

## Transkription von digitalen Spielen

*Färberböck, Peter; peter.farberboeck@plus.ac.at / Nieser, Florian; florian.nieser@uni-heidelberg.de*

Ein interaktives Medium wie digitale Spiele zu Videoaufzeichnungen zu abstrahieren ist ein Schritt in Richtung einer Strategie für die Entwicklung einer Quellenedition des Mediums. Videos sind wie digitale Spiele weiterhin eine audiovisuelle, digitale Quelle. Im Unterschied zu Spielen sind jedoch die Interaktionen – die ludischen Elemente und die dazu erforderlichen Eingaben der Spielerinnen und Spieler – nicht abgebildet. Um im Sinne einer digitalen Edition von digitalen Spielen jedoch auch Perspektiven, Informationen zu Spielszenen oder Beschreibungen von Spielmechaniken oder Ereignissen im Spiel zu erfassen, wird ein weiterer Abstraktionsschritt hin zum Text benötigt. Eine Transkription von Spielszenen, Videoaufzeichnungen, Spielmechaniken sowie der Erzählung und entsprechenden Zusatz- und Metainformationen reichern die Informationen für die Analyse der Quelle an.

Die Transkription schafft es, neben Speicherständen, die man bei vielen Spielen erstellen und sichern kann, dass einzelne Punkte des Spiels direkt zitierbar und erfassbar sind. Die Transkription dient als Index des Spiels oder der Aufzeichnung und kann mit entsprechender Verschlagwortung mit Tagsets mehr als nur eine Abstraktion sein. Transkriptionen von digitalen Spielen lehnen sich dabei in der Regel an Sequenzprotokolle aus der Filmanalyse an (Miklos 2015). Diese qualitative Inhaltsanalyse mittels Protokollen kann für große Textmengen, lange Videosequenzen oder ebenso lange digitale Spiele gewinnbringend sein, denn es macht sie durchsuchbar und damit auch handhabbar, ohne die Spiele immer wieder spielen zu müssen. Der Aufwand, der hinter einer Vollsequenzierung und Beschreibung eines Spiels steckt, darf jedoch nicht unterschätzt werden. Hier bleibt es ein Desiderat, genau für solche Vorarbeiten für spätere groß angelegte Studien und Projekte eine Möglichkeit zu bieten; auch hier gilt, dass Software oder in dem Fall Quelleneditionsarbeit in den (Digital) Humanities nicht immer als ausreichende Forschungsleistung angesehen wird. Entgegen mancher anderer Quellen besteht bei digitalen Spielen die Möglichkeit, auch mit den Autorinnen und Autoren zusammenzuarbeiten. Entwicklungsstudios haben die Daten, die eine Quellenedition bräuchte, bereits strukturiert gesammelt. Wenn Forschungseinrichtungen mit diesen kooperieren, erleichtert das die Arbeit mit der Quelle enorm.

Transkriptionen können je nach Ziel ausführlicher oder weniger ausführlich ablaufen. Im Fall von digitalen Spielen ist zu beachten, dass der jeweilige Spielabschnitt und Übergänge zu nächsten Abschnitten immer gekennzeichnet werden müssen. Bei Transkription auf Basis von Videoaufzeichnungen reichen Zeitstempelangaben (Timecode) sowie Sequenztitel, um eine grobe Einteilung zu bekommen. Daneben muss das Spiel beschrieben werden. Mögliche Kategorien sind: Handlung, Ikonografie/Ästhetik, Ton, Dialoge, Perspektive, Spielmechaniken,

Interaktionsmöglichkeiten, Kennzeichnung von verzweigten Handlungsmöglichkeiten, Protokollieren des Dialogbaums und andere. Dies ist von der Disziplin und der Ausrichtung der Edition abhängig und muss in den Editionsrichtlinien entsprechend festgelegt werden.

Da in eine Transkription auch die Bild-, Ton- und Interaktionsebene einfließt, ist ein multimodaler Ansatz aus verschiedenen Disziplinen notwendig. Die Komplexität ist jedoch lohnenswert, denn das Medium wird dadurch zugänglicher und mit Reflexion der spielerischen Elemente ist auch ein vom Prozess des Spielens losgelöster Ansatz für viele Fragestellungen nutzbar. Dazu trägt man zur digitalen Nachhaltigkeit bei, denn Text- oder Videostandards sind weniger schnelllebig und können einfacher in neuere Formate migriert werden, während digitale Spiele in ihrer benötigten Hard- und Software festgelegt sind. Aus rechtlicher Sicht ist eine Transkription ebenso deutlich sicherer als einerseits eine Emulation oder vollständige, öffentlich zugängliche Aufzeichnungen von Spielen (auch hier ist das Urheberrecht zu beachten). Man benötigt dringlich eine Genehmigung und eine Kuratierung der Datenbank sowie eine Abklärung des Hosting-Standorts dieser.

### **Literatur:**

- Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart: 2015, URL: <https://www.utb.de/doi/book/10.36198/9783838544670>.

### **Verweise:**

Digitale Spiele, Videoaufzeichnungen, Digitale Edition von digitalen Spielen, Spielmechaniken, Tagsets

### **Projekte:**

Videoaufzeichnungen der Wolfenstein-Serie und Battlefield V (exemplarisch für kommentierte Videos)

### **Themen:**

Einführung, Archivierung, Digitale Editionswissenschaft, Rechtliche Aspekte

### **Zitiervorschlag:**

Färberböck, Peter; Nieser, Florian. 2021. Transkription von digitalen Spielen. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.245>