

Mit Würfel und Stift – Das Pen-and-Paper-Rollenspiel und seine Potenziale für medienübergreifendes literarisches Lernen.

Ergebnisse einer Interviewstudie

Jan-Niklas Meier / Ulrike Preußner

Universität Bielefeld | jmeier1@uni-bielefeld.de
Universität Bielefeld | ulrike.preusser@uni-bielefeld.de

Abstract

Pen-and-Paper-Rollenspiele sind zwar seit den 1970er-Jahren Teil einer globalen Spielkultur mit bedeutendem Einfluss auf moderne Computerspielgenres, aus deutschdidaktischer Perspektive sind sie jedoch noch keiner genaueren Betrachtung unterzogen worden, obwohl sie hohe Anforderungen an verschiedene literarische Teilkompetenzen der Partizipierenden stellen. Der Beitrag möchte die literaturdidaktischen Potenziale des Pen-and-Paper-Rollenspiels auf Basis seiner Beschaffenheit und seiner Funktionen skizzieren – allerdings nicht vornehmlich aus einer theoretischen Perspektive, sondern aus der Reflexion der praktischen Erfahrung.

Im Rahmen einer qualitativen Studie wurden daher mit Hilfe von Leitfrageninterviews Rollenspieler*innen befragt, um einerseits die Faszination am Spiel transparent machen zu können und um andererseits durch die Klassifizierung des Rollenspiels als außerschulische literale Praxis die Nähe zu Rezeptions- und Produktionsformen von Literatur aufzudecken. Die Ergebnisse der Studie werden vor dem Hintergrund einer möglichen Integration in den Deutschunterricht kontextualisiert und es wird der Stellenwert des Pen-and-Paper-Rollenspiels für ein zunehmend medienkonvergent in Erscheinung tretendes Handlungsfeld Literatur (Kepser/Abraham 2016) diskutiert.

Schlagwörter

Mediendidaktik; Deutschunterricht; Neue Medien

Copyright

Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

1. Einleitung

Das Pen-and-Paper-Rollenspiel ist bereits seit den 1970er Jahren Teil der populären Kultur, hat aber trotz seiner hohen Anforderungen an verschiedene literarische Teilkompetenzen der Spieler*innen in der literaturdidaktischen Diskussion noch kaum Beachtung gefunden. Um das Potenzial des Rollenspiels für literarische Lernprozesse weniger auf sachanalytischer Basis, sondern auf Grundlage der Erfahrungen und Einschätzungen aktiver Spieler*innen (und damit vom unmittelbaren Umgang mit dem Gegenstand ausgehend) transparent machen zu können, haben Verfasser und Verfasserin dieses Beitrags leitfadengestützte Interviews mit Rollenspielern¹ geführt. Aus diesen sollen im Folgenden Hinweise auf die Literarizität des Spiels² an sich rekonstruiert und es soll ein Bezug zu den Teilbereichen literarischer Kompetenz hergestellt werden, die maßgeblich die Ebenen der Narration betreffen (vgl. Spinner 2010, 102; Boelmann/Klossek 2013, 54). Neben einer Thematisierung der Teilbereiche der narrativen und dramaturgischen Handlungslogik sowie dem Nachvollzug der Perspektive und Handlungsmotivationen literarischer Figuren sollen zudem Aspekte der Transtextualität (Genette 1993, 9) herausgestellt werden, die die Spieler aus ihrer praktischen Erfahrung heraus dem Rollenspiel zuschreiben.

2. Das Pen-and-Paper-Rollenspiel – Eine kurze Begriffsbestimmung

Unter dem Begriff ‚Pen-and-Paper-Rollenspiel‘ oder ‚Tabletop-Rollenspiel‘ (TRPG) wird eine Form der kollaborativ erspielten Narration verstanden, bei der eine Gruppe von Teilnehmer*innen unter Berücksichtigung eines Regelsystems die Rolle von Figuren einnimmt, die innerhalb einer von ihnen erschaffenen fiktionalen Storyworld existieren. Konventionell agiert ein/e Teilnehmer*in in der Rolle der/des Spielleiter*in, die/der auf die spontanen Interaktionen der anderen Teilnehmer*innen reagiert und in Hinblick auf die Konstruktion der fiktionalen Welt bestimmte Sonderrechte besitzt. Die Spielhandlungen finden in individuellen Spielsitzungen statt, die Episoden oder Abenteuer innerhalb des Lebens der fiktionalen Figuren darstellen (vgl. Mackay 2001, 4-5; Cover 2010, 168).

Im Gegensatz zu anderen Spielformen wie beispielsweise Brett- und Kartenspielen, besitzen Pen-and-Paper-Rollenspiele keinen quantifizierbaren Ausgang im Sinne eines Gewinnens oder Verlierens, sondern sind prinzipiell unendlich fortführbar, was sie im Rahmen einer allgemeinen Spieldefinition eher als Randphänomen erscheinen lässt (vgl. Juul 2003, o.S.; Salen/Zimmerman 2004, 81).

Grundlage für die Durchführung eines Pen-and-Paper-Rollenspiels sind spezifische, in schriftlicher Form erschienene Regelwerke, die teilweise auch Sets mit Spielmaterial (Würfel, Würfelbecher, Charakterbogen mit Talentbeschreibungen, Landkarten etc.) beiliegen. Sie präsentieren einerseits ein System an Regeln, die Parameter in Bezug auf die Gestaltung der Spielfiguren festlegen oder die Ergebnisse bestimmter Handlungen oder Ereignisse simulierbar machen. Andererseits legen sie ein narratives Setting fest, auf dessen Basis die fiktionale Welt konstruiert und die Ausrichtung der Erzählung angedeutet wird (vgl. Mackay 2003, 29). Diese Regelwerke bieten den Teilnehmer*innen am Pen-and-Paper-Rollenspiel die Möglichkeit, ihre individuellen Storyworlds zu erschaffen und zu kontrollieren. Konventionell obliegt es den Spielleiter*innen, auf Basis des jeweiligen Regelwerks den narrativen Rahmen näher zu definieren und Handlungsszenarien zu entwickeln, in denen die von den anderen Spieler*innen geführten Figuren interagieren. Welche konkreten Elemente des Regelwerks in die individuellen Storyworlds der Spielgruppe integriert werden, liegt letztlich in der Hand der jeweiligen Gruppe beziehungsweise des/der Spielleiter*in selbst; man kann somit nach Hammer (2007, 71) von unterschiedlichen Formen der Autorschaft sprechen: Primäre Autor*innen verfassen die spezifischen Regelwerke und definieren das System und das Setting, sekundäre Autor*innen erschaffen den Rahmen einer Erzählung und besitzen Kontrolle über große Teile der Storyworld.

