten wäre und auch nicht so schwer umzusetzen, weil natürlich die Angst da ist, wenn man auch eine Seite angewiesen ist: Was passiert, wenn die Seite eingestellt wird? Weil, dann sind die halt Weg. Wenn ich ein Produkt kaufe, sind die ja nicht billig. Eine Möglichkeit zu haben, dann eine digitale Kopie mitbekommen, dann würde das auch den Leuten ein bisschen die Angst wegnehmen. Ich kann mir vorstellen, dass man da auch auf die Barrikaden steigt, wenn es heißt "wir machen alles nur mit digital über DDB und haben keine virtuellen Kopien, die wir vertreiben".

96. I: Okay, da kommen schon zur letzten Frage, und zwar, wie stehst du dazu, dass das Tabletop Rollenspiele Verlage, wie zum Beispiel WotC mit ihrem jetzt jetzigen offiziellen Tool, DDB, über ihre digitalen Produkte und Nutzungsverhalten eben Nutzerdaten sammeln, zum Beispiel Daten feststellen können "Okay, diese Person ist männlich, da geboren, hat jetzt vier verschiedene Charaktere erstellt etc., diese DDB-Zugriff Abenteuer benutzt diese Produkte gekauft". Wie stehst du dazu, dass aus diesem Nutzungsverhalten Daten gesammelt werden?

97. B: Ja, ähm, da gibt es ja mehrere Aspekte. Ultimativ ist ja der Hintergrund, dass meine Daten hergenommen werden, um für mich die Inhalte anzupassen, die für mich halt gut sind, was dann ein Win-Win ist für alle. Weil ich dann verleitet werde ein Produkt weiter zu nutzen oder Produkte zu kaufen vom selben Hersteller, und ich gleichzeitig das bekomme, was ich tendenziell wirklich möchte. Aber ich bin nicht ein Fan davon, wenn meine Daten halt gesammelt werden, weil auch mal gerne Daten nach außen dringen, um es Datenleaks gibt, und das ist natürlich hauptsächlich beschissen für die Nutzer, die die Daten hinterlassen haben. Wenn ich eine App installiere auf meinem Handy, dann werde ich ja immer gefragt, ob App-Tracking erlaubt werden soll oder nicht, und ich erlaube es immer nicht, weil ich lieber habe, dass meine Daten nicht gespeichert werden, aber ich auf in Kauf nehme, dass die Inhalte nicht für mich optimiert werden, weil ich finde, ich bin da auch nicht darauf angewiesen, und ich suche mir meine Sache noch so selber aus. Da brauche ich halt fünf Minuten länger, um das zu finden, was ich möchte. Also meine Prioritäten stecke ich persönlich so.

Interview 3

Befragter: Paul
Geschlecht: männlich
Datum: 03.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Wann hast du begonnen, TTTRPGs zu spielen? Also in welchem Jahr war das und wie alt warst du?
7. B: Das war circa vor sieben Jahren, würde ich schätzen, also im Jahr 2016 müsste das zirka gewesen sein. Ein guter Freund von mir, hat sich das DSA-Basis-Set gekauft und mich in sein Gartenhaus eingeladen, wo wir dann ein bisschen gespielt haben. Das Ganze war sehr heruntergebrochenen und in einer sehr amateurhaften Art, aber das waren so meine ersten Kontakte damit. Wirklich angefangen habe ich dann eigentlich wieder vor drei Jahren. Also richtig aktiv seit drei Jahren, und erste Berührungen waren so circa vor sechs Jahren.
8. I: Okay, wie alt warst du als du begonnen hast, beziehungsweise alt wie bist du jetzt?
9. B: Jetzt bin ich 25, und da müssen die ersten Berührungen in. Hat diese mit 17 oder 18 Jahren.
10. I: Und welche Rollenspiele hast du bereits gespielt?
11. B: Ähm, Das Schwarze Auge, Cthulhu und Dungeons & Dragons 5e.
12. I: Und welches Tabletop-Rollenspiel spielst du am häufigsten?
13. B: Am häufigsten D&D.
14. I: Ist das auch dein Lieblings-Tabletop-Rollenspiel?
15. B: Von den bis jetzt Gespielten, ja.
16. I: Okay, und so für dich persönlich, was sind für dich die Hauptgründe, wieso du Tabletop Rollenspiele spielst?
17. B: Für mich der Hauptgrund ist, ich sehe da einfach eine sehr, sehr gute Verbindung zwischen zwei, zwischen zwei Dinge, die ich sehr schätze. Das eine ist der großen Rollenspiel-Aspekt. Ich spiele schon seit jungen Jahren eigentlich Videospiele, und darunter auch normale Rollenspiele, und Tabletop Rollenspiele verbinden genial diesen Rollenspiel Aspekt mit einem

gesellschaftlichen Aspekt, dass man sich mit einer netten Partie Freunde zusammensetzt, sich vielleicht ein Bier aufmacht, das gemeinsam trinkt und gesellschaftlich gemeinsam ein Rollenspiel spielt, das, was nicht mit irgendwelchen Online-Multiplayer-Rollenspielen vergleichbar ist, weil der gesellschaftliche Aspekt einfach das Ganze viel markanter oder größer und wichtiger ist. Und das ist für mich eigentlich der Hauptbeweggrund oder das, was ich am meisten daran schätze.

- 18.I: Welche Spielaspekte in einem Tabletop Rollenspiele machen dir da am meisten Spaß? Zu kämpfen zum Beispiel oder diese klassischen Pillars mit Erkunden, Social Interaction und Combat zum Beispiel, um dir ein paar Anstöße zu liefern?
- 19.B: Ich glaube, die das Hauptsächliche was mir daran gefällt, sind die Interaktionen zwischen den einzelnen Spielercharakteren, nicht nur innerhalb eines Kampfs. Also das bezieht sich jetzt nicht nur wirklich auf den Kampf oder auf irgendein Rollenspielen in einer Taverne oder ähnlichem, sondern wirklich auf die Interaktion zwischen den einzelnen Charakteren, wie sie auch im Kampf selbst stattfinden kann. Also nicht nur mit den Charakteren der anderen Spieler, sondern auch eben mit den anderen Spielern selbst das Interagieren. Das gefällt mir am meisten. Und auch das Interagieren mit dem Dungeon Master.
- 20.I: Was macht dir am wenigsten Spaß? Gibt es Bereiche bei Tabletop Rollenspielen, wo du sagst "das muss ich nicht unbedingt haben"?
- 21.B: Es ist ein schwieriger Einstieg, würde ich sagen. Es gehört das sehr, sehr viel Courage dazu, sich zum ersten Mal an so einen Tisch zu setzen und vielleicht auch schon mit erfahrenen Spielern da mitzuspielen, und dadurch, dass es sehr, sehr neues Konzept für sie so viele Menschen sein kann, plötzlich einen Charakterbogen vor sich zu haben und gleichzeitig zu versuchen, vielleicht diesen Rollenspiel-Aspekt, das man wirklich in seinen eigenen Charakter eintaucht, an einem Tisch mit anderen Menschen, zusätzlich zu seine eigenen Zahlen und seine eigenen Fähigkeiten oder Möglichkeiten irgendwie auszubalancieren oder zu verstehen. Das ist, glaube ich, das, was mir am wenigsten gefallen hat. Mittlerweile gibt es eigentlich sehr wenig, was mir nicht gefällt.
- 22.I: Okay, nimmst du persönlich öfter die Rolle des Spielers oder des Spielleiters ein?
- 23.B: Bis jetzt war ich immer nur Spieler. Allerdings schauen wir mal, vielleicht wird es zumindest für einen Oneshot oder ähnliches ergeben, dass ich auch Spielleiter sein kann.

24. I: Und wenn du mit deiner Gruppe spielst, wo spielt ihr da in der Regel?
25. B: Bei Freunden zu Hause.
26. I: In welcher Beziehung stehst du mit den Mitspielern? Sind es Freunde, Verwandte?
27. B: Alles eigentlich ausschließlich Freunde.
28. I: Wann spielt ihr da, also die Tageszeit unter Wochentag?
29. B: Ähm, in einer Kampagne immer dienstags, jede zweite Woche, dienstags späteren Nachmittag, und die restlichen Kampagnen sind eher durchgepflegt im Sinne von wann mehr Zeit ist. Allerdings ist da auch immer der Versuch, eine geregelte Zeit innerhalb des Monats festzulegen, was hin und wieder besser, hin und wieder schlechter funktioniert. Aktuell glaube ich läuft es ganz gut.
30. I: Und welche Uhrzeit spielst du da?
31. B: 18 Uhr.
32. I: Unter der Woche oder beide deine Gruppen?
33. B: 18 Uhr unter der Woche und sollte es auf ein Wochenende fallen, in der anderen Gruppe, dann ist es meistens vormittags beziehungsweise um die Mittagszeit.
34. I: Und wie lange dauert so die durchschnittliche Rollenspiel Session bei euch selbst?
35. B: Zwischen vier und sechs Stunden.
36. I: Okay, die nächsten Fragen behandeln digitale Tools in Verbindung mit Rollenspiel, und zwar, verwendest du oder deine Mitspieler*innen derzeit irgendwelche digitalen selbst Tools während ihrer Rollenspiele spielt, also zum Beispiel DDB, VTT etc.?
37. B: Ja, wir verwenden DDB und ich persönlich verwende auch einen Ähm, eine automatische Würfel-App für alle Würfelwürfe, die vielleicht mehr Würfel beanspruchen, als man gerade zur Hand hat. Zum Beispiel, um Fallschaden zu berechnen, wenn man da zum Beispiel 20 sechsseitige Würfel bräuchte. Und zum Notieren verwende ich auch mein Tablet, also zum Notieren und Datieren von gewissen Items oder wichtigen Namen.

38. I: Und warum benutzt du DDB? Welche Vorteile bietet dir DDB, oder warum nutzt du DDB?

39. B: Ähm, ich nütze DDB hauptsächlich deswegen, weil es viel einfacher ist, seinen Charakter im Überblick zu behalten, nicht nur im Spielgeschehen selbst, sondern hauptsächlich bei Aktionen wie einem Level Up. Würde man das mit einem klassischen Charakterbogen durchführen, müsste man für jedes Level Up sich selbst aus einem Ratgeber heraussuchen "Okay, was bekomme ich jetzt dazu? Um wieviel Stärke- oder Lebenspunkte wächst mein Charakter jetzt oder ähnliches" und in DDB drückt man einfach auf Level UP. Die Dinge, die man automatisch bekommt, werden auch automatisch hinzugefügt, und mögliche Auswahlmöglichkeiten, wie neue selbst Fähigkeiten oder neue Zaubersprüche, kriegt man sofort eine Benachrichtigung mit einem kleinen Rufzeichen und sagt, man kann wieder neues XY auswählen. Deswegen ist es, wenn man nicht extrem belesen ist in der Klasse, die man spielt, oder mit dem Charakter, den man spielt, ist es viel angenehmer. Es ist einfach viel einfacher gestaltet.

40. I: Hast du schon mal Rollenspiele über Virtual Tabletops wie Roll20 etc. gespielt?

41. B: Ja.

42. I: Ähm, warum oder wie ist es dazu gekommen?

43. B: Ah, das war zur Covid-Zeit, wo sich unsere Gruppe nicht physisch einfinden konnte, und da haben wir das probiert, über, über online abzuhandeln, beziehungsweise auch in späterer Folge, da einige, einige Personen nicht in physischer Anwesenheit da sein konnten, weil die vielleicht in anderen Ländern für einen Zeitraum waren, und da haben wir dann auf elektronische, tiefere elektronische Hilfsmittel zurückgegriffen, kann man sagen.

44. I: Und wann war das letzte Mal, dass sie mit VTTs gespielt habt?

45. B: Ähm, das war im Sommer 2022, also vor einem Jahr.

46. I: Und wie hat es dir gefallen? Wie findest du, solche Tools zu benutzen?

47. B: Nicht sehr gut, also mir gefällt es nicht.

48. I: Was sind die Aspekte, mit denen du nicht ganz koscher bist?

49. B: Ähm, mir fällt dadurch hauptsächlich eines der Dinge die ich am meisten an solchen Rollenspielen schätze, nämlich der gesellschaftliche Aspekt, weg. Man sitzt nicht mehr an einem Tisch mit euren Personen und ist nicht

mehr physisch in Anwesenheit und kann miteinander, auch mit Körpersprache interagieren, sondern man ist eigentlich wie in den klassischen Rollenspielen, wie in einem Multiplayerspiel, sitzt man zuhause alleine vom Computer und redet zwar schon mit den Menschen, mit den anderen Menschen, aber es ist einfach eine ganz andere... Es hat eine ganz andere Kommunikationsebene, und deswegen fehlt da sehr der gesellschaftliche Aspekt für mich, was eben für mich, wie schon vorher angesprochen, eine der hauptsächlichen Dinge ist, die mir eigentlich am meisten gefällt, und das fällt da doch eigentlich weg.

50. I: Und als dann die COVID-19 Pandemie dann langsam abgenommen hat, die die Maßnahmen gesenkt wurden, wieso seid ihr dann wieder zurückgewechselt weg von Roll20?

51. B: Insgesamt war es eine Gruppenentscheidung, und wenn immer noch recht erinnern kann, war das für einige andere Leute, auch in der Gruppe, nicht die optimale Lösung oder die beste Version des Spielens und deswegen sind wir wieder in physischer Form zurückgewechselt. Also insgesamt war es eine Gruppenentscheidung, und was ich so mitbekommen habe, waren sehr ähnliche, ähnliche Gründe auch bei den anderen Mitspielern.

52. I: Bevorzugst du digitales oder analoges Rollenspiel?

53. B: Analoges.

54. I: Ja, also vor allem aus der Social Perspektive?

55. B: Ja.

56. I: Hast du schon mal Tabletop Rollenspiele mit der Hilfe von AR-Technologien, Augmented Reality Technologien benutzt?

57. B: Nein.

58. I: Wenn du in den Discord-Chat schaust, unter "Allgemein", siehst du da zwei Bilder. Das Oberste ist ein Bild von einer AR-Technologie, die gerade im Entwickeln ist, die erlaubt über Devices, wie du es auf dem Bild siehst, zum Beispiel ein Tablet oder Brillen, Figuren und andere Modelle auf den Spieltisch zu projizieren. Könntest du dir vorstellen TTRPGs mit solchen Technologien zu spielen?

59. B: Ja zu 100 Prozent!

60. I: Was findest du da interessant daran oder warum könntest du dir das vorstellen?

61. B: Ähm, ich glaube, dass man damit einfach sehr viel mehr Möglichkeiten noch hat. Wenn ich nochmal darüber nachdenke, es macht eigentlich sehr, sehr viele Dinge, die wir normalerweise im Spiel geschehen sind, hauptsächlich im Kampf, stattfinden obsolet. Man würde keine physischen Minis mehr brauchen. Ähm, allerdings würde diese ganze Augmented Reality wahrscheinlich den Einsteigerbereich leichter machen. Gut. Eine Augmented Reality Brille ist jetzt einsteigerfreundlich oder leicht zu beschaffen, aber es sollte einmal eine Infrastruktur existieren, wo eine Augmented Reality Brille günstig zu erwerben ist, dann glaube ich, sind die Möglichkeiten für neue Spiele um einiges größer, als wenn eine komplette Gruppe gerade neu beginnt. Und das finde ich hauptsächlich interessant daran, beziehungsweise auch für schon erfahrene Spieler, glaube ich, sind da die Möglichkeiten sehr interessant. Aber genaueres müsste ich selbst damit probieren, wie genau das funktioniert und wie das Gefühl ist, damit zum Spielen. Aber ich könnte auf jeden Fall vorstellen, damit zu spielen. Ja.

62. I: Wie schaut es mit VR-Technologien aus? Hast du schon mal VR-Technologien beim Spielen von Tabletop Rollenspielen benutzt?

63. B: Nein.

64. I: Das zweite Bild darunter ist zum Beispiel auch so eine VR-Technologie, die am Entstehen ist beziehungsweise schon am Markt erschienen ist. Sie heißt "Dungeon Full Dive" und sie ist eine komplette VR-Experience, wo du mit den anderen Spielern an einem virtuellen Spieltisch, quasi D&D spielst und das Spielgeschehen über die Möglichkeiten, die diese VR-Umgebung bietet, erweiterst, wie man auf dem Bild sehen kann. Könntest du dir vorstellen, diese Technologie zu verwenden, um TTRPGs zu spielen?

65. B: Könnte ich mir auch vorstellen, aber nicht ausschließlich.

66. I: Warum oder warum nicht?

67. B: Weil da für mich wieder die Grenze gesetzt wäre. Bei der vorherigen, bei der Augmented Reality Version, ist man doch immer physisch anwesend, mit seinen Freunden, Verwandten etc., und bei der Virtual-Reality-Version würde man wieder von zu Hause spielen. Es hätte definitiv mehr gesellschaftlichen Aspekt noch, als wie wenn man es, wie aktuell gängig, über Online spielen würde, weil man ja trotzdem mehr eintaucht in den virtuellen Raum der Spielumgebung. Aber ich glaube, dass mir trotzdem die physische Nähe dann zu den anderen Personen fehlen würde.

68. I: Könntest du dir vorstellen, dass in der Zukunft so VR-Rollenspiel das analoge Spiel ablösen wird?

69. B: Vorstellen könnte ich es mir ja. Ich denke, es wird immer Leute geben, die wie wir noch immer analog spielen würden. Ich könnte mir vorstellen, dass es eventuell dann in diesem Bereich abdriften würde.

70. I: Was wäre deine Schätzung, wie viele Jahre würde das dauern, bis so ein Zukunftsszenario realistisch werden könnte?

71. B: Ich denke, zirka zehn bis 15 Jahre, aber hauptsächlich aus dem Grund, da Virtual Reality noch immer sehr teuer in der Anschaffung ist, und da sehe ich die hauptsächliche Barriere.

72. I: Dann haben wir schon beim nächsten Teil der Fragen, wo es jetzt hauptsächlich um künstliche Intelligenzen geht, in Bezug auf Rollenspiele. Verwendest du oder deine Mitspieler künstliche Intelligenzen in eurer Spielgruppe?

73. B: Ähm, nicht, dass ich wüsste, nein. Dadurch, dass ich bisher nur Spieler war, habe ich persönlich noch keinen Nutzen drin gesehen. Ich glaube künstliche Intelligenz ist hauptsächlich für den Spielleiter interessant. Ähm, für die Gestaltung einer Story oder für World Building und ähnliches.

74. I: Könntest du dir vorstellen, zukünftig KI generierte Inhalte, vielleicht in Form von Bildern, Audiodateien, NPCs oder vielleicht sogar Charakterideen oder -backstorys zu verwenden?

