

Online-Rollenspiele und Medienkompetenz

Ein rezeptionsästhetischer Zugang

Folgender Beitrag versucht, ausgehend von spezifischen Strukturen von Computerspielen auf entsprechende (Medien-)Kompetenzen ihrer Userinnen zu schliessen. Anhand des Beispiels von digitalen Online-Rollenspielen wird mit Wolfgang Iser's rezeptionsästhetischem Ansatz, insbesondere mit dem Konzept der Leerstellen, das Besetzungsangebot an die Rezipientin untersucht. Insofern als die Textsorte Computerspiel, anders als der literarische Printtext, vom Spieler zur Sinnkonstitution einen extranoematischen Rezeptionsaufwand verlangt, welcher über mentale Erfassungsakte hinausweist, setzt sie der Interpretation auch konstruktive Widerstände entgegen, welche sich nicht nur rein mental, sondern auch auf der Textoberfläche manifestieren. Diese Widerstände und Anschliessbarkeiten können insofern als Leerstellen bzw. als «Besetzbarkeit einer bestimmten Systemstelle im Text durch die Vorstellung des Lesers» (Iser 1994) erfasst werden, als diese nach Iser konstitutiv für die Interaktion zwischen Leser und Text bzw. Spielerin und Spiel sind. Es werden demnach explorativ unterschiedliche Arten von Leerstellen auf der Ebene der Technik, des Interface, des Avatars und der Handlung unterschieden, und danach gefragt, welche spezifischen Kompetenzanforderungen diese Ebenen an die Nutzerin stellen. Abschliessend sollen unter Miteinbezug von Dieter Baackes Medienkompetenz-Ansatz (Baacke 1999) Möglichkeiten und Grenzen eines Beitrags von Online-Rollenspielen an die Medienkompetenz der Spielerschaft diskutiert werden.

1 Computerspiele als Kompetenz fördernde Texte?

Computerspiele sind – eine zunächst trivial anmutende Aussage – zunächst einmal Spiele. Als solche können sie, je nachdem, welchen Spielbegriff man ihrer Analyse zugrunde legen möchte, beispielsweise unter dem Aspekt der Unterhaltung, Katharsis, Mimesis oder Interaktion betrachtet werden. Diese hedonistischen bzw. ästhetischen Aspekte stehen vordergründig in Widerspruch zur instrumentalisierenden Vermittlung von Kompetenzen als eine der Aufgaben, welche sich die Medienpädagogik stellt. Im Zusammenhang mit dem Tagungs- und Publikationsthema «Medienkompetenz»¹ steht daher die Frage im Vordergrund, ob Computerspiele als Kompetenz fördernde Texte betrachtet werden können und, falls ja, wie sich diese Kompetenzen eruieren lassen.²

Als Untersuchungsgegenstand dient die Gattung der Online-Rollenspiele. In einem ersten Schritt soll diese in der Tradition der Rollenspiele eingebettet werden; danach werden mediale Spezifika der textbasierten und grafischen Online-Variante vorgestellt (Abschnitt 2: Online-Rollenspiele – eine Gegenstandsbestimmung). Es interessiert im Folgenden, welche Fertigkeiten von der Userin beim Spielen von Rollenspielen gefordert werden. Um diese systematisch erfassen zu können, wird auf Wolfgang Iser's Konzept der Leerstellen Bezug genommen, welches beschreibt, wie spezifische Textstrukturen die Vorstellungstätigkeiten der Leser stimulieren. Aufgrund der interaktiven, respektive medialen Charakteristika der Spiele werden Leerstellen sowohl im ästhetischen als auch im technischen Bereich lokalisiert; dies stellt zugleich eine Herausforderung an den ursprünglich auf Printtexte fokussierten rezeptionsästhetischen Theorieansatz dar (Abschnitt 3: Wolfgang Iser's «Free-style-Programm»). Auf dieser theoretischen Basis werden verschiedene Ebenen des Spiels, die Ebene der Technik,

des Interface, des Avatars und der Handlung hinsichtlich ihres Leerstellenangebots befragt, und es wird untersucht, welche spezifischen Kompetenzen von der Rezipientin zur Besetzung dieser Anschliessbarkeiten verlangt werden (Abschnitt 4: Leerstellen als Schnittstellen verschiedener Kompetenzanforderungen). Abschliessend sollen unter Miteinbezug von Dieter Baackes Medienkompetenz-Ansatz (Baacke 1999) Möglichkeiten und Grenzen eines Beitrags von Online-Rollenspielen an die Medienkompetenz der Spielerschaft diskutiert werden (Abschnitt 5: Ludische Dimensionen von Medienkompetenz).

2 Online-Rollenspiele – eine Gegenstandsbestimmung

Rollenspiele existieren in der heutigen Spiellandschaft in verschiedenen Ausformungen auf mehreren medialen Plattformen.³ Ihre gemeinsame Genealogie verweist in die USA der 1960er Jahre, auf die Entwicklung der sogenannten Tabletops. Diese Zinnfiguren-Brettspiele mit zunächst rein kriegerischen Inhalten adaptierten mit der steigenden Popularität von J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe* zunehmend Fantasy-Geschichten, welche heutzutage – neben Science-Fiction – noch immer als thematischer Fundus vieler digitaler Rollenspiele dienen. Mitte der 1970er Jahre entstanden die ersten Paper-and-Pencil-Rollenspiele, nach dem ersten Regelwerk und aufgrund ihres thematischen Bezugs zum Fantasy-Bereich oftmals *Dungeons-and-Dragons* genannt.⁴ Neben den Tabletop- und Paper-and-Pencil-Spielen zählen auch Kartenspiele sowie die Live-Action-Role-Playing-Games zur Rollenspiel-Gattung.⁵

Allen Rollenspielen ist gemein, dass die Spieler in eine Rolle schlüpfen, welche der Spielleiter respektive der Spielentwickler entworfen und mit spezifischen Charaktereigenschaften versehen hat. Die Spielstruktur ist – im Gegensatz zu derjenigen von Adventure-Games, deren