¹ Die Probanden, die sich an der Interviewstudie beteiligen wollten, waren ausschließlich männlich.

² Der Begriff der Literarizität wird nach Roman Jakobson (1960) verwendet. Die Frage nach den Merkmalen des Gegenstands Literatur wird im vorliegenden Kontext auf andere Medien übertragen, um bestimmen zu können, inwiefern diese über Eigenschaften verfügen, die mit denen literarischer Texte deckungsgleich oder wenigstens vergleichbar sind.

In narratologischer Hinsicht klassifiziert sich das Pen-and-Paper-Rollenspiel als emergente Erzählung, die sich auf dynamische Weise aus der Interaktion zwischen Rezipient*innen und Text entwickelt (vgl. Cover 2010, 22). Als ‚Text‘ soll hierbei die Menge aller von den Spieler*innen während einer Rollenspiel-sitzung getätigten Sprechakte definiert werden, die neben Aussagen, welche die Erzählung betreffen, auch Äußerungen enthält, die sich anderen kommunikativen Rahmungen zuordnen lassen, wie zum Beispiel Gespräche über die Spielregeln, aber auch Alltagskommunikation (vgl. Stenros 2004, 76; Fine 1983, 181ff.). Aufgrund dieser Dynamik und Performanz während der Konstruktion einer Narration befinden sich die Spieler*innen in einem ständigen Kreislauf aus Interpretation und Produktion neuer narrativer Funktionen, weswegen man folglich auch noch von einer tertiären Form der Autorschaft sprechen kann, die in Verbindung mit der sekundären Autorschaft der Spielleiter*innen auftritt (vgl. White et al. 2018, 64).

In seiner knapp 50-jährigen Geschichte, deren Grundstein mit dem Erscheinen des Spiels *Dungeons and Dragons* (1974)³ gelegt wurde, hatte das Pen-and-Paper-Rollenspiel teils bedeutenden Einfluss auf andere populärkulturelle Medien: So lassen sich schon früh Verbindungen zum Bereich der Computerspiele nachweisen, zuerst durch Spiele wie *Adventure* (1974) auf das Genre der Textadventures, spätestens ab den 1980er-Jahren dann durch die Etablierung eines eigenen Genres, dem Computer-Rollenspiel (CRPG). Der Computer übernahm in diesem Fall die primäre und sekundäre Autorfunktion, indem einerseits Regelsysteme implementiert, andererseits fiktionale Welten erschaffen wurden, die von den Spieler*innen mittels virtueller Avatarfiguren erkundet werden konnten. Durch die Verbreitung des Internets auch auf Heimrechnern wurden diese Welten mittels Multiplayer-Online-Rollenspielen (MMORPGs) abermals auch für Spielgruppen erlebbar (*Neverwinter Nights*, USA 1991, Stormfront Studios; *Ultima Online*, USA 1997, Origin).

Bereits aus dieser knappen Bestimmung des Pen-and-Paper-Rollenspiels gehen erste Parallelen zu einem literarischen Text hervor, insofern es sich um eine kollaborativ erzeugte Narration handelt, für die alle Teilnehmenden (mehr oder weniger) Autorschaft beanspruchen können. Es sollen in diesem Beitrag jedoch die Spieler selbst zu Wort kommen und ihre Sicht auf das Pen-and-Paper-Rollenspiel beschrieben werden, um von der Gegenstands- zur Rezipient*innenperspektive zu wechseln. Welche Sicht auf das Spiel nehmen die Spieler ein? Woher bekommen sie die Ideen für die Gestaltung der Narrationen? Welche Nähe oder Distanz bauen sie zu den Spielcharakteren auf? In welchen Relationen zu anderen Medien sehen sie das Pen-and-Paper-Rollenspiel?

3. Das leitfadengestützte Interview – Zielvorstellungen, Konzeption und Durchführung

Das Leitfadeninterview wurde als Erhebungsinstrument gewählt, um „an die Informationen [zu gelangen], anhand derer wir den uns interessierenden sozialen Prozess rekonstruieren können, um so zu der von uns letztlich angestrebten Erklärung zu gelangen“ (Gläser/Laudel 2010, 143). Die im Leitfaden operationalisierten Fragen haben im ersten Teil überwiegend eine Türöffnerfunktion und sollen die Proband*innen darüber hinaus dazu motivieren, beim Darlegen ihrer Genrepräferenzen einen Einblick in ihre Sicht auf die besonders anregenden Aspekte des Rollenspiels zu geben. Im zweiten und dritten Teil werden die Erfahrungen als Spieler*in und als Spielleiter*in fokussiert, die sowohl die narrative Dimension des Pen-and-Paper-Rollenspiels in den Blick nehmen, als auch die Ausgestaltung der jeweiligen Rolle betrachten. Die im Zuge dessen gestellten Fragen vertiefen zum einen Aspekte der emotionalen Nähe zur Konstruktion des Charakters und der Art und Weise, wie er ausgespielt wird. Zum anderen eröffnen sie die Möglichkeit, die Narration an sich einer Reflexion zu unterziehen und mögliche Beziehungen zu anderen Texten, die zu ihrer Entstehung beigetragen haben, aufzudecken (Transtex-

³ Im deutschsprachigen Raum sorgte vor allem das 1984 erschienene System *Das Schwarze Auge* für das Bekanntwerden dieser Spielform. Das bis heute noch publizierte Pen-and-Paper-Rollenspiel ist das meistgespielte Rollenspiel in Deutschland. Dies kann auch im Rahmen der Interviewstudie belegt werden: Die Mehrheit der Probanden referierten in ihren Interviewbeiträgen auf dieses Spielsystem. Im Rahmen dieses Beitrages soll jedoch ein erweiterter Blick auf das Pen-and-Paper-Rollenspiel geworfen werden, um die systemübergreifenden Funktionsweisen zu identifizieren.

tualität). Im vierten Teil steht die soziale Praxis des Spielens im Vordergrund, während im abschließenden fünften Provkationen platziert sind, um die Probanden zu möglichst präzisen Antworten zu verleiten. Mit Ausnahme des ersten durchziehen alle Teile des Interviews Fragen nach dem Bezug des Spiels zur eigenen Person bzw. zu Querverbindungen zum Lebensumfeld außerhalb des Spiels. Damit soll die Reflexion über Aspekte der Individuation, der Sozialisation und der Enkulturation angeregt werden, um das Rollenspiel als weitreichend bedeutsames Handlungsfeld (vgl. Kepser/ Abraham 2016, 19-36) bestimmen oder aber eine solche Einschätzung ausschließen zu können.

