

Vorwort und Danksagung

Man kann behaupten, dass die Anfänge des vorliegenden Dissertationsprojekts bereits in den 1990er Jahren zu finden sind. Die Fernsehserie *Hercules*¹ und der gleichnamige Animationsfilm² sind zwei populäre Darstellungen der griechischen Mythologie, die mein kindliches Interesse an der Antike weckten. Vielleicht hätte ich gar einen anderen Beruf oder Studiengang gewählt, wenn mich deren Inhalte nicht dermaßen fasziniert hätten? Doch so zieht sich das Altertum bis zum heutigen Tag durch meine gesamte Ausbildung. Gleiches gilt für den stetigen Bezug zu Digitalen Spielen, mit denen ich, nicht nur zu Unterhaltungszwecken, zahlreiche Stunden verbrachte. So konnte ich mein Studium durch eine Anstellung bei der spezialisierten Fachhandelskette *GameStop* finanzieren. Neben einem professionellen Bezug zum Medium erhielt ich in den sieben Jahren vertiefte Einblicke in jene Prozesse des Marketings und Vertriebs der Unterhaltungsbranche, die den meisten Spielenden verwehrt bleiben. Für diese reichhaltigen Erfahrungen möchte ich den damaligen Verantwortlichen und KollegInnen danken.

Des Weiteren geht ein besonderer Dank an meine Betreuer Prof. Dr. Gerhard Lauer und Prof. Dr. Marko Demantowsky. Seit der Entstehung erster Ideen zur vorliegenden Dissertation an der Universität Basel haben sie mich in meinem Vorhaben begleitet und zielgerichtet unterstützt. Zudem möchte ich an dieser Stelle auch deren ehemalige Institutionen nicht unerwähnt lassen. Das DH Lab der Universität Basel und die Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz haben das Dissertationsprojekt erst ermöglicht, indem sie mir die geeigneten organisatorischen und finanziellen Rahmenbedingungen boten. Gleiches gilt für den Publisher *Ubisoft Entertainment*, der die benötigte Anzahl an Codes des Digitalen Spiels zu Forschungszwecken zur Verfügung stellte.³ Zusätzlich möchte ich an dieser Stelle jenen KollegInnen danken, die die Umfrage zur Studie über diverse Kanäle verbreitet haben und damit maßgeblich an der Rekrutierung der Teilnehmenden beteiligt waren. Neben den bereits erwähnten Betreuern waren dies namentlich Dr. Alexandra Binnenkade, Michael Holzer und Daniel Siegenthaler.

Der letzte und wichtigste Dank gebührt meinen Eltern und meiner Partnerin Ilenia, ohne deren permanente Unterstützung ich dieses Projekt wohl niemals fertiggestellt hätte.

1 Christian Williams, Sam Raimi und Robert G. Tappert. *Hercules: The Legendary Journeys*. Action, Abenteuer, Drama. Universal Television, World Wrestling Entertainment (WWE), 1995.

2 Ron Clements und John Musker. *Hercules*. Animation, Abenteuer, Komödie. Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Feature Animation Paris, 1997.

3 Ubisoft Entertainment verlangte keinen vorzeitigen Einblick in den Forschungsprozess und beeinflusste in keiner Weise die Ergebnisse der vorliegenden Studie.