75. B: Ja.

76. I: Was wäre davon interessant für dich?

77. B: Ähm, in erster Linie würde mir die Bildgenerierung in den Sinn kommen. Da man mit einer Bildgenerierung sehr gut, denn eigens ausgedachten Charakter ins Leben rufen kann. Wenn du selbst nicht zeichnen kannst, kannst du dir ein Bild von deinem dir vorgestellten Charakter generieren lassen, womit du dann den anderen Spielern am Tisch bei einer Charaktererstellung oder bei einer allerersten Session super ein Bild von deinem Charakter herzeigen kannst und dann jeder sofort einen Eindruck hat, wie dein Charakter aussieht, dein fiktiver. Das würde mir das erstes in den Sinn kommen, dass ich das verwenden würde.

78. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Rollenspiel Gruppe zu sein, die von einer KI geleitet wird? Also wo die KI die Rolle des Spielleiters einnimmt?

79. B: Ja, wäre interessant.

80. I: Warum? Was ist da für dich interessant daran?

81. B: Ähm, für mich ist hauptsächlich interessant, wie ausgefeilt dann schon die, diese künstliche Intelligenz ist und wie sehr die auf die Spieler, dann eingeht.

82. I: Also wärst du bereit, falls die Technologie das natürlich hergibt, das länger, auf längere Zeit eine richtige Kampagne mit einem KI-Spielleiter zu starten?

83. B: Ja, potenziell schon.

84. I: Glaubst du, dass es zukünftig solche Produkte/Dienstleistungen geben wird, die quasi diesen KI-Spielleiter zur Verfügung stellen?

85. B: Könnte ich mir vorstellen, ja.

86. I: Was glaubst du grundsätzlich, wie sich künstliche Intelligenz auf die Tabletop-Rollenspiel-Branche auswirken wird? Sowohl auf der Spielerseite als auch auf der Verlagsseite?

87. B: Ich denke, dass künstliche Intelligenz, wie schon heute auch schon sehr, sehr vielen Bereichen Hilfsmittel benutzt werden wird. Eben, wie schon angesprochen für Bildgenerierung von einzelnen Charakteren. Ich glaube, dass da hauptsächlich der Spielleiter sehr, sehr viel Hilfestellung daraus beziehen kann, beziehungsweise für sehr, vielleicht unerfahrenere oder Spielleiter mit Denkblockade beziehungsweise Kreativblockade, wo KI einfach sehr interessante Denkanstöße geben kann oder so ganze Sessions oder Kurzgeschichten vorschreiben kann, von denen man sich dann sehr inspirieren lassen kann. Ich denke, dass es sehr, sehr interessant sein wird.

88. I: Also glaubst du, dass es eher den Markt von den Spielleitern ansprechen wird?

89. B: Ja, zuerst auf jeden Fall. Ich glaube es hätte eben weniger Anwendung für künstliche Intelligenz in dem Spielgeschehen. Wirklich eben nur für kleinere Hilfsmittel im Sinne von Bildgenerierung, vielleicht Ton Generierung, etc. Nicht sehr im KI-Bereich für eigene Charaktererstellung, ja der eigene Charakter trotzdem etwas ist, dass ich mir selbst ausdenken möchte. Selbst eine Hintergrundgeschichte, weil diesen Charakter auch verkörpern möchte und spielen möchte, und deswegen ist es für den tiefgründigeren Bereich dann von Rollenspielen in diesem Segment, glaube ich, uninteressanter für mich als Spieler. Allerdings, wenn ich mich in die Rolle eines Spielleiters versetze, glaube ich schon, dass das sehr interessant sein könnte, oder ich kann vorstellen, dass es dort mehr zu nutzen.

90. I: Okay, das war schon die letzte Frage bezüglich künstlicher Intelligenz. Die nächsten paar Fragen, die wir noch haben, beziehen sich, wie ich am Anfang erwähnt, bisschen über die betriebswirtschaftlichen Aspekte von Digitalisierung, wie sie das auf die ganze Branche und auf die Geschäfte darin auswirkt. Und da wären meine eine erste Frage für dich: Deiner Einschätzung nach, wie profitieren Rollenspiel-Entwickler und Verlage von dieser Digitalisierung und diesen neuen Möglichkeiten, die da jetzt geboten werden?
91. B: Ich denke, der Hauptgewinn daran ist, dass man jetzt ein weiteres Medium eigentlich hat, um sich zu vermarkten und Produkte zu verkaufen in der Form von nicht nur physischen Büchern und Regelwerken, sondern auch von elektronischen Büchern und Regelwerken beziehungsweise, wie im Falle von DDB auch elektronischen Hilfssoftware, die entweder in kleiner Ausführung gratis, aber dann in größerer Ausführung, dann über ein jährliches Abonnement zu kaufen sind.
92. I: Du hast gerade Abonnements erwähnt. Hast du entweder bei deinem eigenen Kaufverhalten oder generell bei Tabletop Rollenspiele Produkten einen Trend bemerkt, der von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen geht, oder konntest du für dich selbst sowas nicht feststellen?
93. B: Dafür bin ich, glaube ich, zu kurz erst in dieser Branche, so wie ich, wie ich in der Branche erst richtig angekommen bin, war das alles schon da, also die ganzen elektronischen Abonnements gab es schon als ich eigentlich hauptsächlich dazugestoßen bin.
94. I: Und wie findest du das? Diese neuen Erlösmodelle aus den digitalen Geschäftsmodellen, Abo-Modelle, Mikrotransaktionen etc.?
95. B: Ich heiße es willkommen!
96. I: Warum?
97. B: Ähm, da die elektronischen Hilfsmittel aktuell, da, wo wir sind, wirklich sehr, sehr große Abhilfe auf gewisse Funktionalitäten schaffen, die in der, in der älteren Form, in der Papierform, wo man noch selbst Kreuzchen auf Zetteln machen musste, wie gesagt, eine große Hilfeleistung sind. Und das heiße ich hauptsächlich sehr willkommen.
98. I: Hast du einen Tabletop Rollenspiele Abo Dienst in irgendeiner Form abonniert?
99. B: Ja, DDB.

100. I: Ähm, okay, wie stehst du grundsätzlich zu Digital-Only-Produkten? Also zum Beispiel, wenn D&D jetzt die neuen Regelbücher nur mehr in der digitalen Fassung veröffentlichen würde und keine physischen Bücher mehr drucken würde? Wie würdest du das finden?
101. B: Mich persönlich würdest du nicht wirklich betreffen, aber ich würde es schade finden.
102. I: Wieso?
103. B: Da solche Grundregelwerk doch eigentlich etwas Schönes sein kann, ist, was man sich zu Hause auch, auch wenn es nicht viel benutzt wird, auch sehr schön, dass die Dekorationsgegenstand eigentlich aufstellen kann, und es ist doch immer großer Unterschied, wie, wenn man etwas physisch besitzt oder nur elektronisch. Es hat einfach an einen anderen Stellenwert.
104. I: Besitzt du irgendwelche physischen Tabletop-Rollenspiel-Bücher oder -Abenteuer?
105. B: Nein.
106. I: Ist dir grundsätzlich der Besitz von physischen Rollenspielen-Inhalten wichtig?
107. B: Nein.
108. I: Wie stehst du dazu, dass zum Beispiel das Tabletop-Rollenspieler-Verlage über ihre neuen digitalen Produkte Nutzerdaten sammeln? Also zum Beispiel "Person ist da geboren, hat dieses Geschlecht, er hat vier Charaktere gebaut, die sind diese Klasse, hat diese drei Abenteuer gekauft, dieses Regelbuch gekauft, und können das und das und das daraus ablesen". Wie stehst du zu dieser Datengewinnung?
109. B: Wenn es nur der grobe Wohnort ist, dann vollkommen in Ordnung. Im Allgemeinen finde ich sowas komplett verständlich. Wenn ich dir der Herausgeber von so etwas wäre, glaube ich, würde ich auch, würde mich solche Meta-Daten eigentlich interessieren, um dann gezielter meine, meine nächsten Produkte auf eine breitere Masse auszuweiten und um so mit mehr Inhalten oder Dingen zu produzieren, die dann auch für meine, für meine Zielgruppe geeignet sind, die, was ich damit ansprechen möchte, und deswegen finde ich es verständlich, und deswegen finde ich das auch okay.
110. I: Okay.

Interview 4

Befragter: Bernhard
Geschlecht: männlich
Datum: 04.07.2023
Ort: Face-to-Face, beim Interviewer zu Hause

6. I: Gut, wann hast du begonnen, Tabletop-Rollenspiele zu spielen? Also wie alt warst du da? In welchem Jahr war das zirka?
7. B: Schwer zu sagen, wann ich da den ersten Kontakt hatte, das erste Mal regelmäßig war, im Jahr vielleicht 2014, 2015, also vor gut acht Jahren, schätze ich. Ich habe mir den Tag genau natürlich nicht gemerkt, aber zirka da hat es dann angefangen, dass ich regelmäßige an diversen Events einfach teilgenommen habe. Ja.
8. I: Und welche Tabletop-Rollenspiele hast du bereits gespielt?
9. B: Ähm, D&D 5e, Cthulhu, Das Schwarze Auge und Pathfinder werden wir hoffentlich bald starten. Ja!
10. I: Und welches von diesen Rollenspielen spielst du da am häufigsten?
11. B: D&D. Dort werden wir wahrscheinlich aber dann auf Pathfinder wechseln.
12. I: Und was von den dir genannten Rollenspielen würdest du als dein Lieblingsrollenspiel bezeichnen?
13. B: Wahrscheinlich eher noch D&D. Einfach, weil, weil wir am öftesten dazukommen, es zu spielen. Cthulhu, prinzipiell, stehe ich sehr, sehr offen gegenüber, aber dazu muss man die Zeit finden.
14. I: Was sind deine Hauptgründe, Tabletop-Rollenspiele zu spielen? Warum spielst du diese Spiele?
15. B: In erster Linie wahrscheinlich wegen dem sozialen Aspekt. Man hat praktisch ein Happening, ein Event, wo man mit Freunden zusammenkommen kann, regelmäßig. In zweiter Linie natürlich des Spielens willen. Ich bin sehr interessiert an Spielen, die einen höheren Komplexitätsgrad haben. Da sind alle Rollenspielwerke, so ziemlich das Beste, was mir passieren konnte, dass ich jetzt entdeckt habe. Ja.

16. I: Wenn du jetzt die Tabletop Rollenspiele hennimmst, welche Spielaspekte machen die da am meisten Spaß? Welche Teile des Spielens geben dir am meisten?

17. B: Das ist schwer zu sagen, es hält sich ungefähr in der Waage. Es ist eine Mischung aus Hintergrundgeschichte... Ähm, praktisch die Rätsel oder die, die Situation, vor die man gestellt wird, wo man Hintergrundgeschichte erfährt beziehungsweise wo das eigentliche Gameplay stattfindet, die beiden matchen sich ungefähr auf dem ersten Platz, also Gameplay und Hintergrundgeschichte, würde ich sagen.

18. I: Und welche Aspekte machen dir am wenigsten Spaß?

19. B: Am wenigsten würde mir jetzt auf Anhieb kein Aspekt einfallen, der mir sehr wenig Spaß macht. Einerseits liebe ich die Komplexität, aber andererseits, wenn man in ein neues Regelwerk hineinkommen will, stellt dich diese Komplexität vor eine enorme Herausforderung, sich mal in die, in die, in diese Unweiten einzugraben, um das Konzept vollumfänglich verstehen zu können. Das ist ja, aber es ergibt sich natürlich aus der Sache heraus, auch wenn, wenn man da dann halt wirklich sehr viel zahlt, investieren muss, um das Ganze zu verstehen, und dadurch wahrscheinlich aufgrund des Zeitaufwands, den man investieren muss, eigentlich eher das am wenigsten spaßige Element ist. Allerdings, auf der anderen Seite erfährt man hier dann wieder Hintergrundgeschichte und versteht mehr und mehr das Konzept, wie auch das Ganze, die ganzen Regeln aufgebaut sind, was wiederum motivierend ist. Ja, es hält sich sehr die Waage.

20. I: Okay, nimmst du öfters die Rolle eines Spielers oder des Spielleiters ein?

21. B: Eher des Spielers.

22. I: Und wenn ihr in eurer Gruppe spielt, wo spielt ihr da?

23. B: Meistens, also eigentlich ausnahmslos bei einem Freund zu Hause.

24. I: Und in welcher Beziehung stehst du mit deinen Mitspielern? Sind es Partner, Freunde, Familie?

25. B: Eher Freunde. Familie habe ich keine, die auch Rollenspiele spielt. Ja Freunde!

26. I: Und wann spielst du da, also Uhrzeit und Wochentag meine ich damit?

27. B: Im Regelfall jeden zweiten Dienstag, ab 18 Uhr bis 22 Uhr und ansonsten eher auch an den Wochenenden, wenn wieder eine andere

Kampagne geplant ist. Aber es hat schon seinen Vorteil, einen geplanten Termin im wöchentlichen Rhythmus zu haben.

28. I: Wie lange dauert so die durchschnittliche Session bei dir?
29. B: Reine Spielzeit hätte, hätte ich geschätzt, auf zwischen drei und vier Stunden.
30. I: Verwendest du oder deine Mitspieler derzeit irgendeine Art von digitalen Tools beim Tabletop-Rollenspielen?
31. B: Ja, wir verwenden DDB, eine Webseite, auf der man seine Charaktere erstellen kann, uns auch diverse Dinge mit tracken kann, wie Spell Slots, die man verbraucht hat, und praktisch digital seinen Charakterbogen verwalten kann.
32. I: Und warum benutzt ihr das, was für Vorteile bietet das, zum Beispiel dir?
33. B: Man braucht grundsätzlich mal keinen Radierer, und es ist einfach praktisch, wenn man auf einen Charakterbogen nicht 20-mal pro Abend hin und her radieren muss, sodass nach gefühlter sechsten/siebten Session kein Papier mehr da ist, auf dem man radieren könnte oder schreiben könnte. Da ist es schon praktisch, das ganze Online abgespeichert zu haben, und natürlich die Zugänglichkeit. Wenn, wenn ich meinen Charakterbogen vergesse, habe ich ein Problem. Wenn ich mein Tablet, was ich zum Einstieg in DDB verwende, vergesse, kann ich genauso mit dem Handy darauf zugreifen.
34. I: Hast du schon mal Tabletop- Rollenspiele über Virtual-Tabletops, wie zum Beispiel Roll20, gespielt?
35. B: Ja, während Covid haben wir öfters über Roll20 gespielt.
36. I: War das auch dann schon das letzte Mal, also in der Covid Zeit, wo du VTTs genutzt hast?
37. B: Prinzipiell schon ja. Das war dann 2022 das letzte Mal, schätzt ich, ja.
38. I: Und wie würdest du deine Erfahrung damit beschreiben? Hat es dir gefallen?
39. B: Ja, sehr gut, ich finde, dass es eigentlich auch ein perfektes Tool ist, um Runden direkt bei einem Freund, also nicht nur rein digital, sondern auch vor Ort, praktisch ab zu halten, weil es dann doch einige Vorteile bietet, wie die leichtere Darstellung von Karten zum Beispiel, und es online dann doch

eher etwas anderes ist, weil der soziale Aspekt dann eher doch verloren geht und man Nebengespräche praktisch online schwer führen kann. Ja.

40. I: Warum seid ihr dann wieder weg, von Roll20 zum analogen Spiel gewechselt?

41. B: Glaub, weil es einfach daran liegt, dass das analoge Spiel mit weniger Technologieeinsatz praktisch auskommt. Wenn ich jetzt wirklich versuchen wollen würde, über Roll20 eine Runde bei einem Freund vor Ort praktisch auch zu spielen, bräuchte ich einen Fernseher oder vielleicht einen Beamer, um praktisch diese Karte irgendwohin zu projizieren, und da ist es natürlich erheblich einfacher eine Karte zu zeichnen, als sie mit irgendwo hin zu projizieren. Ja!

42. I: Wäre für dich ausschließliche Spielen über Roll20 auch eine Option?

43. B: Ja, schon, das Einzige, was da dann zu kurz kommen würde, wäre wahrscheinlich das Roleplay, weil ich einfach keine, weil online immer nur einer reden kann und sich keine Nebengespräche so natürlich entwickeln können. Das verlängert die Session ungemein.

44. I: Bevorzugst du digitales oder analoges Rollenspielen?

45. B: Ich würde sagen, eher analog ist aufgrund des sozialen Aspekts, aber ein Hybridbetrieb wäre wahrscheinlich die optimale Lösung. Ja.

46. I: Hast du schon mal SR-Technologie, Augmented Reality, in Kombination mit Tabletop Rollenspiele benutzt?

47. B: Nein.

48. I: Ich zeig dir da ein Bild. Das ist eine Technologie, die gerade in Entwicklung ist, namens "ARcana", womit mit Hilfe eines Tablets, 3D-Umgebungen und Miniaturen auf den Spieltisch quasi projiziert werden können. Könntest du dir vorstellen, solche Technologien für Tabletop-Rollenspiele zu benutzen?

49. B: Ich kann mir den Ansatz auf jeden Fall vorstellen, das ganze auszuprobieren. Ob sich dann wirklich durchsetzen wird, ist natürlich fraglich. Ja, weil man dafür natürlich das Tablet permanent halten muss im dreidimensionalen Raum, um sein Schlachtfeld praktisch zu sehen. Aber ja.

50. I: Das heißt, wenn es über Brillen möglich wäre, wäre es interessant für dich.

51. B: Auf jeden Fall. Eine Brille aufzuhaben, ist wesentlich leichter als ein Tablet eine halbe Stunde lang zu halten.

52. I: Was für Vorteile würdest du grundsätzlich bei sowas sehen, im Vergleich zu physischen Miniaturen?

53. B: Ähm, der wahrscheinlich markanteste Vorteil ist, dass jede einzelne Miniatur derzeit natürlich Geld kostet. Wahrscheinlich, wenn's, wenn's für VR-Devices zur Verfügung steht, wird es natürlich auch Geld kosten. Allerdings ist es natürlich flexibler und leichter einsetzbar und wahrscheinlich hoffentlich auch mit Community-Inhalten einfach viel größer, komplexer, umfangreicher sein wird, dass nicht jeder, dass nicht jeder Gegner vom selben Type, genau gleich aussieht, sondern es dann doch wirklich Unterschiede zwischen einzelnen Gegnertypen gibt.

54. I: Hast du schon mal VR-Technologie in Kombination mit Tabletop Rollenspielen verwendet?

55. B: Nein, noch nie.

56. I: Da kann ich dir auch ein Bild zeigen. Da gibt es auch eine Technologie, die kurz davor ist, zu erscheinen. Heißt "Dungeon Full Dive", wo du in einer kompletten virtuellen Umgebung, bei einem simulierten Spieltisch quasi dann D&D spielen kannst, wo aber dann natürlich die virtuelle Ergebung um die Möglichkeiten, die VR bietet, aufgewertet wird, wie zum Beispiel da der Wald im Hintergrund, wo man dann tatsächlich in der Umgebung ist, wo man gerade rollenspielt. Könntest du dir vorstellen, soweas zukünftig für Tabletop Rollenspiele zu benutzen?