Die bislang sieben⁴ Interviews sind alle entlang der im Anhang (Anhang I) einsehbaren Leitfragen geführt worden und haben je nach Auskunftsfreude der Befragten zwischen 31 und 64 Minuten gedauert. An allen Interviews haben jeweils Verfasser und Verfasserin des Beitrags teilgenommen: Während eine/r die Fragen gestellt hat, hat der bzw. die andere das Gespräch verfolgt, um gegebenenfalls Rückfragen stellen zu können, die dem bzw. der Gesprächsführenden entgangen sind.

Die Probanden waren alle männlich, zum Interviewzeitpunkt (zwischen Oktober 2017 und März 2018) zwischen 25 und 40 Jahre alt und beruflich unter anderem als Systemadministratoren, Lehrer oder promovierte Mathematiker tätig.

Einige aus allen Interviews rekonstruierbare Tendenzen zur Betrachtung des Pen-and-Paper-Rollenspiels und seiner ihm implizit oder explizit zugeschriebenen Literarizität sowie besonders interessante, zu weiterführenden empirischen Überprüfungen anregende Äußerungen sollen nun im Folgenden vorgestellt werden.

4. Ergebnisse der Interviewstudie

Auf die Frage, welches Rollenspielsystem er zuletzt gespielt habe bzw. aktuell spiele, antwortet Proband PPR01 wie folgt:



PPR01: Ich spiele das Schwarze Auge, das ist ein Spiel, bei dem man eigentlich nur einen Charakterbogen braucht und einen Stift, deswegen nennt man es Pen-and-Paper-Rollenspiel. Und es geht eigentlich darum, dass man als Gruppe eine Geschichte spielt, also jeder schlüpft in eine Rolle, in eine, in eine Figur hinein, denkt sich die vorher aus und spielt dann eben mit der Gruppe, die am Tisch ist, mit seinen Freunden zusammen ein Abenteuer. Es gibt einen, der dabei die Rolle des Erzählers übernimmt, der quasi diese Geschichte irgendwie lenkt, und alle anderen spielen ihre Figur, die sie sich vorher erdacht haben.

Aus der Spielbeschreibung, die der Proband vornimmt, wird deutlich, welche Aspekte des Gegenstands ihm erwähnenswert erscheinen, vor allem jedoch, welche Charakteristika er von sich aus sprachlich so darstellt, dass die Nähe zu einem narrativen literarischen Text erzeugt wird: Es geht darum „als Gruppe eine Geschichte“, ein „Abenteuer“ zu spielen und dass dabei jeder in die „Rolle“ einer „Figur“ schlüpft, die er sich vorher ausgedacht hat – mit Ausnahme des Spielers, der dabei „die Rolle des Erzählers übernimmt“ und die „Geschichte irgendwie lenkt“. Insofern beschreibt der Proband das Rollenspiel als inszenierten literarischen Text: Begriffe wie „Figur“ und „Erzähler“ verweisen dabei auf die aus verschiedenen Erzähltheorien bekannten Grundbegriffe, die in einen Kontext der Aufführung bzw. Aushandlung eingebettet werden (*als Gruppe eine Geschichte spielen, in eine Rolle schlüpfen, eine Figur spielen, die man sich vorher ausgedacht hat*). Der Begriff „Abenteuer“ wird in diesem Kontext nicht näher definiert. Er stellt jedoch eine paratextuelle Markierung dar, die viele Rollenspielpublikationen explizit aufweisen und deutet darüber hinaus auf eine „anthropologische Grundkonstruktion“ (Hebrik 2011, 64) hin, die nicht nur begrifflich als Genre, sondern auch strukturell in vielen literarischen Formen auffindbar ist: Das Abenteuer bezeichnet insofern das Überschreiten gewohnter Normsysteme innerhalb einer zeitlich begrenzten Episode, das auch die Rückschau der beteiligten Individuen an das Erlebte beinhaltet (vgl. ebd., 66). Aus rezeptionsästhetischer Perspektive zeichnet sich das *Abenteuer*

⁴ Sobald auch noch weibliche Probanden gewonnen worden sind, werden weitere Interviews geführt.

im literarischen Text dadurch aus, dass das (Mit-)Erleben abenteuerlicher Episoden aus einer abgesicherten Position erfolgt, ohne dass die Leser*innen unmittelbar an einem solchen, meist mit Gefahren verbundenen Überschreitungsprozess beteiligt wären.

In ähnlicher Weise operiert auch das Pen-and-Paper-Rollenspiel und bewegt sich damit in Bezug auf die Rezeption zwischen den Polen der Nähe- und Distanzeinnahme: Zwar befinden sich die Rezipient*innen in einer abgesicherten Position des Miterlebens, jedoch auch in der Rolle einer Figur, die unmittelbar am Geschehen beteiligt ist und deren Handlungen Einfluss auf den Ausgang des Abenteurers besitzen. Diese Differenz ermöglicht verschiedene Rezeptionshaltungen, die auch in den einzelnen Interviewbeiträgen zum Vorschein kommen.

4.1 Zum Verhältnis von Figur und Spieler*in

Figuren im Rollenspiel bewegen sich gemäß seines Hybridcharakters auf zwei unterschiedlichen Ebenen: Auf der Ebene der Simulation ist die Rollenspielfigur eine Spielfigur, die mit den durch das Regelsystem festgelegten ludischen Ereignissen konfrontiert ist, durch die ihr zum Beispiel numerische Eigenschaftswerte zugeordnet werden oder aufgrund dessen bestimmte Erfolgswahrscheinlichkeiten für das Gelingen von Handlungen ermittelt werden. Auf der Ebene der Narration hingegen ist sie Entität einer fiktionalen Storyworld, in der sie als Aktant*in Ereignisse durchlebt. Aufgrund dieses Doppelstatus, dem Figuren im rollenspieleigenen Produktions- und Rezeptionsprozess unterworfen sind, besitzen sie im Gegensatz zu Figuren in literarischen Texten eine spezielle Dynamik, die Regine Hebrik an ihrem Fiktionalitätsstatus festmacht:

Wir haben es im Falle der Pen-and-Paper-Rollenspiele tatsächlich mit imaginären Figuren zu tun, die von den fiktiven Figuren, die wir in Romanen, Novellen und anderen Erzählformen finden, unterschieden werden sollen. Fiktive Figuren sind insofern relativ stabil, als größere Veränderungen an ihnen, die über die Interpretationsleistung des Lesers hinausgehen, sehr selten vorgenommen werden. Hat sie ein (wie auch immer gearteter) Autor einmal beschrieben, so ist diese Beschreibung – im Sinne eines Irserschen ‚Bedeutungspotentials‘ – relativ statisch. Im Gegensatz dazu bleiben die imaginären Figuren des Rollenspiels in einem Schwebezustand des Imaginären, der sich zwar auf einige schriftlich fixierte Eckpunkte stützt, darüber hinaus jedoch der ständigen Veränderbarkeit durch den Spieler, der die Figur führt, unterliegt. (Hebrik 2011, 91)

Es lässt sich resümierend festhalten, dass auch das Pen-and-Paper-Rollenspiel mit fiktionalen Wirklichkeitsmodellen arbeitet, die es in doppelter Hinsicht zu einem *game of make-believe* (Walton 1990, 69) werden lassen: Einerseits, weil es aufgrund seiner Spielkomponente als *pretend play* erscheint, wie man es beispielweise auch in Formen des Kinderspiels („Räuber und Gendarm“) wiederfindet, andererseits, weil es grundsätzlich das Einlassen auf die literarische Fiktionalität erfordert (vgl. Ryan 2013, 378). Die Zuordnung, ob es sich um einen fiktionalen Gegenstand handelt, erfolgt in der Regel durch bestimmte extra- und intratextuelle Marker (vgl. Ryan 2010, 9f.): Bereits die Orientierung vieler Pen-and-Paper-Rollenspielsysteme an literarischen Genres, aber auch die extratextuelle soziale Situation, in die sich die Partizipierenden begeben, um gemeinsam eine fiktionale Welt zu konstruieren, stellen solche Marker dar, die vor allem durch die kommunikativen Rahmungen während des Spiels geschaffen werden (vgl. Hebrik 2011, 94-95).

Da im Vergleich zum Computerspiel im Pen-and-Paper-Rollenspiel in der Regel nicht das Führen einer Avatarfigur vonnöten ist, sondern Spieler*innen die gespielte Figur zumindest auf sprachlicher Ebene verkörpern, lassen sich unterschiedliche Grade der Involvierung feststellen. Auffällig ist hierbei die häufige kommunikative Gleichsetzung von Spieler*in und Spielfigur während des Spielprozesses, indem über die Figur beispielsweise in der ersten Person gesprochen wird. Dies ist zwar kein Phänomen, das nur in Pen-and-Paper-Rollenspielen auftritt, sondern auch in vielen Formen des Brett- und Kartenspiels („Ich gehe über Los“ [...], „Ich kann dich schlagen““ [Hebrik 2011, 102]), dennoch zeigen die Probandeninterviews, dass eine solche Gleichsetzung auch auf narrativ-beschreibender Ebene geschehen kann, was eine Äquivalenz zur literarischen Perspektivübernahme evoziert. So beschreibt PPR03 eine Spielfigur, die er für eine Rollenspielsitzung erstellt hat, folgendermaßen:

PPR03: (...) Ich hab mir den als einen Charakter ausgedacht, der eher zur Wissenschaft geneigt ist, in diesem Fall nicht Wissenschaft, sondern eher Magie, was ja in dem Setting, ja in dem Setting eher eine Art Wissenschaft ist und weniger konk-. Also, ich bin ein bisschen ab vom Menschen und mehr zur Magie hin. Also ich fühle mich von allem Magischen angezogen, ich will alles Magische erforschen, das ist bei mir dann auch teilweise auch so, dass wenn wir eine Aufgabe haben, ich mich und die Gruppe auch in Gefahr bringe.⁵

Beginnend mit einer klaren Trennung zwischen Spieler und Spielfigur („Ich habe mir einen Charakter ausgedacht“) mündet diese Beschreibung in einer Gleichsetzung der beiden Entitäten, die durch die gehäufte Verwendung des Personalpronomens „Ich“ markiert ist. Durch „ich fühle mich von allem Magischen angezogen“ wird dabei auf eine emotionale Ebene referiert, die die Motivation der Spielfigur näher beschreiben soll.

Die ludische wie auch die narrative Ebene von Rollenspielfiguren berührt die Aussage von PPR01, wenn er auf die Frage, ob schon einmal einer seiner Charaktere gestorben sei und was er dabei empfunden habe, Folgendes antwortet:

PPR01: Das kommt immer darauf an, wie lange ich schon diesen Charakter spiele. Also wenn ich den gerade neu gebaut habe und nur ein-, zweimal mit dem gespielt habe, dann ist es für mich auch traurig, weil ich natürlich auch ein wenig Mühe und Arbeit da hineingesteckt habe. Aber wenn ich einen Charakter über Jahre spiele, dann habe ich natürlich auch einen größeren persönlichen Bezug dazu. Und dann ist es schon ein wenig traurig, wenn man solch einen Charakter verliert. Also hatte ich auch schon einmal, habe ich über zwei Jahre einen Charakter gespielt, den ich dann verloren habe und das war schon traurig, seinen Charakterbogen dann zu zerreißen und etwas Neues spielen zu müssen.

Das Erschaffen des Charakters, das Hineinstecken von „Mühe und Arbeit“, aber auch das Zerreißen des Charakterbogens verweisen dabei auf die ludische Ebene, da die damit in Verbindung stehenden Formulierungen auf den regelgeleiteten Konstruktionsprozess verweisen. Das Ausspielen (insbesondere über Jahre hinweg) hingegen zielt auf den expandierenden Ausbau eines fiktiven Charakters, dessen Teilhabe und Mitgestaltung einer Storyworld kennzeichnend für die narrative Ebene ist.