57. B: Auch hier könnte ich mir das ausprobieren natürlich vorstellen. Allerdings sehe ich hier nicht so viele Vorteile, dass ich es jetzt auf jeden Fall regelmäßig nutzen wollen würde, da man hier natürlich versucht, die Realität schön abzubilden, allerdings hier dann auch auf die Grenzen der Technik wahrscheinlich stoßen wird, wie zum Beispiel, dass Nebengespräche schwerer zu führen sind. Der soziale Aspekt ist natürlich mehr noch gegeben als über zum Beispiel Roll20 und Discord in Kombination, um miteinander zu kommunizieren. Aber ich glaube auch allein vom preislichen her. Wenn jeder eine VR-Brille braucht, wird dann das klassische analoge Spiel bei einem Freund mittelfristig wahrscheinlich nicht nur die günstigere, sondern auch effizientere Variante sein.

58. I: Könntest du dir vorstellen, dass in der Zukunft analoges Spiel von VR-Technologien abgelöst werden könnte?

59. B: Ja, kann ich mir prinzipiell vorstellen, allerdings eher langfristig gesehen, also kurz bis mittelfristig, also in den nächsten fünf bis sieben Jahren, würde ich nicht davon ausgehen, dass sich hier wirklich ein großer Wurf ergeben wird.

60. I: Was ist deine Einschätzung, wie lange es dauern könnte oder würde, bis wir vielleicht dann ein Punkt wären, wo es das ablösen könnte?

61. B: Schwer, schwer zu sagen, also nicht nur schwer, sondern sehr schwer vorherzusagen, aber ich schätze, vielleicht zwischen 15 und vielleicht 20 Jahren, wo man dann wirklich an dem Punkt ist, wo man sagen würde: Okay, jetzt wird eigentlich mehr über alles, über alles analog praktisch gespielt.

62. I: Verwendest du oder deine Mitspieler künstliche Intelligenz in deiner Rollenspielgruppe?

63. B: Ich verwende keine. Ich schätze die anderen auch nicht, aber ich habe auch noch nie gefragt.

64. I: Wieso verwendest keine KI du, oder gibt es irgendwelche Gründe dafür?

65. B: Ich wüsste jetzt auch nicht wirklich explizit, für was. Das Einzige, was ich mir vorstellen könnte, wo es natürlich extrem sinnvoll ist das Einzige, bei Fragen, die die Regeln betreffen. Eine KI zu befragen, wie es in jener Situation mit den Regeln ausschaut, ist natürlich etwas, nicht nur etwas, sondern erheblich schneller, als selbst im Regelwerk nachschlagen zu müssen.

66. I: Könntest du dir vorstellen, zukünftig KI generierte Inhalte für Tabletop Rollenspiele zu verwenden, zum Beispiel Bilder oder Audiodateien, NPCs, Quests oder Charakterideen?

67. B: Auf jeden Fall, also. Ich sehe da erhebliche Vorteile, um vor allem die eigene Kreativität, noch mehr zu nutzen.

68. I: Was im Speziellen von den Dingen, die ich gerade genannt habe, würde dich da interessieren?

69. B: Ähm, vor allem Bilderzeugung, weil das natürlich eine komplett andere, Ähm, na wie soll ich sagen, ein viel besseres Feeling ermöglichen würde, eine viel bessere Umgebung mit, in die man sich noch besser als Spieler dann hineinversetzen kann. Immersion, genau da haben wir es. Danach habe ich jetzt die letzten zehn Sekunden verzweifelt gesucht, und vor allem auch Audio generierte Texte, Geräuschkulissen, vor allem

Geräuschkulissen, vielleicht eher weniger Stimmen aber Geräuschkulissen. Jetzt ist man eher noch an schon aufgenommene Geräuschkulissen gebunden, sprich, es muss ein Audio, eher ein Audioschnipsel sein von irgendeinem Film oder irgendeinem anderen Medium, wo dieses Geräusch schon mal vorgekommen ist, und da die richtige, die richtige, die richtige Geräuschkulisse zu finden, ist praktisch unmöglich. Da bietet KI einfach sehr einfach die Möglichkeit, diese Audiotreifen so zu verknüpfen, wie man will, beziehungsweise neue zu generieren, gehe ich jetzt mal davon aus.

70. I: Könntest du dir vorstellen, in einer Rollenspiel Gruppe mitzuspielen, die komplett von einer KI geleitet wird?

71. B: Ja, könnte ich mir vorstellen, das wäre sicher sehr witzig.

72. I: Warum? Was ist denn interessant für dich?

73. B: Die hat im Gegensatz zu einem menschlichen Game Master keine, wie soll ich sagen, Ermüdungserscheinung. Sie kann in Windeseile auf sämtlichen digitalen Inhalten zurückgreifen, Geräuschkulissen oder unter Umständen Bilder in Kombination mit einem Beamer, dem sind ja keine Grenzen gesetzt und hat ja hat halt zu jeder Zeit vollen Zugriff auf die ganzen Regelwerke, die Hintergrundgeschichte. Ja, das Spiel würde wahrscheinlich sich mit der Zeit abnutzen, das Spiel mit der KI, weil, weil die wahrscheinlich eher annähernd fehlerfrei arbeiten wird, beziehungsweise am Anfang unter Umständen bei der Spracherkennung der Spieler vielleicht nicht ganz weiß wie sie, wie sie diese verarbeiten soll, vor allem, wenn man starken Dialekt spricht. Aber zum Ausprobieren kann ich mir auf jeden Fall vorstellen, und ob es sich in Zukunft durchsetzt, würde ich auch sagen. Aber, dass wir da vielleicht schon eher als wie beim Thema VR schon an den Möglichkeiten schon eher dran sind, das wirklich flächendeckend effektiv einzusetzen, ja.

74. I: Also, du glaubst, dass es zukünftig Produkte und Dienstleistungen geben wird, die das anbieten werden.

75. B: Genau auf jeden Fall.

76. I: Wie, glaubst du generell hat sich oder wird sich wahrscheinlich künstliche Intelligenz auf die Rollenspiel Branche auswirken, sowohl auf Verlagsseite als auch auf der Spielerseite?

77. B: Für die Verlagsseite wird es wahrscheinlich eine Umstellung werden. Das eigene Geschäftsmodell für Geschichtenschreiben und -erfinden wird viel schneller, für viel mehr Leute zugänglich, zu weitaus geringeren Herstellungskosten schätze ich jetzt mal, was die Marktpreise für diese

Geschichten wahrscheinlich eher drücken wird. Für den Spieler ist es natürlich von Vorteil, da man aus einem größeren Portfolio schöpfen kann, wahrscheinlich, ähm, ja, ich glaube, dass da wahrscheinlich die Verlage dann eher weg vom Verkaufen von Geschichten eher abrücken werden und sich unter Umständen eher auf die Entwicklung einer spezialisierten KI konzentrieren werden, die Spielern zur Verfügung gestellt wird, um ihre eigenen Geschichten zu schreiben, also vom Verkaufen vom fertigen Ergebnis eher zum Verkaufen der Maschine, des Werkzeugs zum Erstellen von diesen, sich wandeln wird.

78. I: Deiner Einschätzung nach, wie profitieren diese Tabletop-Rollenspiel-Entwickler und -Verlage von der Digitalisierung, die gerade in der Branche passiert?
79. B: Kurzfristig werden sie wahrscheinlich davon profitieren, da sie selbst ihre Geschichten schneller schreiben, schneller, vor allem Korrekturlesen können KI einsetzen können, um vielleicht eventuelle Fehler in der eigenen Logik, in der Geschichte aufzudecken, und nicht mehr so viel auf Korrekturlesen angewiesen sind. Mittelfristig dann spätestens dann, wenn die KI wirklich so, also die Technologie so zugänglich ist für jeden, dass jeder praktisch innerhalb von Windeseile alles seine eigene Geschichte publizieren und auf Webseiten, wie Reddit zur Verfügung stellen kann. Spätestens da, schätze ich, wird ihnen einfach ein Geschäft wegbrechen, ein Teil davon. Und da wäre eigentlich die logische Konsequenz, nicht zu verhindern, dass solche Geschichten geschrieben werden, sondern eher ermöglichen, dass diese geschrieben werden, und das Werkzeug zum Schreiben von diesen spezialisiert zur Verfügung zu stellen.
80. I: Hast du in deinem eigenen Konsumverhalten einen Trend, was jetzt Tabletop Rollenspiele angeht, weg von physischen Einmalverkäufen hin zu digitalen Abo-Modellen und Mikrotransaktionen bemerkt?
81. B: Ähm, ja, also Abo-Modelle, vielleicht noch eher weniger, aber mehr und mehr kaufe ich Bücher eher als PDF als in Hardcover-Version, einfach weil diese zurzeit meistens günstiger sind als die gedruckte Version und natürlich erheblich flexibler einsetzbar sind. In einer, in einem Spiel, wo man vielleicht vier, fünf Bücher braucht, ist natürlich erheblich einfacher, fünf PDFs am Laptop dabei zu haben als fünf Bücher mit vielleicht 300/400 Seiten im Hardcover-Format.
82. I: Wie findest du eine solche Entwicklung, die mit digitalen Geschäftsmodellen in Kombination kommt?

83. B: Ich sehe es prinzipiell positiv. Also ja, es ist neue Art, natürlich Geld zu machen für den jeweiligen Verleger, ist ja ganz klar. Auf der anderen Seite ist halt der Vorteil, dass sehr viele Inhalte wesentlich schneller zur Verfügung gestellt werden können, und solange es nicht in die in die Richtung geht, dass man wirklich für jeden Inhalt penibel zahlen muss und diese ganze Praxis etwas überstrapaziert wird, sehe ich hier auch prinzipiell keinen Nachteil. Solange, solange es noch die Möglichkeit gibt, Hardcover-Bücher, für diejenigen, die es wirklich wollen, zu kaufen, zu einem höheren Preis, unter Umständen. Aber, solange es diese Möglichkeit gibt, stehe ich dem nicht die gedruckte Version kritisch gegenüber, solange kein Qualitätsabfall bemerkbar wird.

84. I: Da hast du persönlich einen Abo-Dienst in der Tabletop Branche abonniert?

85. B: Nein.

86. I: Wie stehst du zu Digital-Only-Produkten, wenn es um Tabletop Rollenspiele geht?

87. B: Digital-Only... Kommt immer darauf an, warum das ganze nur digital verfügbar ist. Wenn es nur digital verfügbar ist, weil die Auflagenzahl für ein Buch zu gering wäre, dann ja, dann bin ich damit vollkommen einverstanden. Wenn es nur aus dem Grund digital ist, um praktisch diese Ressource nur über einen kurzen Zeitraum anbieten zu können, kann ich dem überhaupt nichts abgewinnen? Also, die Ressourcenverknappung von etwas, was eigentlich nicht verknappt werden muss, ist, ja, gelinde gesagt, schwierig.

88. I: Besitzt du physische Tabletop-RPG-Bücher?

89. B: Ja.

90. I: Ist dir generell der Besitz von physischen Rollenspiel Inhalten wichtig?

91. B: Ja.

92. I: Warum?

93. B: Es gibt mehr her. Eine digitale Bibliothek kann ich eher schlecht zur Dekoration von meinem Wohnraum nutzen als gedruckte Inhalte.

94. I: Wie würdest du dazu stehen, wenn jetzt zum Beispiel WotC, der Verlag, hinter D&D, zukünftig nur mehr digitale Bücher verkauft?

95. B: Ja, prinzipiell stehe ich dem sehr kritisch gegenüber, auf ein rein digitales Geschäft umzustellen. Aber das liegt wahrscheinlich eher da dran, dass, wenn jetzt ein neues Rollenspiel auf dem Markt kommt und das nur rein digital verfügbar ist, dann ist das Geschäftsmodell von Haus aus so gewählt, weil es vielleicht aus einer Nische kommt, etc. Bei D&D kann man jetzt nicht unbedingt sagen, dass es sich um eine kleine Nische handelt, wo es ab einem gewissen Zeitpunkt einfach keinen Sinn mehr macht, gedruckte Exemplare herauszubringen. Dem würde ich sehr, sehr kritisch und vor allem sehr, sehr, nämlich nur kritisch, auch sehr, extrem negativ gegenüberstehen. Ja, das wäre nicht nachvollziehbar.

96. I: Wie stehst du dazu, dass Rollenspiel, Verlage über die digitalen Produkte, die du benutzt, Nutzerdaten über dich sammeln? Zum Beispiel, dass ein Verlag aus den Zahlungsinformationen, die du eingegeben hast, und dann den Produkten, die du gekauft hast, zum Beispiel Annahmen treffen können. Wie "die Person ist wahrscheinlich männlich, ist dort geboren, hat diesen Wohnort, hat jetzt diese drei Abenteuer gekauft, diese vier Regelbücher, sechs verschiedene Charaktere angelegt, spielt Paladin, Rogue und Fighter. Deswegen können wir Annahmen über diese Person treffen." Wie stehst du zu so einer Art von Datensammlung?

97. B: Prinzipiell sehe ich dieser Art von Datensammlung, wenn sie praktisch mein Kaufverhalten analysiert, aber nicht darüber hinausgeht, nicht ganz so kritisch gegenüber. Da es natürlich für einen selbst, vor allem, wenn es sich um D&D handelt, in diesem ewigen Produktkatalog, für einen einzelnen Teilzeit-Spieler praktisch nicht möglich ist, einen Überblick über alles zu behalten, was unter Umständen für einen sinnvoll wäre oder was einen selbst interessieren könnte. Ich glaube, dass viel mehr Menschen viel weniger Probleme mit dieser Art von Daten- Analyse, Datenerhebung und dadurch resultierende Einkaufsvorschläge, sag ich mal, hätten. Wenn es einfach in Online-Shops die Möglichkeit gäbe, diese Funktion aus und einzuschalten und jedem selbst praktisch überlassen wird, will ich praktisch jetzt eher auf Käufe hingewiesen werden, "das könnte dich interessieren oder jenes könnte ich interessieren", oder einfach zu sagen "nein, ich will gar keine personalisierten Vorschläge, ich will einfach, ja, ich will nicht, dass meine Daten gesammelt werden, ich will keine Vorschläge". Wenn ich das abtrennen kann, dann würden wahrscheinlich viel mehr Leute dem Ganzen mit weniger Kritik begegnen.

98. I: Okay, danke.

Interview 5

Befragter: Alois
Geschlecht: männlich
Datum: 04.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Wann hast du begonnen, Tabletop Rollenspiele zu spielen, also mit welchem Alter und in welchem Jahr war das?
7. B: Ich würde jetzt mal sagen, das sind so vier Jahre bis jetzt. Also vor vier Jahren, habe ich mit Oneshots angefangen, nur sporadisch mitgespielt, und ich glaube, vor drei Jahren habe ich dann in einer richtigen Kampagne angefangen mitzuspielen, die dann nicht so lange gedauert hat, obwohl, naja, eigentlich schon ein Jahr oder bisschen mehr als ein Jahr.
8. I: Das heißt, 2019 hast du dann begonnen.
9. B: Ja, also, ich weiß jetzt nicht Punkt genau, aber ich glaube, es war 2019 auf jeden Fall zwischen 2018 und 2019 circa. Und ja, es wurde dann eigentlich immer dann mehr und mehr. Dann habe ich eine kurze Pause gemacht. Das Jahr 2022 war dann eine Pause für mich, und jetzt habe ich wieder vor kurzem wieder angefangen mit Tabletop-Spielen.
10. I: Okay, und welche Rollenspiele hast du schon gespielt, also Tabletop Rollenspiele?
11. B: Ähm, nur die großen bekannten, also D&D und das und Call of Cthulhu. Wobei man sagen muss, das ist natürlich das größte Verbreitete. Deswegen habe ich das auch öfters gespielt, aber eigentlich präferiere ich Cthulhu, weil ich diesen Horror Flair sehr mag.
12. I: Okay, was sind für dich deine Hauptgründe, warum du Tabletop Rollenspiele spielst?
13. B: Bei mir hat das eigentlich einen sozialen Hintergrund gehabt, und zwar hatte ich eine Zeit lang nicht sehr viel Zeit, wenn ich das so sagen kann für gute Freunde, beziehungsweise wollte ich einfach mehr mit Freunden machen. Und da hat mich dann einer dieser Freunde gefragt, ob ich nicht mitspielen möchte, und ich habe gedacht, na gut, ja, eigentlich jeder, der da spielt, habe ich dann auch gekannt. In der Freundesgruppe sage ich jetzt mal, es hat auch eine andere Gruppe gegeben, in der habe ich nur eine Person gekannt, die mir auch D&D gezeigt hat. Also für mich war das

zuerst ein Grund, ein Weg zum Wiederaufbau oder Reaktivierung von Freundschaften, und dann habe ich aber auch das Interesse entwickelt in kürzester Zeit. Und ja, also ich muss ehrlich gestehen, ich bin ein Fan von diesen Fantasiewelten und einfach seiner Fantasie freien Lauf zu lassen.

14. I: Okay, und in so einem Tabletop-Rollenspiel, welche Spielaspekte bereiten dir da am meisten Spaß?

15. B: Naja, um ehrlich zu sein, das variiert sehr, wie, wie ich an dem Tag drauf bin, aber ich muss, ich muss schon sagen, ein großer Aspekt, den ich sehr genieße, ist das ist das Rollenspielen. Ich glaube, dass es den meisten so geht. Einmal ist man besser in seinem Charakter und einmal nicht, also ja.

16. I: Und was, was macht dir am wenigsten Spaß?

17. B: Am wenigsten, wenn ich das formulieren kann, wenn man in dieser Fantasiewelt ist, aus dieser Fantasiewelt rausgezogen zu werden. Am liebsten wäre es mir, in einer Gruppe zu sein, die nicht aus dem Charakter rausfällt, die wenn ich jetzt sage, ich bin jetzt Alois und mein Charakter ist Darius, dass ich, solange wir auf diesem Tisch sitzen, Darius bleibe und nicht rausfalle aus meinem Charakter. Aber das ist ein Aspekt, den kann man nicht von anderen Spielern erwarten. Das ist nur etwas, was ich sehr cool finden würde. Sagen wir es mal so!