Die Äußerung von PPR01 oszilliert darüber hinaus aber auch zwischen Nähe und Distanz, die der Proband bemüht ist, herzustellen. Er nimmt eine deutliche Trennung zwischen seiner Person und seiner erfundenen und ausgespielten Figur vor, die durch eine den gesamten Äußerungszusammenhang durchziehende Oppositionsbildung verstärkt wird: Die eigene Person wird dabei mit dem Sem⁶ [lebendig] bzw. [aktiv] belegt, was sich an Selbstzuschreibungen wie „ich [...] spiele“ (an mehreren Stellen im Text), [es ist] für mich traurig“, „ich [habe] Mühe und Arbeit da hineingesteckt“, „ich [habe] einen größeren persönlichen Bezug“ erkennen lässt. Die erfundene Figur demgegenüber wird auf das Sem [unbelebt] bzw. [passiv] monosemiert, indem von ihr gesagt wird, dass sie vom Probanden „gebaut“ worden ist und ihr ‚Tod‘ mit dem Zerreißen des „Charakterbogens“ beschrieben wird. Gleichzeitig treten Spieler und Figur mit der Oppositionsbildung in ein Hervorbringungsverhältnis (Erzeuger-Produkt), das die emotionale Haltung des Spielers zu seiner Figur implizit begründet. Es lässt sich damit die Aussage von PPR01 nachvollziehen, dass die emotionale Bindung an die Figur mit der Länge der Spielzeit, die mit ihr verbracht wird, wächst. Insofern steigert sich auch das Gefühl des Verlusts, das bei kurzer Verweildauer mit „auch traurig“ und nach längerer Zeit mit einem nachdrücklichen „schon traurig“ beschrieben wird. Die Äußerung des Probanden zeigt demnach einerseits eine scharfe Trennung zwischen Realität und Spiel, andererseits eine wachsende Verbundenheit zwischen der eigenen Person und der imaginierten Figur. Offensichtlich ereignet sich in dem Prozess, den der Proband an-

⁵ Bei der Transkription der Interviews werden die Basisregeln nach Gläser/Laudel (2010, 194) verwendet. Es wird insofern u.a. in Standardorthografie verschriftet und nonverbale akustische Äußerungen wie Räuspern und Zwischenlaute werden nur bei offensichtlicher Bedeutungsverschiebung aufgenommen.

⁶ Die semanalytischen Begriffe werden verwendet nach Eicher/Wiemann (2001).

gesichts der gestellten Fragen vor Augen hat, ein Wechselspiel zwischen Abgrenzung und Identifikation, das in häufig nicht so expliziter Form kennzeichnend für Perspektivübernahmeprozesse in literarischen Texten ist.

PPR05 geht im Folgenden auf die Frage ein, woher er die Ideen für seine Figuren habe:

PPR05: Also ich glaube, man spielt so ein Stück weit sich selbst oder der, der man gerne wäre oder der, den man gerne sein würde, das äußert sich aber eher unterbewusst. Also dass ich bewusst auf Erfahrungen zurückgreife, die ich selber gemacht habe, um das in einen Charakter umzumünzen, das habe ich bisher eigentlich nicht gemacht. Häufig verfällt man schnell in so Stereotype. Zum Beispiel bei meinem ersten Charakter, diesem Zwerg, das war dann eben der raufende, saufende Zwerg, der immer einen frechen Kommentar hatte und der immer so ein bisschen aufs Reizen aus war. Und das ist dann eher so, so kenne ich halt Zwerge aus dem Film oder aus anderen Settings, sag ich mal. Also das ist eher der, der Erfahrungsschatz mit, mit anderen, aus anderen Medien, als dass ich mich da rein transportiere. [...] Naja, ich meine, wenn ich jetzt an Zwerge denke, denke ich sofort an Herr der Ringe, wo dann auch der Zwerg derjenige ist, der immer so ein bisschen barsch ist und der, der rau ist und gern kämpft. Und das prägt halt, glaub ich schon, wie man's halt, wie man's halt kennt.

An seinen Ausführungen wird zweierlei deutlich: Zum einen die starke Verbindung zwischen Selbst und erfundener Spielfigur und zum anderen ihre Zusammensetzung aus verschiedenen medialen Erfahrungen, die der Proband bereits gemacht hat und die er im Prozess des Erfindens und Auspielens produktiv macht.

Die starke Bindung zwischen Selbst und Spielfigur wird hier explizit gemacht („man spielt so ein Stück weit sich selbst [...]“) und insofern das Hervorbringungsverhältnis nicht nur (wie aus vorangegangener Antwort von PPR01 deutlich geworden ist) markiert, sondern sogar mit dem Hinzufügen von Eigenem begründet. Dieses Eigene speist sich, wie im Laufe der Explikation von PPR05 deutlich wird, weniger aus eigenen Erfahrungen in der außersprachlichen Realität, sondern zunächst aus transtextuellen Bezügen, die offensichtlich aus unterschiedlichen medialen Quellen stammen und als qualitativ und quantitativ stark variierende Kontexte für die Figurengestaltung genutzt werden können.

4.2 Mediale Bezugnahmen (inter- und transmediale Bezüge)

Konkret verweist der Proband auf die Rezeption der *Herr der Ringe*-Trilogie, die sowohl in Buchform als auch als Filmreihe erschienen ist, und bezieht sich auf das Bild des Zwergs, das ihn bei der Erstellung seiner Spielfigur inspiriert hat. Er referiert hierbei vor allem auf seine mediale Prägung („das prägt halt“) sowie auf seine persönliche Medienkenntnis („wie man's halt kennt“). Ähnliche Bezüge stellt auch Proband PPR02 her, wenn er nach den Parallelen zwischen Pen-and-Paper-Rollenspielen und anderen Medien gefragt wird:

PPR02: Also ich glaube schon, dass bei dem, was man, was man liest, wenn man ein Abenteuer kauft, dann ist das schon sehr klassisch angeordnet. Also man weiß irgendwie, okay, da kommt jetzt ein Spannungsbogen, da geht's, also das hat dann schon eine Struktur, wie man sie auch in irgendwelchen Abenteuerromanen oder so vorfindet. Und ich glaube schon, dass sich das irgendwie auch wechselseitig beeinflusst. Also ich glaube schon, dass also natürlich, weil auch Rollenspiele auch nicht aus ihrer Haut rauskommen. Also auch die knüpfen natürlich an bekannte Erzählmuster an und ich glaube, das macht man auch ganz bewusst so, weil natürlich die Spieler auch nicht zu sehr überfordert werden sollen. Auch die müssen natürlich an irgendwas anknüpfen, was sie schon kennen, was sie vielleicht schon einmal gelesen haben. Und so gibt es, also es gibt sozusagen bei jedem Rollenspiel, das ist mir auch aufgefallen, gibt es immer irgendwie eine Grundlage, die sich in dem Medium wie Romanen auch findet. Also zum Beispiel basiert jetzt *Shadowrun* als Beispiel, basiert eben auf William, wie heißt der? Ist ja auch egal, der Autor von *Neuromancer*.