18. I: Okay, und bist du öfters Spieler oder Spielleiter?

19. B: Äh, immer nur Spieler! Einmal habe ich ein Spiel geleitet, aber ich schätze, ich bin nicht so gut gemacht dafür.

20. I: Und wenn ihr Tabletop Rollenspiele spielt, wo spielt ihr da?

21. B: Also zurzeit oder seit einiger Zeit spielen wir eigentlich immer bei dem Zuhause des Spielleiters. Davor war es bei mir eine Räumlichkeit, aber das war nur eine Übergangslösung.

22. I: Und in welcher Beziehung stehst du zu den anderen Mitspielern in deiner Gruppe?

23. B: In der jetzigen Gruppe sind das alles meine Freunde, also die habe ich auch davor gekannt und war auch davor schon befreundet mit der Gruppe, bis auf eine Person. Aber die habe ich dann während dem Spielen kennengelernt. Und ja, also man muss auch sagen, wenn man so regelmäßig sich mit den Spielern trifft und diese D&D-Sessions abhaltet, dann oder teilnimmt, dann entsteht auch in einer gewissen Weise eine Freundschaft auf kurz oder lang.

24. I: Und wann spielst du da, also zu welcher Uhrzeit und an welchem Wochentag?

25. B: Ähm, eigentlich immer am Wochenende, und die Uhrzeit ist meistens vier Uhr am Nachmittag, drei, vier Uhr am Nachmittag.

26. I: Und wie regelmäßig spielst du Tabletop Rollenspiele?

27. B: Also ich versuche, es einmal im Monat zu spielen, nur leider bin ich, wie soll ich das sagen? Leider bin ich jemand, der an Wochenenden immer sehr beschäftigt ist, und würde es gerne öfters spielen. Aber ich habe einerseits ein großes Verpflichtungsgefühl gegenüber einer Gruppe und möchte jetzt nicht, dass ich in einer zweiten Kampagne zum Beispiel teilnehme, und würde ich vielleicht in einer Kampagne oder in der, in der ich schon spiele, die Aufmerksamkeit verlieren oder gefragt, ob Sachen durcheinanderbringen und dann in der anderen Kampagne gar nicht erst richtig reinstarten können. Und, um ehrlich zu sagen, ich bleibe einfach bei dieser einen Gruppe einmal im Monat. Es ist jetzt auch zum Thema geworden, dass es auch zweimal im Monat sein wird, alle zwei Wochen, wobei einmal immer in Person gespielt wird und einmal über Discord und über den Computer.

28. I: Wie lange ist da eine Session, wenn ihr spielt? Im Durchschnitt?

29. B: Ähm ja, wenn wir um vier anfangen, sind wir meistens um neun halb zehn fertig. Also so, ich sage jetzt mal, im Schnitt sind fünf Stunden.

30. I: Okay, verwendest du oder deine Mitspieler irgendwelche digitalen Tools beim Tabletop Rollenspiel, also zum Beispiel DDB oder Roll20?

31. B: Ja, ja, also ich verwende eigentlich immer DDB, einfach nur, weil es die einfachste Methode ist, dass man nicht einen Charakterbogen vergisst... Naja eine Zahl lässt sich leicht am Computer ändern als ausradieren und neu hinschreiben. Ähm, Roll20 habe ich selbst früher viel verwendet, weil zur Corona Zeit hat man sich natürlich nicht treffen können, und da war halt Roll20 die, ich sage jetzt mal, ich weiß nicht, ob es die beste Lösung war, aber unsere Lösung als Gruppe. Ich schätze mal, ich war jetzt noch nicht bei diesen extra Online-Sessions dabei, aber da wird auch höchstwahrscheinlich Roll20 verwendet.

32. I: Wann war das das letzte Mal, dass du Roll20 verwendet hast?

33. B: Das kann ich gar nicht so genau sagen. Definitiv vor meiner Pause, das heißt über ein Jahr, also ich würde jetzt mal sagen, mindestens eineinhalb Jahre.

34. I: Okay und wie war deine Erfahrung mit Roll20 und VTTs? Hat es dir gefallen, oder wie war das?

35. B: Nun ja, nicht nichts übertrifft das in-person zu spielen, aber Roll20 hat das schon ziemlich gut hinbekommen mit der Map, die sie anzeigt, dass du die Webcam einschalten kannst, dass die Personen hervorgehoben werden, wenn sie sprechen. Ich kenne keinen Vergleich, das muss ich auch dazu sagen, aber ich finde Roll20 hat das schon ziemlich gut gemacht.

36. I: Und warum spielt ihr jetzt nicht mehr mit Roll20? Warum seid ihr dann wieder zurückgewechselt?

37. B: Weil einfach, wie bereits erwähnt, in Person zu spielen, das Authentischste ist und einen Charakter, einen Charakter möglichst authentisch rüberzubringen, ist natürlich in Person besser und funktioniert einfach besser als über eine Kamera. Ja, ich würde sagen, das ist der ausschlaggebende Punkt, auch.

38. I: Bevorzugst du digitales Rollenspiel oder analoges Rollenspiel?

39. B: Analog, also wenn ich die Wahl habe, sitze ich lieber mit meinen Freunden am Tisch und spiel das so.

40. I: Wieso?

41. B: Ähm, gute Frage... Ich schätze Mal bei mir liegt es unter anderem auch daran, dass ich alleine mit meiner Arbeit und auch in der Freizeit sehr viel vorm PC sitze und es eine gute Abwechslung ist, sich in einer Zeit, wo man hauptsächlich eigentlich nur noch digital miteinander spielt, doch noch ein Spiel zu haben, wo man sich auch wirklich miteinander trifft und gemeinsam auf dem Tisch spielt. Also ich finde das das hat, auch diese, wie soll ich sagen, diesen Flair, wenn man das so sagen kann, mit anderen gemeinsam am Tisch zu sitzen, Charaktere darzustellen und versuchen, mit Gestik und Mimik eben in so einer Fantasiewelt einzutauchen, funktioniert auch besser in Person.

42. I: Hast du schon mal AR-Technologien, also Augmented Reality Technologien, beim Tabletop Rollenspiele verwendet? Wenn du in den Discord-Chat schaust und im Textkanal "Allgemein", dann siehst du da im ersten Bild eine Technologie, die gerade entwickelt wird, und die heißt "ARcana". Da kannst du mit Hilfe einer Device, wie einem Tablet oder Handy, 3D-Objekte auf den Tisch projizieren, die zum Beispiel dann physische Minis oder ähnliches ersetzen können.

43. B: Ah, okay, sehr interessant, muss ich sagen, finde ich erstaunlich. Ich wusste gar nicht, dass diese Technologie überhaupt so richtig gibt.

44. I: Könntest du dir vorstellen, so was beim Tabletop Rollenspiele zu benutzen?

45. B: Ja, definitiv, also ich finde, jede jegliche Art von Technologie ist es auf jeden Fall wert auszuprobieren, aber wie es dann in Realität aussieht, ob mir das dann auch wirklich gefällt, kann ich jetzt nicht genau sagen. Ich schätze mal, eine Battle Map mit einem Mini, die deinen Charakter darstellt, die einfach auf dem Tisch steht, ist doch dann ein bisschen authentischer als man muss quasi durchs Handy sich die Karte anschauen.

46. I: Und wie schaut es mit VR-Technologien aus? Hast du die schon im Zusammenhang mit Tabletop Rollenspielen verwendet?

47. B: Verwendet? Nicht, nein, aber ich habe sehr oft Werbungen gesehen. Also, ich verwende VR oft und muss ehrlich gestehen, ich habe sehr oft Werbungen gesehen, was das betrifft, und bin auch sehr interessiert daran. Nur, ich glaube, VR Tabletop ist ja schwierig, das einzurichten, weil dann müsste man ja auch als ganze Gruppe, müsste dann jeder eine eigene Brille haben, und das ist halt nicht etwas, was jetzt jeder hat: eine VR-Brille.

48. I: Aber könntest du dir grundsätzlich vorstellen, Tabletop Rollenspiele mit VR-Technologien zu spielen?

49. B: Wie schon vorher gesagt, ja, ich würde es ausprobieren, ich könnte mir auch vorstellen, zu einem gewissen Grad. Aber es heißt, auch Tabletop, also ein virtueller Tisch ist da kein guter Ersatz, wenn ich das jetzt so sagen kann. Es ist doch das komplette Prozedere, dass man mit seinen Freunden am Tisch sitzt, man hat die Minis am Tisch stehen mit der Battle Map, und ja DDB ist jetzt etwas, was ich auf jeden Fall verwende, also schon, aber es dann zur Gänze durch VR ersetzen zu lassen, ähm, da kann ich prinzipiell auch gleich was anders spielen, wenn ich das so sagen kann.

50. I: Könntest du dir vorstellen, dass in der Zukunft VR-Spiel analoges Spiel ablösen könnte?

51. B: Nein, das glaube ich nicht.

52. I: Wieso?

53. B: Ähm, eben genau deswegen. Es ist der soziale Kontakt, den man natürlich auch pflegt bei solchen spielen, und ja auch, wenn man über VR einen Tisch simuliert und das Spielfeld, und man hat, man sieht ja trotzdem

auch, also man steht ja nicht alleine vor diesem Tisch, man sieht ja trotzdem dann quasi die anderen Mitspieler, die irgendwelche Avatare dann quasi haben, anstatt dessen sie jetzt quasi einfach dastehen oder neben einem sitzen. Ich glaube nicht, dass es, dass es das ersetzen wird.

54. I: Okay, verwendest du oder vielleicht deine Mitspieler bereits künstliche Intelligenz in eurer Spielgruppe?

55. B: Nicht, dass ich wüsste.

56. I: Könntest du dir vorstellen, dass du zukünftig KI generierte Inhalte, wie zum Beispiel Bilder oder Audiodateien oder NPCs, Quests oder Charakterideen verwenden könntest?

57. B: Falls ich mal in die Rolle eines Dungeon Masters fallen würde, ja, aber nur zu einem gewissen Grad, denn es nimmt dann doch einem die Kreativität. In meinem Falle wäre es zum Beispiel: "Okay, ich schreibe jetzt eine Geschichte" und sonstiges, und wenn ich jetzt nicht über jeden einzelnen NPC etwas schreiben möchte, oder ich sage jetzt mal einfach schlicht weg zu faul bin, gerade etwas zu machen. Aber es muss für die nächste Woche oder für die nächste Session bereit sein, dann kann ich mir schon vorstellen, dass ich das einfach mal kurz mit KI gesteuerter Hilfe dann doch hinkriege.

58. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Rollenspielgruppe zum sein, die von einem KI-Spielleiter geleitet wird?

59. B: Ich würde es gerne mal ausprobieren. Es wäre für mich dann kein klassisches Tabletop. Aber ich bin immer sehr interessiert, was künstliche Intelligenz so kann, und da wäre es definitiv auch interessant, wie künstliche Intelligenz vor allem in dem Aspekt, einen Charakter authentisch rüberzubringen, wie die das handhaben würde.

60. I: Glaubst du, dass es zukünftig Produkte oder Dienstleistungen geben wird, die sowas anbieten?

61. B: Ich schätze es wird schon noch eine Zeit dauern, bis es sowas geben wird. Ich habe mich selbst mit noch nicht so sehr auseinandergesetzt, was das betrifft. Also ich weiß nicht, was auch schon möglich ist. Ich kenne OpenAI, falls das jetzt der richtige Name ist dafür. Ich sage mal, ja, ich kann's mir vorstellen, aber mehr kann ich dazu nicht sagen.

62. I: Wie, glaubst du, wird sich künstliche Intelligenz auf die TTRPG-Branche auswirken, also sowohl auf der Verlagsseite als auch auf der Spielerseite?

63. B: Okay, nun, ich würde sagen, dass sich das negativ auswirkt.

64. I: In was für einer Form negativ?

65. B: Naja, wenn ich jetzt zum Beispiel überlege, es gibt vorgefertigte Kampagnen, wo wirklich auch Menschen dahinter sitzen und das schreiben, und wenn ich jetzt überlege darüber, dass eine KI das einfach schreiben könnte, denke ich jetzt an die Arbeitsplätze, die da verloren gehen können. Oder Content, der einfach kreiert wird, wobei ich mir nicht sicher bin, ob eine KI dann auch wirklich diesen Charakter in einer Kampagne zum Beispiel mit einbauen kann.

66. I: Okay, wie, deiner Einschätzung nach, wie profitieren solche Rollenspiele, Entwickler und Verlage von der Digitalisierung, die gerade in der Tabletop Branche stattfindet?

67. B: Ist eine knifflige Frage. Ich habe mich nicht so viel damit auseinandergesetzt.

68. I: Digitale Produkte, die jetzt ja auch in der Tabletop-Rollenspiel-Branche angekommen sind, ändern ja die Art, wie diese Firmen Produkte verkaufen und Geld verdienen. Hast du persönlich in deinem eigenen Kaufverhalten einen Trend bemerkt, der weg von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen geht?

69. B: Ich persönlich habe das nicht erlebt. Um ehrlich zu sein, ich bin da leider schlechtes Beispiel für das, weil ich habe nie selber die Bücher gekauft, sondern habe immer nur durch einen Freund diese, wie soll ich sagen, diese Ressourcen, diese Quellen, diese Bücher bezogen. Um ehrlich zu sagen, ich bin mir da nicht sicher.

70. I: Wie stehst du allgemein so eine Entwicklung, wenn sich diese Geschäftsmodelle von den Firmen ändern, also weg von physischen Verkäufen zu Abo-Modellen beispielsweise?

71. B: Es ist ein zweischneidiges Schwert, würde ich sagen. Also einerseits sage ich mal schlecht, denn früher war es auch so, dass man sich einmal ein Buch gekauft hat, und man musste nicht dem Verlag 10 € im Monat geben, dafür. Aber andersrum denke ich daran, dass zum Beispiel... Ich habe jetzt, ich bin jetzt auf einer Internetseite, wo ich mache mir einen Account, dort, buche mir ein Abonnement für einen X-Betrag und habe dann alle Quellen, die wöchentlich aktualisiert werden. Da sehe ich dann schon vielleicht einen Vorteil darin, wenn man ein Regelwerk oder wenn es jetzt zum Beispiel nicht D&D ist, diese ständige Veränderung damit auch unterstützt.

72. I: Ich glaube, du hast es eher schon kurz erwähnt, aber hast du, hast du persönlich einen Tabletop-Rollenspiele Abo-Dienst in irgendeiner Form abonniert?

73. B: Nein, ich habe es vorher schon erwähnt, ein Freund ist da die Person, von der ich diese Quellen beziehe.

74. I: Und der hat diesen Dienst abonniert.

75. B: Ich bin mir jetzt nicht sicher. Falls DDB ein Abo Dienst mittlerweile ist, dann ja, aber ich bin mir da jetzt leider nicht ganz sicher, wie das aussieht.

76. I: Okay, wie stehst du grundsätzlich zu Digital-Only-Produkten, wo es Tabletop Rollenspiele angeht? Also Produkte wie zum Beispiel Regelwerke, die nur in digitaler Form vorhanden sind?

77. B: Finde ich nicht schlecht im Zeitalter der Digitalisierung, wie bereits erwähnt. Eigentlich verwendet jeder bei uns DDB als Charakterbogen. Unser Spielleiter arbeitet selbst auf einem Tablet. Ich muss ehrlich sagen, ich komme auch arbeitstechnisch aus einer aus einem Bereich, wo es immer heißt, dass man Papier sparen muss, und aus dem Grund finde ich das jetzt nicht allzu schlimm. Wenn man wirklich auf gute, altmodische Art, ein Buch möchte. Und ja, man kann sich es auch ausdrucken. Es ist natürlich nicht das gleiche wie ein gebundenes Buch, aber ich finde so Digital-Only-Produkte sind jetzt nicht schlecht.

78. I: Besitzt du physische Bücher von Tabletop Rollenspielen?

79. B: Ja, besitze ich aber nur, weil es die elektronische Version nicht in meiner Sprache gegeben hat. Beziehungsweise vielleicht schon, aber nur über dubiose Seiten zu bekommen war, und ich wollte dann im Endeffekt eigentlich schon das Buch physisch besitzen, weil ich wusste, okay, wenn ich das jetzt direkt vom Verlag kaufe, unterstütze ich den wenigstens damit, statt anstatt jetzt da ein PDF auf irgendeiner anderen Seite runterzuladen.

80. I: Ist dir der Besitz von physischen Tabletop, Rollenspiele Inhalten wichtig?

81. B: Also in Bezug auf besitzen würde ich jetzt mal sagen, als Spielleiter, ja, als Spieler besitze ich sie zwar nicht, aber würde ich es trotzdem bevorzugen, einen Spielleiter zu haben, der solche Sache auch physisch hat. Jetzt nicht in Bezug auf das Regelwerk oder das Buch, sondern zum Beispiel die Minis.

82. I: Wie würdest du dazu stehen, wenn zum Beispiel ein Rollenspiel Verlag wie WotC, also der Verlage jetzt D&D vertreibt, zukünftig nur mehr digitale Bücher verkaufen und gar keine physischen Bücher mehr drucken würde?

83. B: Ich würde wahrscheinlich sagen, schade, aber andererseits gut für die Umwelt. Ich für meinen Teil schaue mir sämtliche Regelwerke, Skills, Listen oder sonstiges, was ich für meinen Charakter oder für die für diese Spielsitzungen brauche, eigentlich am Handy oder auf dem Tablet an, auf dem ich meinen Charakterbogen offen habe. Also wenn sie jetzt sagen, sie machen nur noch Regelwerke in elektronischer Form... Ja, okay, gut, aber ich glaube, ich bin da nicht zu sehr ein Spieler, der sich da so reinsetzt und reinkniet, dass ich jetzt sagen könnte, die Welt würde jetzt untergehen, weil ich kein Buch mehr bekomme.

84. I: Okay, dann sind wir schon bei der letzten Frage. Wie stehst du dazu, dass Tabletop-Rollenspiele-Verlage über diese digitalen Produkte, die sie anbieten, Nutzerdaten über dich sammeln können? Also zum Beispiel, wenn man beim Beispiel DDB bleiben, dass die theoretisch aus deinen Nutzerdaten Dinge über dich herauslesen können und Punkte verbinden können? Zum Beispiel: "du bist da geboren, du bist so viele Jahre alt, du hast diese drei Abenteuer gekauft, diese Regelbücher, du hast vier Charaktere angelegt, einen Paladin, einen Schurken, einen Fighter und einen Wizard." Dass man aus den Dingen, wie du dieses Spiel konsumierst, Daten möglicherweise und Dinge herauslesen kann. Wie stehst du über so eine Art von Nutzerdatensammlung?

85. B: Nun, zuallererst will ich dazumal sagen, wir Menschen sind gläsern. Ich glaube, dass ich glaube nicht, dass es irgendwelche Menschen gibt, die im Internet sind, und es nicht irgendwelche Daten über diese Menschen gibt, und dass auch wenn man glaubt, man bewegt sich sicher im Internet, und man glaubt nicht, dass das Internet nicht viele Sachen weiß über einen, dass das definitiv nicht der Fall ist. Das Internet weiß sehr viel und bezieht sicherlich auch genügend solche Daten. Und wenn ich den Fakt jetzt im Vordergrund betrachte, finde ich, dass das, was personalisierte Werbung jetzt betrifft, und die sehen, dass ich jetzt zum Beispiel Kurz-Kampagnen von Call of Cthulhu kauf, und die geben mir dann Werbung, dass ein neues Buch dafür rauskommt, dann finde ich das gut. Ich zähle definitiv zu den Menschen, die die gerne Produkte beziehen, aber sich nicht selber informieren oder zu faul sind dafür. Aber das ist natürlich auch nur meine Meinung. Also, viele Menschen mögen das auch überhaupt nicht, dass man sämtliche Daten irgendwie verwendet für solche Sachen.

Interview 6

Befragter: Nico
Geschlecht: männlich
Datum: 05.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Wann hast du begonnen Tabletop Rollenspiele zu spielen? Also wie alt warst du da, und in welchem Jahr war das?
7. B: Das allererste Mal habe ich irgendwie so einen Sommer lang nur gespielt, mit zirka 17. Das müsste 2014 gewesen sein? Zirka? Dann irgendwie Jahre nicht mehr und eh dann erst 2020 oder so, dann erst regulärer.
8. I: Okay, und welche Tabletop Rollenspiele hast du bereits gespielt?
9. B: Äh, das Allererste war Shadowrun, ähm, und dann D&D.
10. I: Welches Tabletop Rollenspiel spielst du davon am häufigsten?
11. B: D&D.
12. I: Würdest du sagen, dass das auch den Lieblingstabletoprollenspiele ist?
13. B: Also, ich kann es ja nur mit Shadowrun vergleichen, und da würde ich schon sagen, dass ich D&D mehr mag, weil irgendwie war mir Shadowrun fast zu frei. Also wie gesagt, ich habe es auch nicht lange gespielt, aber irgendwie ja habe ich mich in D&D mehr reingefunden.
14. I: Was sind deine persönlichen Hauptgründe, warum du Tabletop Rollenspiele spielst?
15. B: Also ich würde schon sagen, soziale Komponente, einfach, weil man halt die Leute dann wieder trifft. Ich mag es so als Ausgleich neben Arbeit oder Studium, wenn man dann vielleicht einen Tag in der Woche oder im Monat so in eine andere Welt flüchten kann, und ich bin auch irgendwie sehr investet dann in die Storys, die sich da entwickeln, und will halt wissen, wie es weitergeht.
16. I: Und beim Tabletop Rollenspiel, welche Spielaspekte bereiten dir da am meisten Spaß?
17. B: Ich glaube, ich mag gerne den Teil, wenn der Spielleiter irgendwie so die Welt beschreibt, wenn man vielleicht an einem neuen Ort ist und ganz neue

Umgebungen und neue NPCs auf einen zukommen, und man darf da irgendwie erstmal exploren und schauen, was man da machen kann. Also gar nicht unbedingt voll die Combat Situations, sondern eher das Welt-Erkunden und so Spaß haben in-charakter.

18. I: Welcher Spielaspekt bereitet dir am wenigsten Spaß?

19. B: Schwierig... Also wenn ich jetzt sage, das macht mir am wenigsten Spaß, dann macht es mir halt trotzdem nicht keinen Spaß. Aber ich glaube, manchmal übersehe ich irgendwie, dass, wenn wir aufleveln, dann muss man sich manchmal irgendwie so viele neue Eigenschaften durchlesen und versuchen, die dann beim nächsten Mal vielleicht schon irgendwie einzubringen, und das ist mir dann manchmal zu viel, und dann bin ich so "ja, okay, wird schon passen". Dann lese ich mir vielleicht gar nicht alle neuen Fähigkeiten durch, die ich jetzt könnte, und nutze das gar nicht so ganz aus.

20. I: Okay, nimmst du öfters die Rolle des Spielers oder der des Spielleiters ein?

21. B: Bis jetzt immer die Rolle des Spielers.

22. I: Und wenn ihr Rollenspiele spielt, wo spielt ihr da?

23. B: Ähm, bis eigentlich jetzt, meistens beim DM zu Hause.

24. I: Und in welcher Beziehung stehst du zu deinen Mitspielern?

25. B: Eine Person ist ein ehemaliger Uni-Freund, und die anderen habe ich alle über den dann kennengelernt.

26. I: Und wann spielt ihr da, also zu welcher Uhrzeit, an welchem Wochentag, wenn es einen dezidierten Tag gibt?

27. B: Wir versuchen, beziehungsweise ich bin ja offiziell, wäre ich ja in zwei Kampagnen, und für jede hätten wir uns einen Sonntag im Monat rausgesucht, wo wir meistens so von drei, vier bis abends sehr unterschiedlich, acht, neun, acht Uhr spielen, aber das klappt natürlich nicht jeden Monat so.

28. I: Ähm, und die Sessions dauern im Durchschnitt, wie lange?

29. B: Ich habe das Gefühl, wir sind in letzter Zeit kürzer geworden. Irgendwie. Ich habe das Gefühl, anfangs vielleicht schon fünf, sechs Stunden, aber ich glaube, jetzt hatten wir teilweise schon nur so zwei, drei Stunden. Also es schwankt, aber ja, dann durchschnittlich vielleicht vier Stunden oder so.

30. I: Okay, und verwendest du oder deine Mitspieler derzeit digitale Tools beim Tabletop Rollenspielen? Also zum Beispiel DDB oder VTTs wie Roll20?

31. B: Ja, ich glaube, wir haben alle zumindest die Charakter Sheet drauf erstellt, auf DDB, manche verwenden, soweit ich weiß, on-paper jetzt die Charakter Sheets zum Spielen. Ich verwende aber zum Spielen auch den Charakter Sheet nur online, und manchmal würfle ich auch sogar, ähm, in DDB, aber wie ich gerade Lust habe.

32. I: Und warum? Welche Vorteile siehst du in DDB?

33. B: Also erstens, ich glaube, ich habe nur so einmal einen Charakter Sheet mit der Hand ausgefüllt und das war einfach viel, viel Arbeit zum Ausfüllen, und ich finde es auch praktisch, weil man eben ja so angeleitet wird beim Ausfüllen schon, und wenn man mal nicht genau weiß, was irgendwas heißt oder was jetzt irgendeine Skill genau macht oder so, dann hat man eigentlich immer irgendeine Infobox dabei, die das genauer beschreibt, und müsste da nicht nochmal extra irgendwo nachschlagen oder googeln oder fragen. Also finde ich es gerade beim Erstellen extrem hilfreich, einfach, ähm, und ja auch einfach während dem Spielen, dann kann ich das so unvorbereitet irgendwie hingehen und auf dem Handy eigentlich auch mein Charakter Sheet haben und muss da keine Googlen Zettel in den Rucksack kramen oder so.

34. I: Hast du schon mal Tabletop Rollenspiele über VTTs, wie zum Beispiel Roll20, gespielt?

35. B: Ja, habe ich besonders in der Pandemiezeit. Mir ist gerade eingefallen, ich habe vorher gelogen. Ich habe noch ein Tabletop-Spiel gespielt. Ich habe einmal "Alice is Missing" gespielt, und das nämlich auch nur online.

36. I: Was ist das für ein Rollenspiel? Worum geht es da?

37. B: Das ist so ein bisschen ein Who-Done-It-Mystery-Game. Die Charaktere sind sogar teilweise vorgegeben da. Ich glaube, es ist irgendwie limitiert auf circa sechs Spielerinnen oder so, und der DM selbst ist einer von diesen Characters. Man kann jetzt dann schon selbst irgendwie noch ein bisschen sich outfleschen und denen Persönlichkeit geben. Aber so, die Beziehungen untereinander sind schon festgelegt, und dann gibt es eben die Alice, zu der hat jeder irgendeine bestimmte Beziehung irgendwie. Sie ist die Schwester oder die beste Freundin, und die verschwindet dann, und gemeinsam versucht dann diese Gruppe eben die Alice zu finden. Und da gibt es irgendwie so Aktionskarten, wo ich glaube, alle zehn Minuten oder so. Es ist eine festgelegte Dauer auf circa eineinhalb Stunden oder so, und

alle zehn Minuten oder so darf man eine neue Karte aufdecken, dann passiert immer was, und dann muss man irgendwie darauf reagieren. Und das Ganze funktioniert eigentlich gar nicht über so am Tisch sitzen und miteinander reden, sondern indem man entweder auf Discord oder per Handy in so Group-Chats miteinander schreibt.

38. I: Also ist doch die hybride Komponente schon quasi ins Spiel implementiert worden?

39. B: Genau ja.

40. I: Spannend, aber um zu meiner ursprünglichen Frage zurückzukehren. Wann hast du das letzte Mal Roll20 benutzt, um Tabletop Rollenspiele zu spielen?

41. B: Ich glaub, Roll20 ist schon länger aus. Ich schätze mal 2021 oder so, dass wir dann wieder in echt gespielt haben. Seitdem habe ich eigentlich, glaube ich, nicht mehr Roll20 gewendet.

42. I: Und wie hat es dir gefallen, mit Roll20 zu spielen? Wie waren da deine Erfahrungen?

43. B: Ähm, ja, also ich finde, wenn man die Möglichkeit nicht hat, sich in echt zu treffen, dann ist es schon cooler als einfach über Videocall, weil man, ähm, irgendwie, die Map halt gleich vor sich hat und die Spieler auch unten sehen kann und irgendwie. Also ich finde schon praktischer, aber vielleicht nicht praktischer als in echt, so. Aber eigentlich das, was mir dann in echt ein bisschen abgegangen ist, teilweise, war, dass man auf Roll20 dann auch so einfach eben die Maps und Hintergründe einfach schnell einblenden konnte, und ich glaube, das ist, wie wir dann auf Reallife gewechselt haben, ein bisschen weniger geworden, dass ich einfach so Random Bilder von den Umgebungen gezeigt kriege und so.

44. I: Warum seid ihr dann wieder umgestiegen von Roll20 auf analoges Spielen?

45. B: Ich glaube, der Hauptgrund, warum wir Online gespielt haben, war das noch die Pandemie war. Dass man sich da, glaube ich, auch noch gar nicht in Gruppen treffen durfte, und dann war das die einzige Möglichkeit.

46. I: Bevorzugst du, digitales oder analoges Rollenspielen?

47. B: Ja, ich glaube, ich würde schon sagen, analog, einfach weil ich es irgendwie cool finde, wenn, wenn man sich in echt sieht und auch irgendwie

vielleicht die, die Figuren dann vor sich hat und angreifen kann, ist schon ein bisschen mehr immersiv, finde ich.

48. I: Hast du schon mal Augmented Reality Technologien in Kombination mit Tabletop Rollenspielen verwendet?

49. B: Nein, glaube ich nicht.

50. I: Wenn du in den Discord-Chat schaust, im Textkanal, da sind zwei Bilder drin, ganz unten. Das oberste Bild ist eine Technologie, die gerade in Entwicklung ist. Das heißt "ARcana", damit kannst mit Devices, wie zum Beispiel Tablets oder auch Brillen sind geplant, so 3D-Objekte wie Spielfelder, Miniaturen auf den Tisch projizieren. Könntest du dir vorstellen, mit solchen Technologien Tabletop, Rollenspiele zu spielen?

51. B: Spannend. . Ich glaube, das wäre ganz cool. Also, ich zum Beispiel müsste halt dann wechseln, wenn ich den Charakter Sheet auch digital habe, immer hin und her, aber ansonsten stelle ich es mir eigentlich cool vor, weil man ja dann auch sicher viel mehr machen kann, als wenn man da jetzt wirklich alles kaufen oder nachbauen müsste.

52. I: Okay, wie schaut es mit VR-Technologien aus, also Virtual Reality? Hast du die schon mal im Einsatz bei Tabletop Rollenspiele benutzt?

53. B: Nein, ich glaube auch nicht.

54. I: Da habe ich auch ein Bild. Das ist auch eine Technologie, die wahrscheinlich dieses Jahr noch erscheint, namens "Dungeon Full Dive". Das ist eine komplette Virtual Reality Technologie, die über VR-Brillen funktioniert, wo man quasi den Spieltisch in einer virtuellen Umgebung simuliert und so dann virtuelle Abenteuer erleben kann und das Spielen um die Möglichkeiten von einer virtuellen Umgebung erweitert wird. Könntest du dir vorstellen, sowas zu benutzen, wenn du Tabletop Rollenspiele spielst?

55. B: Ähm, theoretisch ja, aber dann bräuchte halt wirklich jeder Spieler eine VR-Brille. Also ich glaube, theoretisch wäre es cool, aber du würdest dann halt vielleicht eher am Equipment scheitern. Da finde ich das andere ein bisschen leichter zugänglich, denke ich. Also sollte wirklich jeder Spieler zufällig so eine Brille haben oder wollen, dann ist es sicher cool, weil ich glaube, da ist sogar der Charakter Sheet, oder? Also, es ist wirklich einfach, dann, wie, wenn man in echt spielt, nur mit cooleren Sets. Ja, also, eigentlich stelle ich es mir cool vor, aber ja, für das würde ich mir wahrscheinlich keine VR-Brille zulegen, muss ich auch sagen.

56. I: Okay, könntest du dir vorstellen, dass zukünftig vielleicht VR-Technologien analoges Spiel ablösen könnte?

57. B: Schwierig, also, ich kann es mir vielleicht vorstellen, dass es ähnlich ist wie eben mit so digitalen Sheets und so, dass es schon vermehrt vorkommt. Ähm, oder dass es sicher Gruppen gibt, es so, die damit arbeiten, aber dass das wirklich zu alle oder der Großteil jetzt in der nächsten Zeit umsteigen, vielleicht eher nicht, einfach weil D&D ja schon so lange oder eben so lange bestehen und irgendwie die ganzen Minis und Sets auch so ein bisschen ein Teil des Charmes sind. Also ich glaube schon, dass das zumindest zum Teil analog irgendwie erhalten bleibt. Aber also, ich kann, ich kann mir gut vorstellen, dass das einfach irgendwie so co-existiert und ja vielleicht, wenn, wenn es sich ergibt, mal ausprobiert wird, eben sowas wie AR dem Tablet dazu zunehmen. Aber komplett ablösen würde ich jetzt in den nächsten Jahren noch nicht erwarten, eigentlich.

58. I: Verwendest du oder deine Mitspieler bereits künstliche Intelligenzen in eurer Tabletop Rollenspiele Gruppe?

59. B: Also ich selber nicht, ich wüsste es jetzt auch nicht, dass das irgendjemand macht.

60. I: Okay, wieso nicht? Und wieso benutzt du es zum Beispiel nicht?

61. B: Äh, eigentlich einfach nur, weil ich noch nicht wirklich auf die Idee gekommen bin, das irgendwie einzusetzen. Ja, ich muss sagen, ich bin eher etwas faul mit Backstorys schreiben, vielleicht sollte ich die mal generieren lassen, aber habe ich, bin ich bis jetzt einfach noch nicht auf die Idee gekommen, weil ich sonst auch nicht wirklich viel KI nütze.

62. I: Also könntest du dir zukünftig vorstellen, KI generierte Inhalte, zum Beispiel Bilder, NPCs, oder, wie du gerade gesagt hast, Charakterideen und Backstorys zu verwenden?

63. B: Ja, also, ich glaube, gerade bei Bildern würde es irgendwie sehr viel Sinn machen, weil ich da schon öfter länger brauche, um, um ein passendes Bild für meinen Charakter zu finden, oder dass dann auch irgendwie mit so einem Avatar-Generator machen muss, weil es kein perfektes gibt. Also, ich glaube, für sowas wäre es auf jeden Fall ganz cool. Ähm, für sowas wie Backstory müsste ich mir anschauen, da habe ich noch zu wenig damit gearbeitet, dass ich das jetzt einschätzen kann, wie cool ich das finde, wenn das irgendwie automatisch generiert wird oder ich da vielleicht doch selbst mehr, ähm ja, dass irgendwie mehr personalisieren will und ich mir dann denke, ja, dann schreibe ich es gleich selbst.

64. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Tabletop Gruppe zu sein, die komplett von einem KI-Spielleiter geleitet wird?

65. B: Ähm, ja, wenn die KI das gut macht, dann kann ich mir das schon vorstellen, hört sich eigentlich spannend an. Ich kann mir jetzt noch nicht ganz vorstellen, eben wie, wie gut man da dann auch auf die Spielerinnen eingehen kann, als KI, aber ausprobieren würde ich auf jeden Fall mal.

66. I: Was findest du da interessant daran, welche Aspekte?

67. B: Ähm, ja, wie, wie es sich irgendwie von einer echten Person unterscheiden würde. Weil bei einer KI, die zieht ja auch ihre Infos immer aus bestimmten Quellen, und KI ich meine, Menschen ziehen ja ihre Storyideen auch oft aus schon bereits existierenden Storys. Aber ob sich das dann irgendwie story-mäßig unterscheidet, ob das dann irgendwie spannender ist oder vielleicht auch, weil man dann auch schwieriger als Spieler da jetzt vielleicht was erraten kann, wo sich der der Spielleiter jetzt orientiert hat, oder so, und ich glaube, es ist auch spannend, wenn gar keiner von den Spielern oder von den Anwesenden irgendwie weiß, was so zum Beispiel, wer jetzt der Antagonist ist oder was jetzt eigentlich das Geheimnis ist. Wenn das gar keiner weiß, stelle ich mir irgendwie spannend vor.

68. I: Glaubst du, dass es zukünftig solche Produkte oder Dienstleistungen geben wird, die sowas anbieten?

69. B: Ja, eigentlich kann ich es mir schon vorstellen, ich weiß jetzt auch zu wenig darüber, eben wie KI-Training funktioniert, ob man dem einfach die Handbooks geben müsste oder 300.000 Stunden Critical Role schauen lassen muss, wie das genau funktioniert, und ob man das hinkriegt, dass das dann so ähnlich funktioniert, wie das halt ein Spielleiter machen würde. Ähm, aber ich, ich traue es dem schon zu, dass das irgendwie funktionieren kann. Vielleicht halt in den ersten Jahren noch nicht so gut wie jetzt mensch-geschrieben, aber vielleicht in ein paar Jahren schon.

70. I: Wie glaubst du, wird sich künstliche Intelligenz auf die Tabletop-Branche in den nächsten Jahren auswirken?

71. B: Ähm, also, was ich mir auf jeden Fall vorstellen kann, ist, dass DMs das als Hilfsmittel nehmen. Also gerade, wenn man irgendwie recht umfangreiche Welten baut, wo man ja alles vorbereitet sein muss, wenn man dann irgendwelche längeren Listen oder viele Namen sich ausdenken muss, dass man damals schnell irgendwas generieren lässt, das kann ich mir auf jeden Fall vorstellen. Ähm, also ja, dass es vielleicht eher sowohl für

Spieler als auch für DMs einfach als Unterstützung genutzt wird für das Spiel, wie es bisher war.