Wie Proband PPR05 zieht PPR02 am Ende seines Beitrags einen direkten Vergleich zwischen dem Pen-and-Paper-Rollenspiel und einer medialen Vorerfahrung, indem er das Rollenspielsystem *Shadowrun* mit der *Neuromancer*-Trilogie von William Gibson in Verbindung bringt. Das System selbst basiert jedoch nicht explizit auf den Werken Gibsons, sondern referiert lediglich auf ein narratives Setting oder Genre („irgendwie eine Grundlage“), das Einfluss auf die Konstruktion der fiktiven Rollenspielwelt und auf das Regelsystem besitzt. Das Pen-and-Paper-Rollenspiel bedient sich in diesem Fall gezielt Formen der Architextualität und Intertextualität, indem primäre Autoren fiktive Elemente in ihre Publikationen integrieren, die auf bereits bestehende Texte oder Genres direkt oder indirekt anspielen. Die Aussage des Probanden, dass Spieler*innen von Pen-and-Paper-Rollenspielen „an irgendwas anknüpfen [müssen], was sie schon kennen“ verweist auf die notwendige Identifikation dieser Elemente unter Rückgriff auf bereits gemachte mediale Vorerfahrungen, die den Teilnehmer*innen das Erstellen und Ausspielen ihrer Charaktere, aber auch den allgemeinen Konstruktionsprozess der fiktiven Welt erleichtern können (vgl. Mackay 2001, 77-78). Diese Eigenschaft stellt Pen-and-Paper-Rollenspiele in eine Reihe mit einer Vielzahl anderer populärkultureller Medien, denen ähnliche Verweis- und Zuordnungsstrukturen innewohnen. Entscheidender Unterschied ist jedoch, dass ein Text bzw. eine Narration erst von den Rezipient*innen erschaffen werden muss, es also an den Teilnehmenden liegt, inwieweit diese referierenden Elemente letztlich in das Spiel einfließen. Mit Blick auf die primäre Autorschaft liefern hierbei die Regelwerke der einzelnen Pen-and-Paper-Rollenspiele bestimmte kontextuelle Rahmungen, die eine derartige Rezeptionshaltung und Interpretation aktivieren. Nach David Jara enthalten u.a. die Para- und Peritexte eines Rollenspielregelwerkes solche Rahmungen, wie beispielsweise Titel, Buchdeckel und Prologe, aber auch das Regelsystem selbst, das im Kontext des festgelegten narrativen Settings oder Genres gezielt Spielmechanismen integriert, die bestimmte Handlungsmöglichkeiten hierarchisieren (vgl. Jara 2016, 46-52).

In seinem Beitrag verweist Proband PPR02 auf ein weiteres Phänomen, das vor dem Hintergrund medialer Bezugnahme bedeutsam ist: Durch die Erwähnung von „Spannungsbogen“, „Struktur“ und eine nachfolgende Referenz auf „Abenteuerromane [...]“ wird auf die narrativen Strukturen eines Pen-and-Paper-Rollenspiels Bezug genommen. Mit Blick auf vorgefertigte Szenariopublikationen („wenn man ein Abenteuer kauft“) betont der Proband die dramaturgische Gestaltung der Ereignissequenzen, die sich anderen Medien annähert oder auch durch diese „wechselseitig beeinflusst“ wird. Dem Pen-and-Paper-Rollenspiel wird insofern attestiert, „natürlich an bekannte Erzählmuster“ anzuknüpfen, was vor allem den medienunabhängigen Transfer bestimmter narrativer Elemente und Strukturen evoziert, aber gleichzeitig erneut durch „bekannt[e] Erzählmuster“ auf die Medienerfahrungen der Teilnehmer*innen abzielt. Das Pen-and-Paper-Rollenspiel bietet somit auf allen Stufen der Autorschaft das Potenzial für komplexe mediale Bezugnahmen, sowohl auf intermedialer Ebene durch Formen der Einzelreferenz als auch auf transmedialer Ebene durch den Verweis auf Genres, Motive oder Narrationsstrukturen. Durch die semantische Opposition, die aus der Gegenüberstellung des Semems „bekannt“ ([für den Spielprozess hilfreich]) mit dem Semem „überfordert“ ([dem Spielprozess abträglich]) entsteht, wird in diesem Interviewbeitrag die Wichtigkeit medialer Vorerfahrungen verdeutlicht – dies nicht nur in Bezug auf das eigene Handeln im Pen-and-Paper-Rollenspiel, sondern auch mit Blick auf das Spielen in der Gruppe. Neben der Kenntnis bestimmter Texte und Genres ist in diesem Fall vor allem die dramaturgische Gestaltung der Narration von Bedeutung, die – in den in primärer Autorschaft geschaffenen Szenariopublikationen – besonders zum Tragen kommt.

4.3 Spielleitung, Dramaturgie und Handlungslogik

Definieren die Publikationen primärer Rollenspielautorschaft in erster Linie ein narratives Setting und eine fiktionale Welt, wird die Rolle der sekundären Autorschaft von den Spielenden eingenommen, die dieses Setting an die individuellen Vorlieben der Spielgruppe anpassen. Dabei liegt eine Aufgabe der Spielleiter*innen unter anderem in der Definition eines narrativen Rahmens, in dem die von den anderen Spieler*innen erschaffenen Figuren agieren. Dies kann sowohl mithilfe bereits erwähnter Szenariopublikationen geschehen, jedoch auch gänzlich nach eigenem Ermessen; manche Rollenspielsys-

teme ermöglichen darüber hinaus das Erschaffen narrativer Elemente durch spezielle Spielmechaniken. Zu der Rolle von Spielleiter*innen bei der Entstehung einer Narration äußert sich PPR02 folgendermaßen:

PPR02: Aber er erzählt eben eine Geschichte, nur der Unterschied zu einem reinen Geschichtenerzähler, würde ich sagen, dass ein Geschichtenerzähler ja von dem, was er erzählt, nicht abweicht. Aber der Spielleiter muss sozusagen abweichen, wenn die Figuren nicht das machen, womit er sozusagen gerechnet hat im Vorfeld. Ja, also es gibt sozusagen so ein paar, es gibt immer so ein paar Stichpunkte, an denen man sich entlanghangeln kann, aber theoretisch haben die Figuren natürlich die Möglichkeit, komplett aus dem, was er erwartet hat, auszubrechen. Und das ist eben das Spannende auch da dran, dass man manchmal eben auch improvisieren muss.