72. I: Wie schaut das auf der Herstellerseite aus, von den Spiele-Verlagen?
73. B: Gute frage. Ich glaube eben dadurch, dass die ja die Infos von woanders rausziehen müssen, irgendwie weiß ich halt nicht, wie es da dann mit Copyright aussieht und ob man da nicht vielleicht Angst hätte, dass dann was von einem anderen Hersteller oder Franchise irgendwie übernommen wird. Da kann ich jetzt nicht sagen, ob man da so viel einfach generieren lassen könnte.
74. I: Nach deiner Einschätzung, wie oder in welcher Form, glaubst du, profitieren Tabletop-Rollenspiele-Entwickler und -Verlage von der Digitalisierung, die derzeit in der Branche passiert?
75. B: Also, ich glaube, dass durch manche Arten der Digitalisierung, wie eben Roll20 und so, das Spiel einfach zugänglicher für mehr Leute ist, denn ich kenne auch, also ein paar Freunde von mir, die Spielen rein online, ähm, und ich glaube, es ist halt einfach easier reinzukommen, und man muss halt auch nicht so committen und sich gleich Minis und Würfel und alles zulegen, weil es das einfach dann Online gibt. Äh, und ich glaube auch, dass es vielleicht für Leute, die neu einsteigen, also jetzt egal, ob die digital oder analog spielen, dass es einfach irgendwie more welcoming, irgendwie ist, oder leichter, ins Spiel reinzukommen, eben durch so Sachen wie DDB, wo du so angeleitet wirst, fast schon, wie du deinen Charakter erstellst. Ähm, ja, das ist einfach ins Spiel reinkommen, leichter macht!
76. I: Digitale Produkte ändern ja einiges an der Art, wie ein Rollenspiel-Verlag Produkte verkauft und auch Geld damit verdient. Hast du persönlich in deinem eigenen Konsumverhalten, in den eigenen Käuferfahrungen, einen Trend bemerkt, bei Rollenspiel-Produkten der weg von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen führt?
77. B: Aber ich muss sagen, ich habe nie wirklich viel gekauft in die Richtung. Also ich, ich habe vorher und jetzt nicht wirklich Geld dafür ausgegeben, muss ich sagen, außer ab und zu eben eine Packung Würfel oder mal Minis geschenkt bekommen. Aber das wars.
78. I: Eigentlich, wie findest du generell so eine Entwicklung bei digitalen Geschäftsmodellen?
79. B: Ähm, ja, also ich glaube, es ist immer gut, wenn es eben die Möglichkeit gibt, es auch digital zu machen, sowohl, weil es irgendwie praktischer ist, als auch, weil ich mir vorstellen kann, dass es vielleicht billiger ist, oder man

hat einfach, glaube ich, mehr Möglichkeiten, eben digital dann irgendwas aufzubauen als in Real-Life, jetzt da diese Ressourcen und Minis und Maps und alles erstens zu kaufen und dann immer mitzunehmen... Also, ich glaube, die Option zu haben, das einfach digital zu haben, das bietet schon dann irgendwie mehr Spielmöglichkeiten, einfach.

80. I: Hast du einen Tabletop-Rollenspiele-Abo-Dienst zum Beispiel DDB oder Roll20 abonniert?

81. B: Nein, aber ich nutze DDB quasi die über einen Freund mit, der für das Abo zahlt.

82. I: Okay, wie stehst du zu Digital-Only-Produkten, was TTRPGs angeht, also Produkte, die nur mehr in einer digitalen Variante also erhältlich sind?

83. B: Okay, Ähm, ja, finde ich jetzt an sich nichts dran auszusetzen, weil eben, wenn es zum Beispiel ein PDF ist, und es gibt jetzt irgendeinen Spieler, der wirklich ganz ungern nur digital spielt, dann hat man ja immer noch die Möglichkeit, das theoretisch auszudrucken. Aber ich persönlich, ähm, glaub, würde es dann auch gar nicht unbedingt brauchen. Also finde ich eigentlich okay, weil ja gerade irgendwie so, ähm, eben, wenn es um Handbücher oder Charakter Sheets geht, dann habe ich das eigentlich lieber digital, also braucht bräuchte ich das gar nicht analog.

84. I: Ist dir der Besitz von physischen Tabletop-Rollenspiel-Inhalten wichtig?

85. B: Nein, also ich, wie gesagt, so Handbücher oder Charakter Sheets habe ich gar nicht analog. Das ist bei mir alles digital. Das Einzige, was ich ganz nett finde, sind eben Minis für bestimmte Charaktere, einfach so mit sentimental value.

86. I: Okay, wie würdest du dazu stehen, wenn jetzt zum Beispiel WotC, also der Verlag hinter D&D, zukünftig sagt "wir bieten unsere Produkte jetzt nur mehr digital an und verkaufen keine gedruckten Bücher mehr"?

87. B: Also, mich persönlich würde es jetzt nicht wirklich betreffen oder so. Also, mir wäre es eigentlich egal. Mich würde es nur wundern, weil ich glaube, dass vielleicht viele Leute das einfach gerne in der Hand haben und auch physisch kaufen würden, aber mir persönlich wäre es eigentlich eher egal.

88. I: Wie stehst du dazu, dass zum Beispiel Tabletop-Rollenspiele-Verlage über dein digitales Konsumverhalten und über die Produkte, die du digital gekauft hast, Nutzerdaten sammeln und Annahmen über dich treffen?

89.B: Ja, also, ich glaube, wenn die halt nur die Daten sammeln, die ich deren Seite abgebe, und sich aus dem irgendwie ein Bild machen, dann ist es halt aus Marketingsicht irgendwie zu erwarten, dass die dann schauen wollen, was sie mir vielleicht als nächstes verkaufen könnten. Also, wenn es da wirklich nur um die Daten geht, die ich selbst dort angebe, dann ja, ist es irgendwie erwartbar und ja eigentlich von deren Seite auch sehr sinnvoll.

Interview 7

Befragter: Sofia
Geschlecht: weiblich
Datum: 05.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Wann hast du begonnen Tabletop Rollenspiele zu spielen? Also in welchem Jahr war das, und wie alt warst du da?
7. B: Ah, gute Frage, ich glaube, das war auf jeden Fall vor Covid, vielleicht 2019, und da war ich, glaube ich jetzt 21.
8. I: Okay, und welche Tabletop Rollenspiele hast du bereits gespielt?
9. B: Ähm, Vampire: The Masquerade, und Dungeons & Dragons!
10. I: Und welches Tabletop Rollenspiel spielst du am häufigsten?
11. B: D&D.
12. I: Ist das auch dein Lieblingstabletoprollenspiel?
13. B: Ja, ist es. Ich mag es sehr, obwohl ich Vampire: The Masquerade gern wieder mal spielen würde.
14. I: Was sind für dich die Hauptgründe Tabletop Rollenspiele zu spielen?
15. B: Ähm, ich mag es, weil es ein sehr kreatives Hobby ist. Man kann bestimmte Ideen ausspielen, und es ist auch eine kollaborative Arbeit, quasi, und es ist auch sehr sozial. Es ist halt ist aufregend, wenn man Ideen austauschen kann, als würden wir gemeinsam eine Geschichte schreiben, und das mag ich sehr. Und es gibt auch andere Aspekte, die nicht nur wegen der Story, sondern auch Design. Denn ich bin jemand, die sehr gerne zeichnet. Das heißt, ich freue mich immer auf kreative Überlegungen und Ideen von anderen, wie die Charaktere ausschauen und die Dynamik zwischen den Charakteren und wie die Welt, diese geschichtliche, wie diese aus Erfindung der Welt, wie dies auch ausschaut. Das auch zu entdecken, gemeinsam.
16. I: Und im Spiel, welche Spielaspekt Bereiche machen dir da am meisten Spaß?
17. B: Es kommt drauf an, aber ich finde es ziemlich aufregend neue Gebiete gemeinsam zu entdecken. Aber auch wenn es ein bisschen spontan ist.

Wenn Idee und Dinge spontan entstehen. Ich finde auch gut wenn es einen bestimmten Antagonisten gibt oder ein bestimmtes Ziel gibt. Ähm, es macht das ganze bisschen aufregender.

18. I: Gibt's Spielaspekte, die dir am wenigsten gefallen?

19. B: Das kommt darauf an. Wenn zu viel gekämpft wird, wenn nur darauf fokussiert wird. Aber sonst stört mich das auch nicht unbedingt. Es ist halt manchmal kann es ein bisschen repetitiv sein, aber sonst finde ich es eigentlich auch sehr lustig. Ich mag es meine Feuerbälle rauszuschießen.

20. I: Okay, nimmst du öfter die Rolle einer Spielerin oder eine Spielleiterin an?

21. B: Als Spielerin. Ja, weil, weil es für mich angenehmer ist. Man muss auch sagen, dass es eine der einfacheren Rollen ist zwischen den beiden. Spielleiter ist eine sehr aufwändige Arbeit, glaube ich. Also, man muss sehr viel Zeit investieren, und ich habe nicht die Kapazität dafür momentan, aber ich würde es gerne ausprobieren. Momentan genieße ich es Spielerin, weil ich kann einfach dem Spielleiter folgen und mitmachen, wie ein kleiner Minion.

22. I: Und wenn du mit deiner Spielgruppe spielst, wo spielt ihr da?

23. B: Wir befinden uns in der Wohnung oder im Haus des Spielleiters.

24. I: Und in welcher Beziehung stehst zu deinen Mitspielern? Sind es Freunde, Verwandte, Partner?

25. B: Ich bin in meinen Gruppen, in meinen Kampagnen quasi hineingeraten durch eine bestimmte Person, die ich früher gekannt habe. Diese Person kenne ich näher als die anderen.

26. I: Und wann spielt ihr also, welche Uhrzeit und an welchem Wochentag, wenn es da einen Tag dafür gibt?

27. B: Ähm, wir spielen normalerweise am Sonntag. Ich bin in zwei Kampagnen. Der erste Sonntag im Monat gehört in einem Spielleiter und im zweiten Sonntag der anderen Spielleiterin. Und es ist immer so mittags oder nachmittags, öfters. Also, es kommt drauf an, wann wer Zeit hat, aber normalerweise immer so 15/16 Uhr am Nachmittag.

28. I: Und wie lange dauert so durchschnittlich eine Spiel Session bei euch?

29. B: Ähm, genau, ich glaub so vier, fünf Stunden...

30.I: Verwendest du oder deine Mitspieler derzeit digitale Tools beim Spielen, also zum Beispiel DDB oder Roll20?

31.B: DDB verwenden wir schon. Ich verwende das hauptsächlich als mein Character Sheet und auch für andere Sachen, weil für mich das einfach am einfachsten ist. Es ist auch sehr leicht zu benutzen. Wenn bestimmte Stats sich ändern, zum Beispiel bei dem Level Up oder wenn man neue Spells dazu kriegt oder solche Sachen, ist es für mich am einfachsten zu benutzen, anstatt ständig so Sachen auszuradieren und wieder aufzufüllen. Und ich glaube, hätte ich das in einer analogen Form, wäre es nicht in einem sehr schönen Zustand. Außer man hat man eine Mappe, und ja, man dann diese Mappe führen, was auch immer. Und Roll20 habe ich während der Pandemie verwendet, oder manchmal, vor allen im Sommer, besuche ich meine Familie im Ausland, und da verwenden wir manchmal Roll20, als quasi als Bridge, damit um nicht zu viel Zeit vergeht zwischen den Sessions. Manchmal überspringt man mich quasi und spielt dann halt einfach ohne mich, oder wir versuchen es mit Discord und Roll20.

32.I: Wann war das letzte Mal, dass du Roll20 benutzt hast, um Rollenspiele zu spielen?

33.B: Das war letzten Sommer, als ich im Ausland war.

34.I: Und wie ist deine Erfahrung mit Roll20? Gefällt dir das?

35.B: Ich finde es sehr cool, weil die Möglichkeiten, die Welt zu visualisieren, sind viel anschaulicher, teilweise, vor allem, wenn man eine Karte hat und so weiter. Man hat es auch im echten Leben, aber es irgendwie genau vor mir zu haben, ohne dass ich ihnen über den Tisch klettern muss, um Sachen zu sehen ist für mich ein bisschen einfacher, und es ist ein bisschen flexibler. Man kann auch sehr schnell die Visualisierung ändern. Es geht sehr schnell, und ich glaube, es hilft auch ein bisschen im Kästchen zählen, ähm, wenn man die Figuren bewegen will und so weiter. Das sind die Aspekte, die ich sehr mag, und die Aspekte, die halt ein bisschen schwieriger sind für mich ist meine Aufmerksamkeitsspanne. Sie ist bei mir nicht so ausgebaut, vor allem online, weil ich bin ja leicht abgelenkt dann. Es fordert sehr viel Konzentration, manchmal, weil niemand schaut auf mich, niemand sieht, was ich mach, außer man hat die Kamera an, aber sogar dann. Ich fühle mich wie ein unbeaufsichtigtes Kind. Man fühlt sich ein bisschen alleine, ein bisschen alleine gelassen, weil es gibt keine körperliche Präsenz von meinen Mitspielern und Mitspielerinnen. Deshalb bevorzuge ich über Roll20 kürzere Sessions, so maximal drei Stunden.

36. I: Warum seid ihr dann wieder zurückgewechselt ins analoge Spielen, weg von Roll20?

37. B: Weil erstens die Pandemie und die Quarantäneregelungen und so weiter quasi ausgefallen sind, und auch wenn ich zurück vom Ausland zurückkomme, dann spielen wir weiterhin, dann analog.

38. I: Bevorzugst du digitales Rollenspiel, eben über Roll20 zum Beispiel, oder analoges Rollenspiel am Spieltisch?

39. B: Ich bevorzuge analoges.

40. I: Warum?

41. B: Weil ich quasi von dann meinen Mitspielern umgeben bin, und dass es dann viel dynamischer und flexibler. Ich kann da noch dazwischen mit einem Mitspieler reden. Kurz, ein bisschen scherzen. Man spielt tatsächlich dann ein Spiel mit anderen. Man kann auch gemeinsam ein bisschen snacken, essen, trinken, und es ist wie ein Livekonzert. Bei einem Livekonzert spürt man alles mehr, man spürt die Musik, das heißt, man spürt halt die Erzählung des Spielleiters und man hört gemeinsam zu. Es ist ein ganz ein gemeinschaftliches Ding, dass man gemeinsam erlebt, und das spürt man mehr, wenn man tatsächlich analog oder körperlich dabei ist. Und bei solchen Online-Konzerten sitzt man da, und man schaut dann jemanden zu, wie er redet, und dann ist es viel distanzierter.

42. I: Hast du schon mal Technologie also Augmented Reality Technologien in Kombination mit Tabletop Rollenspielen verwendet?

43. B: Nein, ist das wie VR?

44. I: Ein bisschen anders. Wenn du in den Discord-Chat schaust, das oberste Bild ist zum Beispiel eine AR-Technologie, die gerade in Entwicklung ist, namens "ARcana". Sie erlaubt über Devices, also zum Beispiel Tablet, oder es sind dann auch Brillen angedacht, dass du man an einem echten Spieltisch quasi 3D-Objekte oder Miniaturen hin projizierst, und das dann über dann Devices sehen kannst. Könntest du dir vorstellen, sowas zu benutzen, wenn du Tabletop, Rollenspiele spielst?

45. B: Es ist eine sehr coole Idee, aber ich weiß nicht, wie ich mir das praktisch vorstellen könnte. Müsste man dann ständig ein iPad halten, um das zu sehen? Oder, ähm, und ich glaube, das ist es ist cool, aber ich glaube, dass es nicht wirklich anwendbar ist. Ich stelle mir das schwierig vor.

46. I: Okay, wie schaut es mit Virtual Reality Technologien aus? Hast du die schon mal in Kombination mit Tabletop Rollenspielen verwendet?

47. B: Ich habe schon wie VR ausprobiert, aber nicht bei Tabletop Rollenspielen.

48. I: Okay, das zweite Bild drunter ist zum Beispiel eine VR-Technologie, die gerade im Kommen ist. Sie heißt "Dungeon Full Dive" und möchte halt ein virtuelles Tabletop-Rollenspiel-Erlebnis bieten, bei dem man gemeinsam im virtuellen Raum an einem Tisch sitzt und dann in der virtuellen Umgebung, D&D spielen kann, aber erweitert um die Möglichkeiten, die so eine VR-Umgebung bietet. Könntest du dir vorstellen, sowas zu benutzen, wenn du Tabletop Rollenspiele spielst?

49. B: Ja, ich könnte mir das zum Beispiel als Alternative zu Roll20 vorstellen, vor allem wenn ich im Ausland bin und wenn auch meine anderen Mitspieler Zugang zu dieser Technologie haben. Das wäre schon interessant, und vielleicht würde das eher einem analogen Erlebnis ähneln, und ich könnte mir das auch vorstellen, vor allem vor allem für jemanden, der nicht so viel Kontakt hat zu anderen im echten Leben, die Tabletop-Spiele spielen, und vielleicht eher auf Online-Communitys sich verlässt, um Tabletop Spiele zu finden, dann könnte man das auch verwenden und halt so distanziert mit anderen Spielern spielen, die überall aus der Welt kommen.

50. I: Könntest du dir vorstellen, dass zukünftig solche VR-Technologien wie bei dem zweiten Bild das analoge Spiel ablösen könnten?

51. B: Ich glaube nicht, weil es ist, wie gesagt, ein live Konzert ist ganz anders als ein, als ein digitales Konzert. Ich glaube Menschen sind dazu quasi programmiert, Nähe zu suchen und uns Gesellschaft zu suchen, im echten Leben und reale Kontakte. Sei es einfach durch reden oder auch sogar physischer Kontakt. Einfach so jemanden halten, wenn man lacht oder diskutiert oder so weiter, während eines Spiels. Ich finde, das ist ein sehr wertvolles Erlebnis, und das nicht leicht ablösbar ist, würde ich sagen. Keine Ahnung, vielleicht ist das eine sehr romantische und optimistische Perspektive, aber so finde ich das.

52. I: Okay, hast du oder Mitspielende von dir in deiner Tabletop Gruppe bereits künstliche Intelligenz fürs Tabletop Rollenspiele verwendet?

53. B: Ich glaube nicht, nein.

54. I: Wieso nicht? Also in deinem Fall zum Beispiel.

55. B: Weil der Spielleiter das noch nicht besprochen hat oder vorgestellt hat.

Ich habe wirklich nicht eigentlich daran gedacht. Aber ich schätze man könnte das verwenden, wenn man ein Spiel, eine Kampagne ausdenken will und Hilfe braucht und KI, wie ChatGPT, irgendwas hineinschreiben, um ein Gerüst für eine Kampagne zu entwickeln, das man dann für ein Spiel verwenden kann. Ich kann mir das auch vorstellen, wenn man einen Charakter erstellen will und keine Ahnung hat, wie man das macht. Dann kann man halt vielleicht ChatGPT verwenden als Stütze, vielleicht aber nicht, um es gleich so zu nehmen, wie ChatGPT es ausspuckt.

56. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Tabletop Gruppe zu sein, die komplett von einem KI Spielleiter geleitet wird?

57. B: Ich glaube nicht, weil man muss als Spielleiter sehr flexibel und spontan agieren, und ich weiß nicht, ob ein das eine KI gut nachahmen kann.

58. I: Glaubst du, dass es zukünftig Produkte oder Dienstleistungen geben wird, die solche Spielleiter anbieten werden?

59. B: Wer weiß? Ich kann mir vorstellen, weil die Welt gaga ist, und es immer irgendwelche Leute gibt, die sich irgendwas ausdenken und das ausprobieren wollen. Aber ob das gut rüberkommt oder das tatsächlich funktioniert, da bin ich nicht sicher.

60. I: So generell, wie glaubst du, wird sich künstliche Intelligenz auf Tabletop, Rollenspiele und auf die Tabletop-Branche in den nächsten Jahren auswirken?

61. B: Ich kann mir das vorstellen, dass KI für die Privatnutzung verwendet wird. Wie ich vorher erwähnt habe, bei Charaktererstellung oder Kampagnenerstellung als Gerüst, als Draft, aber nicht unbedingt, dass KI eine tatsächliche Kampagne führen kann oder ausdenken kann, ohne menschliches Intervenieren. Aber für den kommerziellen Gebrauch, da bin ich mir nicht sicher, da glaube ich eher nicht.

62. I: Okay, die Digitalisierung ist ja allgegenwärtig und hat auch bei den Tabletop-Rollenspielen Einzug gehalten. Wie glaubst du, profitieren die Rollenspiele-Entwickler und Rollenspielverlage von dieser Digitalisierung, die in der Branche zurzeit stattfindet?

63. B: Kannst du die eine Frage nochmal wiederholen?

64. I: Wie profitieren die Entwickler von den Spielen? Von der Digitalisierung, die gerade stattfindet?

65. B: Ich kenne mich sehr wenig aus, wie sie da profitieren können, vielleicht durch Werbung. Ich weiß nicht.

66. I: Okay, digitale Produkte ändern ja einiges daran, wie zum Beispiel eine Firma Produkte verkauft und dann auch Geld damit macht. Hast du in deiner eigenen Erfahrung, in deinem eigenen Käuferlebnis einen Trend festgestellt, der bei Tabletop-Rollenspielen weg von physischen Einmalverkäufen hin zu digitalen Abo-Modellen, Mikrotransaktionen geht, oder konntest du sowas bei dir jetzt nicht feststellen?

67. B: Ich konnte es nicht feststellen. Also ich glaube nein, ich habe noch keine Abos oder Mikrotransaktionen kaufen müssen, für meinen Charakter.

68. I: Wie findest du generell so eine Entwicklung? Also zunehmend Abo-Modelle Mikrotransaktionen, was jetzt digitale Geschäftsmodelle angeht?

69. B: Ich weiß, dass es bei DDB ein Abo-Modell gibt. Das macht eher Sinn, wenn man diesen Service immer verwendet und es immer geupdated wird und das aktualisiert wird und so weiter. Aber Mikrotransaktionen die finde ich eher schlecht, weil es sehr limitierend sein kann. Nicht jeder hat die Mittel, diese Transaktionen zu finanzieren, vor allem, wenn man halt einfach ein nettes Spielerlebnis haben will mit seinen, mit seinen Mitspielerinnen und Mitspieler. Wenn sie quasi die das D&D Player's Handbook zu einem Abonnement machen würden, fände ich das sehr schlecht, das fände ich sehr schade und nicht sehr gut.

70. I: Hast du persönlich irgendeinen Abo-Dienst, was mit Tabletop Rollenspiele zu tun hat, zum Beispiel wie DDB oder Roll20 abonniert?

71. B: Nein, das habe ich noch nicht.

72. I: Warum nicht?

73. B: Weil es gab immer jemanden anderes der ein Abonnement hatte und ich bin halt ein kleiner Leech und häng mich dran und hab daher dann bis jetzt noch keinen Grund, jetzt ein Abonnement abzuschließen. Es gab bisher immer jemand anderes, der dann seine Sachen mit mir geteilt hat. Wäre niemand da, der das teilen würde, und ich halt weiterhin aktiv bin und vielleicht selber ein Spiel leiten will, dann glaube ich schon, dass ich vielleicht ein DDB-Abo abschließe. Weil ich glaube, es ist vor allem nützlich für Spielleiter, aber ich habe jetzt bis jetzt nur die Perspektive eines konsumierenden Spielers, also da weiß ich nicht viel davon.

74. I: Okay, wie stehst du zu Digital-Only-Produkten, wenn es um Tabletop Rollenspiele geht, also zum Beispiel Regelwerke oder Abenteuer, die nur

mehr in einer digitalen Version erhältlich sind und nicht mehr gedruckt in Bücher-Form produziert werden?

75. B: Mhm, gemischt, also es ist schon schade, wenn man das nicht physisch hat, weil manchmal ist es ein Erlebnis, an und für sich selbst durchzublättern und Informationen nachzuschauen und so weiter. Aber es ist schon sehr praktisch, und ich schätze mal auch sehr schonend für die Umwelt, wenn man das alles digitalisiert und nicht alles ausdrucken muss. Ob das nur digital sein soll... Vielleicht kann es problematisch sein, wenn die Dateien verloren gehen, aus irgendeinem Grund, und man kann das nicht halt wieder zurückzurückschauen oder was auch immer, oder weil es diesen Service nicht mehr gibt und das alles verschwindet. Dann ist es auch sehr blöd. Wenn man ein Buch hat, dann ist es ja alles dabei präsent, außer man verliert das Handbuch, und das ist dann auch blöd. Aber ich schätze mal, das ist vielleicht umweltschonender, aber es wäre schon schade, dann fürs Erlebnis, wenn man halt gerne durchblättert und Informationen so sucht. Aber es ist schon sehr, sehr praktisch, wenn alles digitalisiert ist.

76. I: Ist dir der Besitz von physischen Tabletop Rollenspiele Produkten wichtig?

77. B: Also ich selber besitze keine physischen Kopien oder was auch immer, aber ich besitze schon so Artbooks und solche Sachen. Also sowas zu besitzen, finde ich schon sehr wichtig, und ich glaube für Handbooks, das wäre so was ähnliches. Aber ich würde schon gerne eine physische Kopie haben, aber sie sind halt teuer.

78. I: Wie würdest du dazu stehen oder was würdest du davon halten, wenn zum Beispiel WotC, also der Rollenspiel Verlag, hinter D&D, jetzt ankündigt, zukünftig nur mehr digital Bücher zu verkaufen und keine gedruckten Ausgaben mehr zu produzieren?

79. B: Also, ich selber würde keinen Unterschied spüren, weil ich selber keine physischen Kopien besitze. Aber wenn das heißt, dass die digitalen Versionen quasi billiger sind, dann vielleicht ja, why not? Ich würde das dann schon sehr praktisch finden. Aber wie gesagt, ich habe dabei gemischte Gefühle.

80. I: Dann sind wir bei der letzten Frage, und zwar, wie stehst du dazu, dass Tabletop-Verlage und Produzenten über die digitalen Produkte, die du nutzt, Nutzerdaten über dich sammeln?

81. B: Also, mich würde es nicht stören, wenn sie zum Beispiel meine Aktivitäten mit meinen Charakteren quasi ablesen würden, weil das ist dann

für mich weniger persönlich, aber so, welches Geschlecht oder wo ich geboren bin und so weiter. Das ist halt natürlich ein bisschen unkomfortabel, aber das ist halt auch oft bei allen anderen sozialen Medien, dass solche Daten, diese persönlichen Daten, gesammelt werden, und wenn man halt schon so lange soziale Medien benutzt, man bekommt jaded sozusagen. Es ist auf jeden Fall nicht etwas, wo ich mir denke "ja, ich gebe dir gerne meine Daten" so weiter. Da ist einfach "okay, so ist es halt".

Interview 8

Befragter: Sebastian
Geschlecht: männlich
Datum: 05.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Gut, wann hast du begonnen Tabletop Rollenspiele zu spielen? Also wie alt warst du da, und in welchem Jahr war das?
7. B: Um die 20 Jahre, das war vor schon sechs Jahren.
8. I: Das war schon die Frage. Welche Tabletop Rollenspiele hast du bereits gespielt?
9. B: Schadowrun, Cthulhu, Das Schwarze Auge und Dungeons & Dragons.
10. I: Welches davon spielst am häufigsten?
11. B: D&D.
12. I: Ist das auch dein Lieblingstabletoprollenspiel?
13. B: Es teilt sich den ersten Platz mit Shadowrun.
14. I: Was sind deine Hauptgründe, Tabletop-Rollenspiele zu spielen?
15. B: Okay, die Hauptgründe. Man kann sich grundsätzlich mit Freunden gut treffen und Geschichten erzählen. Es ist ein interaktives Rollenspiel ohne Grenzen. Also nicht so wie Videospiele, dass man nur bis zu einer bestimmten Grenze kommt.
16. I: Welche Spielaspekte machen dir da dabei am meisten Spaß?
17. B: Welche Aspekte? Ich glaube, etwas Neues auszuprobieren, sich neu zu finden als andere Charaktere, eigene Charakterzüge neu zu entdecken von sich selbst und neue dazu zu bekommen.
18. I: Und was macht dir am wenigsten Spaß an Tabletop Rollenspielen?
19. B: Termine zu finden.
20. I: Also die Terminfindung.
21. B: Ja, die macht leider meistens Probleme.

22. I: Okay, nimmst du öfters die Rolle eines Spiels oder eines Spielleiters ein?

23. B: Ähm, des Spielers!

24. I: Wenn du Tabletop Rollenspiele spielst, wo spielst du da in der Regel?

25. B: Meistens beim Spielleiter, damit der den wenigsten Weg auf sich nehmen muss, wenn er schon alles vorbereitet.

26. I: Und in welcher Beziehung stehst du mit deinen Mitspielern? Sind es Freunde, Verwandte oder vielleicht sogar Partner oder so?

27. B: Ähm, grundsätzlich meistens Freunde oder eigentlich immer Freunde.

28. I: Und wann spielt ihr da, also die Uhrzeit und den Wochentag, falls es einen gibt?

29. B: Ähm, bei D&D alle zwei Wochen an einem Dienstag, da kriegen wir halbwegs Termine zusammen, und sonst bei Shadowrun oder DSA, da alle paar Wochen mal an einem Freitag oder Samstag.

30. I: Wie lange dauert so die durchschnittliche Rollenspiel Session bei deinen Gruppen?

31. B: Ähm, das kann stark variieren, aber ich würde sagen, um die vier, fünf Stunden, wenn man jetzt sechs, sieben Stunden sogar rechnen kann.

32. I: Okay, verwendest du oder deine Mitspieler derzeit digitale Tools bei Tabletop Rollenspielen, also zum Beispiel DDB oder Roll20?

33. B: DDB benutze ich selber, und viele Spieler bei den Gruppen, wo ich dabei bin. Roll20 habe noch nie benutzt, persönlich und wüsste auch nicht, dass das irgendwelche anderen benutzen, mit denen ich spiele.

34. I: Was für Vorteile siehst du zum Beispiel bei DDB? Warum benutzt du das?

35. B: Ähm, es rechnet alles vor. Also zum Beispiel, wenn man irgendwelche Gegenstände benutzen möchte, sagt dir das Spiel ganz genauso gut bist du damit, das kannst du benutzen, oder du hast Vorteile oder Nachteile beim Benutzen dieser Waffe, und das muss ich nicht extra im Buch rausfinden und selbst herausfinden.

36. I: Hast du schon mal Tabletop Rollenspiele über VTTs, weil zum Beispiel Roll20 benutzt?

37. B: Ähm, noch nie, aber es ist wahrscheinlich interessant einmal auszuprobieren.

38. I: Okay, hast du schon mal also Augmented Reality Technologien benutzt, um Tabletop Rollenspiele zu spielen?

39. B: Ähm, noch nicht, würde ich sagen.

40. I: Wenn du in den Chat schaust, schicke ich das, ein Bild hinein. Dieses Bild zeigt eine Technologie, die jetzt gerade in der Entwicklung ist, namens "ARcana" und ist ebenso eine Technologie, mit der man Hilfe von Devices, wie zum Beispiel Tablets oder auch Brillen 3D-Objekte wie zum Beispiel Dungeons und auf einem Spieltisch projizieren kann und die dann mit dem Device anschauen kann. Könntest du dir vorstellen, so was bei Rollenspielen zu benutzen, so eine Art von Technologie?

41. B: Ja, nicht nur interessant sieht das aus, sondern ich glaube das erspart einem viel Geld und Zeit, dass man sowas aufbaut.

42. I: Wie schaust mit Virtual Reality Technologien aus? Hast du die schon mal in Verbindung mit Tablet Rollenspielen benutzt?

43. B: Noch nicht, aber ich würde das echt gerne mal machen, dass ich wirklich komplett drinnen bin in der Welt. Es gibt Spiele dazu, was ich so ähnlich schon gesehen habe bei Videos, aber leider habe ich das noch nicht testen können. Unter anderem, weil mir die Brille dafür fehlt, die VR-Brille.

44. I: Also, du hättest durchaus Interesse, das zu benutzen.

45. B: Absolut ja.

46. I: Könntest du dir vorstellen, dass so VR-Tabletop-Spielen, vielleicht in der Zukunft analoges Spielen am Spieltisch ablösen könnte?

47. B: Ich glaube leider ja, weil alles immer hektischer wird, wird man immer weniger Zeit finden, jetzt irgendwo hin zu fahren und wenn man sich jetzt einfach hinsetzen kann, Brillen auf, und man ist direkt mit den anderen im selben Raum, virtuell, erspart das viel Zeit, glaube ich.

48. I: Hast du oder deine Mitspieler in deinen Tabletop Gruppen schon mal KI für Tabletop Rollenspiele verwendet?

49. B: Also für Charaktere zu machen; ein zwei Spieler kenne ich, die machen sich manchmal ihren Charakter dadurch oder die Maps teilweise auch, auf denen man spielt.

50. I: Könntest du dir vorstellen, für dich selbst zukünftig KI generierte Inhalte, wie zum Beispiel Bilder, die Audiodateien, NPCs, Quests oder sogar Charakterideen zu verwenden?
51. B: Ähm ja, aber derzeit bin ich da noch nicht versiert drinnen, also da müsste ich mich erst einlesen.
52. I: Aber grundsätzlich wärst du offen für das?
53. B: Ja, das wird mir sehr viel Zeit ersparen. Ich glaube allein ich, bei den Charakteren zu machen.
54. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Tabletop Rollenspielgruppe zu sein, die komplett von einer KI geleitet wird, quasi die Rolle des Spielleiters einnimmt?
55. B: Ich kann es mir leicht vorstellen. Das hört sich sehr witzig an. Also ich glaubt, man könnte da wirklich viel machen.
56. I: Du wärst auch bereit, bei einer langfristigen Kampagne dann damit zu spielen, mit so einem Spielleiter.
57. B: Absolut ja.
58. I: Warum? Was findest du interessant daran oder wie stellst du das vor?
59. B: Grundsätzlich mit den Personen, mit denen ich spiele, die kenne ich halbwegs, manche mehr, manchmal weniger, und man weiß halbwegs, wie die denken und so eine KI würde einen kompletten Zufallsfaktor hineinbringen und Dinge, an die einfach keiner denkt, und das, glaube ich, könnte da wirklich interessant werden, weil man kann zumindest sich nicht vorbereiten, was die KI machen wird. Man wird immer überrascht.
60. I: Glaubst du, dass es zukünftig kommerzielle Produkte und Dienstleistungen geben wird, die solche Spielleiter anbieten werden?
61. B: Es wird sicher irgendjemand versuchen, daraus eine Gelddruckmaschine zu machen, sagen wir mal so, aber ob das gut funktionieren wird, das ist die Frage.
62. I: Wie glaubst du, dass sich künstliche Intelligenz in den nächsten Jahren auf die Tabletop Rollenspiele Branche auswirken wird?
63. B: Kommt drauf an, wie weit in die Zukunft. Ich glaube, in den nächsten, also drei, vier Jahren wird nicht viel passieren. Also man wird halbwegs, glaube ich, was kriegen, dass man Geschichten erzählen kann, aber zum

Beispiel wie vorher die Frage, ob ich bei einer kompletten Kampagne dabei sein möchte, das wird wahrscheinlich erst in vielleicht zehn Jahren funktionieren, weil die KI sonst sich selber einfach wiederholen wird oder zu viele Fehler einbaut.

64. I: Die Tabletop Rollenspiele Branche macht ja wie alles andere, auch gerade eine Digitalisierung durch. Wie glaubst du profitieren Tabletop-Rollenspiele-Entwickler von dieser Digitalisierung?
65. B: Ich glaube, dass die TTRPG-Entwickler nicht so sehr davon profitieren. Kickstarter profitiert da, in meinen Augen mehr von der Digitalisierung. Bei KI, ich glaube die werden nur minimal finanziell erfolgreich für die großen Entwickler sein, im Verhältnis zurzeit und Geld, die sie hineinsticken. Spezialisiertere KIs, die sich auf einen einzigen Spielaspekt, wie z.B. Dungeons, konzentrieren, werden glaub ich erfolgreicher sein, als KIs die alles in einem versuchen zu generieren.
66. I: Hast du in deiner persönlichen Erfahrung, in deinem Konsumverhalten von Rollenspielprodukten einen Trend weg von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen bemerkt?
67. B: Nicht wirklich, ich habe mir höchstens 3D-Drucker-Dateien für Online-Miniaturen zum Ausdrucken gekauft, aber sonst eigentlich nichts online.
68. I: Wie findest du es generell so eine Entwicklung quasi zu Abo Modellen und Mikrotransaktionen, die halt oft mit digitalen Geschäftsmodellen einhergehen?
69. B: Ich bin nicht der größte Freund davon. Beim Gaming zum Beispiel, da sind Mikrotransaktionen schon sehr unbeliebt. Ich glaube dann halt, dass Leute wieder irgendwelche Boni bekommen, die man sonst nicht kriegen würde im Spiel, und wenn dadurch jemand dann ein Vorteil kriegen würde, macht es nicht nur den Spielspaß hin, sondern zerstört es das Spielprinzip mehr oder weniger, dass alle fair behandelt werden.
70. I: Hast du einen Tabletop Rollenspiele Abo-Dienst abonniert, zum Beispiel DDB oder Roll20?
71. B: Ich habe noch keinen, und ich überlege mir DDB, wenn die Schlagzeilen um WotC wieder etwas normaler werden. Erspart mir halt viel Zeit, wenn ich einzelne Sachen suche, zum Beispiel Items, die vielleicht brauche, die mir helfen könnten. Sonst müsste ich in den ganzen Büchern suchen, es aufschreiben und die Seiten merken. Bei DDB brauche ich einfach nur mal in der Suche den Namen eingeben, und ich finde alles von den Produkten,

die ich gekauft habe, von allen Büchern, allen Extras und Miniaturen und. Diese Zeitersparnis würde mir viel helfen.