Indem PPR02 den Spielleiter als einen „Geschichtenerzähler“ bezeichnet, verweist er auf die orale Tradition des Erzählens, die auch dem Pen-and-Paper-Rollenspiel innewohnt. Im Gegensatz zur narrativen Alltagskommunikation transportiert der Begriff „Geschichte“ durch die o.g. Analogie das Erzählen im Rollenspiel auf eine fiktionale Ebene, was einen weiteren extratextuellen Marker für die spezifische Kommunikationssituation darstellt. Die Gestalt der Narration wird vor allen Dingen semantisch durch die Negation der Seme [linear] und [erwartbar] charakterisiert, was insbesondere durch Verben wie „abweichen“, „gerechnet“, „erwartet“, „auszubrechen“ und „improvisieren“ signalisiert wird. Der Proband beschreibt hiermit die emergente Struktur der Pen-and-Paper-Rollenspielnarration, die im Rahmen tertiärer Autorschaft geschieht: Der sekundäre Autor erschafft nur einen narrativen Rahmen („so ein paar Stichpunkte, an denen man sich entlanghandeln kann“), der verschiedene Interaktionsmöglichkeiten bietet und je nach Reaktion der restlichen Spieler*innen improvisiert werden muss. Nach R. Sean Borgstrom (vgl. 2007, 58) entwickelt sich im Kontext der Stufen der Autorschaft absteigend eine Verengung möglicher Narrationen, die letztlich von den tertiären Autor*innen auf eine Narration reduziert wird, also auf ein Set von Ereignissen, die eingetreten sind, während die anderen möglichen Ereignisse nicht stattfanden. Wie die Mehrzahl an Computerspielen klassifiziert sich das Pen-and-Paper-Rollenspiel als ergodischer Text (vgl. Aarseth 1997,1), der neben dem reinen Dekodierungsprozess von Zeichen einen Mehraufwand in Bezug auf die Auswahl verschiedener Handlungsalternativen entwickelt. Wo Computerspiele eine definierte Menge an Interaktionsmöglichkeiten bieten, besitzen Pen-and-Paper-Rollenspiele nahezu unendliche Möglichkeiten des Handelns, die jedoch im Kontext der dreistufigen Autorschaft individuell durch Faktoren der Wirkmächtigkeit (*agency*) und Autorität gerahmt sind (vgl. Hammer 2007, 73).

Durch den Aufbau ihrer Narration und deren hoher Komplexität fordern Pen-and-Paper-Rollenspiele insbesondere von den Spielleitenden eine verstärkte Auseinandersetzung mit der spielinternen Handlungslogik und Dramaturgie, da je nach Handeln der Spieler*innen eine Improvisation erforderlich wird. Letztgenannte operieren ebenfalls in einem Verhältnis aus Distanzeinnahme und Involvierung, indem sie einerseits mit Blick auf die Perspektivübernahme die Interessen ihrer Spielfigur verfolgen können, andererseits jedoch auch in anderen kommunikativen Rahmen über bestimmte Handlungsalternativen nachdenken. Hebrik zeigt empirisch, dass dieses Verhalten in der Kommunikation vor allem durch ein Reden im Irrealis geschieht, indem (auch bereits verstrichene) Handlungsoptionen bewusst thematisiert werden (vgl. Hebrik 2011, 200).

5. Fazit – Potenziale für den Literaturunterricht

Pen-and-Paper-Rollenspielen ist nicht nur aus theoretischer Perspektive, sondern auch – wie sich zeigt – nach subjektiver Einschätzung der in der Interviewstudie befragten Probanden eine Reihe von Merkmalen zu eigen, die sie zu inszenierten, multimedial geprägten literarischen Texten werden lassen.

Als gemeinsam im Spiel herzustellende Narrationen laden sie zu literarischen Lernprozessen vor allem im Bereich der narrativen und dramaturgischen Handlungslogik (vgl. Spinner 2010, 102; Boelmann/Klossek 2013, 56ff.) ein. Auf einer Metaebene bieten sie die Möglichkeit, über verschiedene Ei-

genschaften von Literatur nachzudenken: Insbesondere das Phänomen der Autorschaft, dessen komplexe Anlage im Rollenspiel greifbar wird, öffnet den Blick für die Konstruktion (und die Wirkung) von Narrationen. Indem die Spieler*innen nicht nur am Erzeugen der Erzählung beteiligt, sondern letztlich sogar für ihr Aufrechterhalten verantwortlich sind, regen sie zu Ausbau und Gebrauch der so oft im Literaturunterricht vernachlässigten literarischen Produktionskompetenz an. Insbesondere im Zusammenhang mit der Perspektivübernahme scheint das Pen-and-Paper-Rollenspiel viele Erprobungsmöglichkeiten in sich zu bergen. Versteht man mit Florian Rietz unter den besonderen Herausforderungen der Perspektivübernahme das Verständnis der „Konstruktion der narrativen Welt durch den Erzähler und seine Perspektive auf diese Welt“ (Rietz 2017, 85) und die (entwicklungspsychologisch bedingte) Leistung des Rezipienten, die sich aus – im Schwierigkeitsgrad ansteigend – Perspektivkoordinierung, Perspektivkonstruktion und Perspektivrelativierung zusammensetzt, ermöglicht das Pen-and-Paper-Rollenspiel gleichzeitig ein Erproben und Aushandeln dieser sonst – während des Lesens – im Stillen ablaufenden Prozesse.

Darüber hinaus spielen sowohl die Regelwerke als auch die Spieler*innen stets mit transtextuellen Bezügen, die aus verschiedenen literarischen Gattungen und Genres stammen und in unterschiedlichen (von den Kenntnissen der Spieler*innen abhängigen) medialen Repräsentationen (Film und Fernsehen, Computerspiele, bildende Kunst etc.) unter Bezugnahme sowohl auf literale als auch auf orale Traditionen aktualisiert werden.