72. I: Wie stehst du zu Digital-Only-Produkten bei Tabletop Rollenspielen, also Produkte, die nur in digitaler Form erwerblich sind und nicht mehr physisch in Bücher gedruckt werden?
73. B: Davon bin ich kein Freund. Die meisten werden es wahrscheinlich nur online benutzen, aber es wäre auch schön etwas in der Hand zu halten, finde ich. Sonst fühlt man sich irgendwie leer, als ob man nichts davon hat.
74. I: Ist dir der Besitz von physischen Rollenspiel-Produkten wichtig?
75. B: Wichtig nicht. Ich habe nur gerne ein paar physische Objekte für die Rollenspiele, ob jetzt Würfel oder Miniaturen, irgendwo was, das mich ablenkt oder festhält.
76. I: Besitzt du auch physische Tabletop Bücher?
77. B: Ja ich besitze etwa zehn Bücher von D&D, teilweise Regelwerke sowie Bücher für Monster und andere Charaktere. Und für Shadowrun besitze ich auch Zusatzbücher, die Regel-Erweiterungen beinhalten.
78. I: Wie würdest du dazu stehen, wenn jetzt WotC, also der Verlag hinter D&D, zukünftig nur mehr digitale Bücher verkauft und keine Bücher mehr druckt?
79. B: Ich glaube, ich würde mir online einfach die Bücher suchen, auf illegalen Seiten, und die dann ausdrucken, dass ich zumindest die wichtigen Sachen lesen kann und auf meiner Seite habe.
80. I: Wie stehst du dazu, dass Tabletop, Rollenspiele, Verlage über ihre digitalen Produkte Nutzerdaten über dich sammeln können?
81. B: Wenn man es in kleinen Mengen hat, finde ich es komplett okay. Wenn sie jetzt meinen Namen und E-Mail-Adresse haben, damit sie mir, wenn die neuen Produkte haben, das mir zuschreiben können. Aber die Firma beziehungsweise der Verlag braucht nicht wissen, wo ich wohne, braucht nicht meine private Nummer. Das sind Dinge, die einfach übertrieben sind, und die brauchen auch nicht meinen Standort wissen. Da kann ich mir gleich online einen Tracker kaufen, der sekündlich online verbreitet, wo ich bin.

Interview 9

Befragter: Thomas
Geschlecht: männlich
Datum: 05.07.2023
Ort: Discord-Call

6. I: Wann hast du begonnen Tabletop Rollenspiele zu spielen? Also wie alt warst du, und in welchem Jahr war das?
7. B: Ich glaube, das war im Herbst 2020, inmitten in der Pandemie. Da war ich 27.
8. I: Okay, und welche Tabletop Rollenspiele hast du bereits gespielt?
9. B: Bisher nur Dungeons & Dragons.
10. I: Wärst du auch offen für andere Tabletop Rollenspiele?
11. B: Natürlich. Pathfinder, Das Schwarze Auge, Numenera würde ich mich interessieren. TTRPGs im Warhammer-40.000-Universum würden mich auch interessieren. Dark Heresy oder Shadowrun auch. Also ich würde gerne viele verschiedene Tabletop-Rollenspiele ausprobieren.
12. I: Was sind deine Hauptgründe warum du Tabletop Rollenspiele spielst?
13. B: Meine Gründe sind, dass man jemand anderes sein kann, dass man neue Sachen ausprobieren kann, dass man seine Komfortzone verlassen kann und trotzdem in einem sicheren Umfeld sein kann.
14. I: Und in so einem Tabletop Rollenspiele, was macht ihr dabei am meisten Spaß?
15. B: Ich würde jetzt nicht sagen, dass ich einen Favoriten habe. Ich finde die Kombination aus allem, mit Erkundung, Rollenspiel und Kampf, gut. Es kommt auch auf die Tagesverfassung an. Jetzt gerade hätte ich in dem Moment oder dieses Mal mehr Lust auf das oder das. Bei mir gibt es jetzt nichts, bei dem ich sage, das ist immer das, dass mir am meisten Freude bereitet. Die Mischung macht.
16. I: Gibt es dann einen Bereich, der dir nicht so viel Spaß bereitet?
17. B: Es ist jetzt nicht aus meiner eigenen Erfahrung, aber ich könnte mir vorstellen, dass es anstrengend sein könnte, wenn zu oft zu viel

dramatisiert werden würde. Das heißt, wenn die Stakes durchgehend zu hoch sind. Quasi wenn es immer schlimm ist, ist es nie schlimm.

18. I: Alles klar, nimmst du öfter die Rolle des Spielers oder des Spielleiters ein?

19. B: Des Spielers. Ich bin noch nicht so oft dazugekommen, Spielleiter zu sein, in letzter Zeit mehr, und seitdem ich jetzt ein bisschen Spielleitererfahrung auch habe, merke ich eigentlich, wie viel Aufwand das ist und stehe mit einer viel größeren Wertschätzung dieser Rolle gegenüber.

20. I: Wenn du mit deinen Gruppen spielst, wo spielt ihr da?

21. B: Bei den Gruppen ist immer bei dienstags dem Spielleiter zu Hause.

22. I: Und in welcher Beziehung stehst du mit deinen Mitspielern? Sind es Freunde, Verwandte oder Partner?

23. B: Bei der einen Kampagnen sind es Freunde und bei anderen Kampagnen Freunde, und der Spielleiter ist mein Bruder.

24. I: Und wann spielt sie da also die Tageszeit und der Wochentag, falls dann dezidierten Tag dafür gibt?

25. B: Ähm, die eine Kampagne ist immer jeden zweiten Dienstag, und die andere Kampagne ist immer jeden zweiten Samstag, also immer in derselben Woche. Deswegen habe ich immer eine Woche, zweimal D&D-Spielen, dann eine Woche warten und dann wieder.

26. I: Und welche Uhrzeit spielst du da mit deinen beiden Kampagnen?

27. B: Dienstags 18 Uhr und samstags 15 Uhr.

28. I: Und wie lange dauert so bei deinen Gruppen so eine durchschnittliche Rollenspiel Session?

29. B: Dienstags vier Stunden, samstags zwischen sechs und acht Stunden.

30. I: Okay, verwendest du oder deine Mitspieler derzeit irgendwelche digitalen Tools beim Tabletop Rollenspielen, also zum Beispiel DDB oder Roll20?

31. B: Ähm, bei der Dienstagskampagne verwenden wir DDB. Es sind auch die Charakterbögen und alles über DDB, weil es so praktisch ist. Bei der Samstags-Kampagne spielen wir hauptsächlich mit Papier, aber wir haben

neulich angefangen, dass man den VTT Owlbear Rodeo mal ausprobiert haben und das jetzt auch öfters vorkommt, weil es sehr gut funktioniert.

32. I: Und welche Vorteile bietet euch das? Also sowohl als DDB als auch Owlbear Rodeo? Warum benutzt ihr das?

33. B: Ähm, bei DDB ist es ganz gut, als wenn man die Chance auf das menschliche Versagen minimiert, weil man ja doch etwas vergessen kann, wenn man Character Sheets hat und mitschreibt. Und wenn alles digital ist und die Software drauf schaut, wenn du ihr genug Informationen gegeben hast, kann man nicht wirklich was falsch machen. Ja, mit Papier und Co. kann es schon mal sein, dass man dann etwas übersieht. Und bei Owlbear Rodeo ist es so, wenn es man für gewisse Sessions die Maps digital haben will und jetzt nicht extra alles schön aufzeichnen. Das hat digital auch sehr viele Möglichkeiten, mit Spells und Co. und mit den Gegnern. Sicher wenn man es aufzeichnen will, ist es genauso cool, aber digital hat auch sehr viele Vorteile. Es ist sehr praktisch, wenn man jetzt physisch nicht alles vorbereiten will.

34. I: Hast du schon mal Tabletop Rollenspiele komplett online über VTTs gespielt?

35. B: Nein, leider noch nicht. Das ist sicher auch interessant, aber dieses gemeinschaftliche Zusammensitzen ist für mich ein großer Faktor.

36. I: Hast du schon mal AR-Technologien, also Augmented Reality Technologien im Zusammenhang mit Rollenspielen verwendet?

37. B: Ich glaube, ich habe noch gar nichts mit AR probiert, aber ich wäre dem sicher nicht abgeneigt. Ausprobieren würde ich es gerne mal.

38. I: Ähm, wenn du, wenn du in Discord-Chat schaust, sind ganz unten zwei Bilder. Das Obere von den beiden ist eine Technologie, die ist gerade in Entwicklung ist und "ARcana" heißt. Da kannst du mit Hilfe von Devices, wie zum Beispiel Tablets oder später Brillen, eben auf einem Spieltisch eine 3D-Umgebung sehen. Könntest du dir vorstellen, so was bei deinen Tabletop Rollenspielen zu benutzen?

39. B: Natürlich, das sieht sehr cool aus!

40. I: Was findest du daran interessant?

41. B: Das ist quasi eine 3D-Umgebung, den man auf schaust, was im echten Leben projiziert, es ist sicher interessant. Das würde ich gerne ausprobieren wollen, weil es noch immersiver ist als ein normales VTT. Die

normalen VTT sind aus der Vogelperspektive, und das ist so in 3D, da kann man sich das noch besser vorstellen, noch besser sehen.

42. I: Okay, wie schaut es mit Virtual Reality Technologien aus? Hast du das schon mal in Kombination mit Tabletop Rollenspielen benutzt?

43. B: Ich habe es schon mal benutzt, aber ich habe es leider nicht in Kombination mit Tabletop Rollenspielen benutzt.

44. I: Das ist jetzt das zweite Bild. Das ist zum Beispiel eine so eine VR-Technologie, die auch gerade in Entwicklung ist, heißt "Dungeon Full Dive". Damit simuliert man quasi den Spieltisch in einer virtuellen Umgebung und das Spielerlebnis wird um die Vorteile die VR bietet erweitert, zum Beispiel um den Wald, den man im Hintergrund sieht. Könntest du dir vorstellen, sowsas zu benutzen, wenn du Rollenspiele spielst?

45. B: Das kann ich mir mal vorstellen. Wenn wer jetzt Kampagnen hat, die sowieso rein online sind, dass das dem ganzen nochmal einen Gewissen Kick gibt. Also wenn man jetzt eine Online-Kampagne spielt. Wenn man Zugang zu VR-Technologie hat, wäre das fix etwas, das mich interessieren würde auszuprobieren.

46. I: Könntest du dir vorstellen, dass in Zukunft vielleicht solche VR-Technologie das analoge Spielen ablösen könnte?

47. B: Nein.

48. I: Warum?

49. B: Ähm, weil dieses Gemeinschaftliche, das ist Zusammensitzen und das an einem Tisch, ist ein wichtiger Faktor, ein großer Faktor ist. Das Analogie wird es in meinen Augen nicht ablösen, wenn man ohnehin online spielt, dass es das ein nächstes Level heben könnte.

50. I: Verwendest du oder hast du bereits oder deine Mitspieler künstliche Intelligenz in irgendeiner Form bei euren Tabletop Rollenspiele verwendet?

51. B: Ähm, ja, bei der Kampagne, wo mein Bruder Spielleiter ist. Er verwendet generell in seinem Alltag ChatGPT, und er füttern ChatGPT mit viel Informationen aus der aktuellen Handlung und fragt immer in welche Richtung könnte man gehen. So, als würde er eine zweite Person im Raum haben, mit denen er Ideen austauscht. Da kommen manchmal sehr, sehr interessante Handlungsstränge und Twists dabei raus, wo er dann meint, dass sie mit der KI gemeinsam entstanden sind und man sich denkt, dass da echt gute Geschichten dabei rausgekommen sind.

52. I: Hast du persönlich schon mit KI verwendet, im Zusammenhang mit Rollenspielen?

53. B: Ich habe auch ein bisschen mit ChatGPT gearbeitet. Es ist schon sehr interessant, wenn man brainstormen kann, in welche Richtung eine Story gehen kann, und so, das ist sehr interessant in Kombination mit D&D.

54. I: Könntest du dir vorstellen, zukünftig KI generierte Inhalte wie Bilder, Audiodateien, NPCs, Quests oder Charakterideen zu verwenden?

55. B: Ähm, ja, bei Bildern habe ich das sogar auch schon. Solche Inhalte sind quasi schon dabei, bei uns beim Spielen. Also ja, ich kann es mir sehr gut vorstellen.

56. I: Könntest du dir vorstellen, Teil von einer Tabletop Gruppe zu sein, die komplett von einer KI geleitet wird, die die Rolle des Spielleiters einnimmt?

57. B: Wenn KI mal soweit ist, dass sie wirklich an einen echten Menschen rankommt und man gerade keinen Spielleiter zur Verfügung hat, dann ja, kann ich mir schon vorstellen, aber es kann jetzt keinen Menschen wirklich ersetzen.

58. I: Also eher als Notlösung?

59. B: Als Notlösung, ja.

60. I: Okay, glaubst du, dass es zukünftig solche Produkte und Dienstleistungen geben wird, die sowas anbieten werden?

61. B: Ich glaube schon. Der KI-Markt wird in viele Richtungen expandieren und wird sicher auch in Richtung Tabletop wird es sicher auch verschiedene Sachen geben. Sicher auch Sachen, die ich mir jetzt noch gar nicht wirklich vorstellen kann.

62. I: Wie glaubst du, wird sich künstliche Intelligenz auf die Tabletop Branche in den nächsten paar Jahren auswirken?

63. B: Also meiner Meinung nach positiv, weil ich mir jetzt in Bezug auf Tabletop nicht wirklich jetzt was Negatives drunter vorstellen kann. Also ist KI halt immer nur in irgendeiner gewissen Weise als Unterstützung da, als Unterstützungstool, was sehr gut funktionieren kann, wenn man weiß, wie man damit umgeht. Also es ersetzt keine Spieler, keine Spielleiter, immer als Notlösung zu betrachten für solche Aspekte, aber ich finde es gut.

64. I: Die Digitalisierung findet ja generell statt und hat natürlich auch Tabletop Rollenspiele nicht ausgelassen. Nach deiner Einschätzung, wie profitieren

Tabletop-Rollenspiele-Entwickler von der Digitalisierung in der Tabletop Branche?

65. B: Da fällt mir spontan nur DDB ein, mit so einem Abo-Service, dass man es als All-In-One-Tool nutzen kannst. Die Plattform finde mega praktisch!

66. I: Du hast gerade Abo-Modelle erwähnt. Hast du in deiner eigenen Erfahrung, in deinem eigenen Kaufverhalten eine Änderung, einen Trend weg von physischen Einmalverkäufen hin zu Abo-Modellen und Mikrotransaktionen bemerkt, was das Angebot angeht?

67. B: Nein, ich bin gerade bei Tabletop sehr, sehr angetan von physischen Kopien. Ich sammle die Bücher, sehr, sehr gerne. Ich persönlich spüre keinen Trend in die Richtung.

68. I: Wie stehst du generell zu so einer Entwicklung, die oft mit digitalen Geschäftsmodellen einhergeht, also der Trend zu Abos und Mikrotransaktionen?

69. B: Ja, ich hoffe, dass sich das eben nicht irgendwie verstärkt. Ich brauche meine physischen Kopien, die will ich nicht missen müssen. Und Mikrotransaktionen sieht man aus der Gamingwelt, wie beliebt gerade diese Geschichte ist. Dem stehe ich sehr skeptisch gegenüber und hoffe, dass das in Zukunft nicht noch verstärkt auftritt. Abo-Modelle sind okay, aber ich hoffe, dass da der Fokus nicht nur rein auf diesen Inhalten liegt.

70. I: Hast du einen Tabletop-Rollenspiele-Abo-Dienst, zum Beispiel DDB oder Roll20 abonniert?

71. B: Ich selber hab kein bezahltes Abo für DDB. Das Einzige, was ich in Richtung TTRPGs habe, ist ein Dropout-Abo, um mir die Actual-Plays von Dimension20 anzusehen.

72. I: Wie stehst du zu Digital-Only-Produkten?

73. B: Das geht für mich gar nicht. Ich brauche physische Kopien. Ich sammle sie gerne, egal ob von 3rd-Party-Machern oder etwas Offizielles. Ich sammle einfach gerne gute Inhalte zu den Tabletops, die ich mag.

74. I: Okay, und warum sammelst du das so gerne?

75. B: Ich habe den Grundregelwerken angefangen, dann habe ich mir immer mehr zugelegt. Ich finde das schön, wenn ich das direkt physisch nachschlagen und lesen kann. Das ist mir in Buchform lieber als bei einem PDF.

76. I: Wie würdest du dazu stehen, oder wie würdest du darauf reagieren, wenn jetzt zum Beispiel der Verlag von D&D, WotC, ankündigen würde, dass zukünftig D&D-Produkte nur mit digital verkauft werden und nicht mehr gedruckt werden?

77. B: Ich wäre schockiert, würde es schade finden, aber dadurch, dass ich weiß das PDFs um einiges billiger sind als Bücher, könnte ich damit leben. Aber Gefallen würde ich nicht einfach daran finden.

78. I: Wie stehst du dazu, dass Tabletop Rollenspiele, Verlage über ihre digitalen Produkte, die sie anbieten, Nutzerdaten sammeln?

79. B: Ich würde sagen, für firmeninternen Statistiken ist da sicher praktisch. Ich persönlich finde, dass das nicht tragisch ist, wenn sie jetzt die Infos verwenden, dass sie damit firmenintern in irgendeiner Form Entscheidungen treffen. Aber wenn sich irgendwie die Daten an dritte Parteien weitergeben würden, die eigentlich das gar nicht zu interessieren hat, dann würde dieses sehr, sehr kritisch empfinden. Aber dadurch, dass ich nicht weiß, ob sie das machen... Unwissenheit ist halt ein Segen. Ich weiß nicht was sie mit ihren Daten machen, aber grundsätzlich sage, wenn sie damit respektvoll umgehen, habe ich kein Problem damit.