Für den Literaturunterricht stellen Pen-and-Paper-Rollenspiele eine Herausforderung dar, da viele der verbreiteten Systeme umfangreiche Quellen- und Regelsammlungen besitzen, die aufgrund ihrer Länge, ihrer Komplexität und des daraus resultierenden Vorbereitungsaufwands sowohl für Schüler*innen als auch Lehrkräfte wenig unterrichtstauglich erscheinen. In den letzten Jahren sind jedoch vor allem im englischsprachigen Raum (mittlerweile auch in deutscher Übersetzung) eine Reihe an Systemen erschienen, die nur wenig bis keinen Vorbereitungsaufwand erfordern und das Potenzial besitzen, in kurzer Zeit abgeschlossene Narrationen zu generieren, ohne dabei den Spieler*innen kreative Gestaltungsfreiräume zu entziehen (so zum Beispiel *Fiasco*, *The Warren*, *Dread* oder *Don't Walk in Winter Wood*). Konkrete Unterrichtsszenarien wären freilich erst noch zu erproben und zu evaluieren.

Eine weitere, bisher nur wenig beachtete bzw. nur im Kontext anderer Formen des Rollenspiels vorgeschlagene Möglichkeit (vgl. u.a. Torner 2016) stellt die Gameifizierung eines im Literaturunterricht präsenten Gegenstandes dar: Hier wird ein bereits bestehendes Pen-and-Paper-Rollenspielsystem auf einen literarischen Gegenstand adaptiert, um durch die spezielle Form der Involviertheit die bewusste interpretative Auseinandersetzung mit dem Text zu fördern.

Sekundärtexte

- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.
- Boelmann, Jan / Klossek, Julia (2013): Das Bochumer Modell literarischen Verstehens. In: Frickel, Daniela A./ Boelmann, Jan (Hg.): *Literatur - Lesen - Lernen*. Festschrift für Gerhard Rupp. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 43-66.
- Borgstrom, R. Sean (2007): Structure and Meaning in Role-Playing Game Design. In: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hg.): *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 58-66.
- Eicher, Thomas / Wiemann, Volker (2001): *Arbeitsbuch: Literaturwissenschaft*. 3. Auflage. Stuttgart: UTB.
- Fine, Gary (1983): *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: Chicago Press.
- Gläser, Jochen / Laudel, Grit (2010): *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen*. 4. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Grouling Cover, Jennifer (2010): *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Genette, Gerard (1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Hammer, Jessica (2007): Agency and authority in role-playing „texts“. In: Knobel, Michele / Lankshear, Colin (Hg.): A New Literacies Sampler. New York et al.: Peter Lang, S. 67-93.
- Hebrik, Regine (2011): Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jakobson, Roman (1960): Linguistik und Poetik. In: Ihwe, Jens (Hg.) (1971): Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven, Frankfurt a. M.: Athenäum, S. 142-178.
- Jara, David (2016): A Closer Look at the (Rule-) Books: Framings and Paratexts in Tabletop Role-Playing Games. In: International Journal of Role-Playing, H.4, S. 39-54.
- Juul, Jesper (2003): The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayer-world/> [15.8.2018]
- Kepser, Matthis / Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. 4., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt.
- Mackay, Daniel (2001): The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Rietz, Florian (2017): Perspektivübernahmekompetenzen. Ein literaturdidaktisches Modell. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Ryan, Marie-Laure (2010): Fiction, Cognition, and Non-Verbal Media. In: Grishakova, Marina / Ryan, Marie-Laure (Hg.): Intermediality and Storytelling. Berlin, New York: DeGruyter, S. 8-26.
- Ryan, Marie-Laure (2013): Transmedial Storytelling and Transfictionality. Poetics Today 34.3, S. 361-388.
- Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2004): Rules of Play. Game Design Fundamentals. London: MIT Press.
- Stenros, Jaakko (2004): Notes on Role-Playing Texts. In: Montola, Markus / Stenros, Jaakko (Hg.): Beyond role and play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon, S. 75-79.
- Spinner, Kaspar H. (2010): Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen: Gemeinsamkeiten und Besonderheiten. In: Rösch, Heidi (Hg.): Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht. Stuttgart: Fillibach bei Klett, S. 93-112.
- Torner, Evan (2016): Teaching German Literature Through Larp: A Proposition. In: International Journal of Role-Playing, H.6, S. 55-59.
- Walton, Kendall L. (1990): Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- White, William J./ Arjoranta, Jonne/ Hitchens, Michael / Peterson, Jon / Torner, Evan / Walton, Jonathan (2018): Tabletop Role-Playing Games. In: Deterding, Sebastian / Zagal, José P. (Hg.): Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach. New York: Routledge, S. 63-86.

Anhang

Leitfrageninterview: Erfahrungen im Umgang mit Rollenspielen

Einstieg:

Wie bist du zum Rollenspiel gekommen?

Welches System hast du zuletzt gespielt?

Beschreibe es kurz!

Hast du Genrepräferenzen, sei es bei der Systemauswahl oder bei den jeweiligen Abenteuern?

Warum?

Falls deutlich wird, dass der/die Interviewte mehrere Systeme kennen: Welches ist dein Lieblingssystem? Woran liegt das?

Übergang: Spielleiter oder Spieler?

Spieler:

Welchen Charakter spielst du in deiner aktuellen Spielrunde?

Beschreibe ihn kurz!

Woher hattest du die Idee für den Charakter?

Wie spielst du den Charakter aus?

Ist schon einmal einer deiner Charaktere gestorben? (Auch hypothetisch)

Was hast du dabei empfunden/was würdest du empfinden?

Statement: Denkst du über die Gedanken und Ziele deines Charakters auch nach, wenn du gerade nicht spielst?

Spielleiter

Was für ein Abenteuer oder Szenario spielt ihr in eurer aktuellen Spielrunde?

Beschreibe die Handlung kurz!

Woher kommen die Ideen für die Ausgestaltung der Abenteuer?

Spielrunde

Übergang: Wie oft spielst du Rollenspiele? Hast du eine feste Spielrunde?

Wie sieht ein typischer Rollenspielabend bei euch aus?

Wenn du nicht spielst, hat das Spiel Einfluss auf deinen Alltag?

Positionen zum Rollenspiel

Übergang: Unterschiedliche Spielrunden haben unterschiedliche Spielstile,

Was ist deiner Meinung nach ein gutes Rollenspiel?

Provokation 1: Meinst du also, dass es wichtig ist, dass das Abenteuer regelkonform abläuft?

Provokation 2: Meinst du also, dass es besser ist, wenn am Ende des Abenteuers eine gute Geschichte herauskommt?

Inwiefern spiegelt das Rollenspiel Erfahrungen aus der Realität?

Eventuell präzisieren: Welche Parallelen zwischen Rollenspielen und anderen Medien, z. B. Literatur, Film oder Computerspiel, siehst du?