

Online-Rollenspiele und Medienkompetenz

Autor(en): **Kocher, Mela**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Medienwissenschaft Schweiz = Science des mass média Suisse**

Band (Jahr): - **(2003)**

Heft 2

PDF erstellt am: **15.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-790680>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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 Isters 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 Isters 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 Isters «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

Ausgang jeweils schon feststeht – dabei relativ offen; die Spielhandlung wird durch den Akt des Spielens inszeniert. Die Spielenden versuchen, sich in Missionen, sogenannten Quests, zu behaupten, welche je nach gewählter Spielerrolle eher kriegs- oder handelsorientiert verlaufen können. Der Erfolg der Missionen wird zu grossen Teilen vom Zufallsprinzip gesteuert, da der Handlungsverlauf an entscheidenden Stellen ausgewürfelt wird.

Diese Spielmodalitäten treffen grösstenteils auch auf digitale Off- und Online-Rollenspiele zu. Auf dem Speichermedium CD-ROM und offline gibt es sie in der Single-Player-Variante; online, das heisst über lokale Netzwerke (LAN) oder das Internet spielbar, unterscheidet man weiter textbasierte und grafische Rollenspiele. In letzteren können unter Umständen bis zu Tausende von Spielern mit- und gegeneinander spielen.⁶ Die historisch ältere, textbasierte Variante des Online-Rollenspiels wird gemeinhin mit dem Akronym MUD (Multi-User-Dungeon) bezeichnet; das Subgenre hat seinen Ursprung Ende der 1970er Jahre an britischen Universitäten.⁷

3 Wolfgang Iser's «Free-style-Programm»⁸

Im vorherigen Abschnitt wurden zentrale ludische Aspekte digitaler Rollenspiele dargelegt. Computerspiele sind aber – eine grundlegende Prämisse dieses Beitrags – auch Texte, und können als solche mittels eines texttheoretischen Zugangs erschlossen werden. Wolfgang Iser's Rezeptionsästhetisches Textmodell verspricht im Hinblick auf die Erörterung von Kompetenzanforderungen in Rollenspielen besonders fruchtbar zu sein, da sein Leerstellenkonzept beschreibt, wie aufgrund von Anschliessbarkeiten die Sinnkonstitution eines Textes gesteuert wird: «Leerstellen indes bezeichnen [...] die Besetzbarkeit einer bestimmten Systemstelle im Text durch die Vorstellung des Lesers.» (Iser 1994: 284). Die Leerstellen stimulieren die Vorstellungstätigkeit des Lesers: Sie laden ihn zur Besetzung der Leerstellen ein – ein dynamischer Prozess, der sich je nach unterschiedlichen Erwartungen und Vorwissen des Rezipienten auf verschiedene Weise abspielen kann. Das ästhetische Kunstwerk schliesslich, so die Konsequenz, ist demnach für jeden Leser ein anderes, auch wenn man denselben materiellen Text rezipiert. Der Text besteht nicht aus einem konsistenten Ganzen, sondern ist dynamisch und verändert sich je nach noematischem oder mentalem Input des Lesers, so dass sich eine Art Interaktion zwischen den Kommunikationspolen Text und Leserin entspinnt. Die Leerstellen, nach Iser auch «Gelenke des Textes» genannt, stellen dabei die zentrale Antriebskraft zur Konstitution des ästhetischen Gegenstands dar.

Ziehen wir nun eine Analogie dieser rein mental konzipierten Interaktion und wenden wir sie auf digitale Rollenspiele an. Analog zu einem fiktionalen Text offeriert das Spiel Leerstellen, welche das Spielgeschehen ästhetisch

konstituieren; die Interaktion der Rezipientin mit dem ludischen Text findet wiederum auf der kognitiven Ebene statt. Ausserdem aber lässt sich – und hier äussert sich der flexible Free-Style-Charakter des Rezeptionsästhetischen Konzepts – Iser's Interaktionsbegriff nicht nur rein noematisch verstehen, sondern findet auch ausserhalb des Denkens auf der technisch-medialen Ebene ihre Anwendung – insofern als die Spielerin ganz konkret auf dieser materiellen Ebene des Textes Modifikationen vornimmt.⁹ Wie noch darzustellen sein wird, haben wir es nämlich mit dem Computerspiel als einem «ergodischen» Text zu tun, welcher von der Rezipientin, anders als der literarische Printtext, einen extranoematischen Aufwand der Sinnkonstitution verlangt.¹⁰ Er wird nicht im «traditionellen» Sinne rezipiert, sondern muss (interaktiv) konzipiert werden. Mit der Übernahme einer fiktiven Spielerrolle und deren Einwirkung auf das Spielgeschehen ist die Rezipientin an der Entwicklung der Spielgeschichte aktiv beteiligt.

In explorativer Vorgehensweise sollen nun verschiedene Dimensionen des Spiels – die technisch-mediale, diejenige des Interface, des Avatars sowie der Handlung – auf ihre Leerstellen und die zu deren Besetzung notwendigen Kompetenzen hin befragt werden.

4 Leerstellen als Schnittstellen verschiedener Kompetenzanforderungen

4.1 Ebene der Technik

Eine der Voraussetzungen für eine geglückte Interaktion ist zunächst einmal die grundsätzliche Fähigkeit, den Computer beziehungsweise seine einzelnen Hardware- und Softwarekomponenten zu bedienen und sich in seiner Topografie zurechtzufinden. Damit einher geht bei grafischen Rollenspielen der Einstieg ins Internet sowie die Installation der Spielsoftware auf der Festplatte; bei textbasierten Spielen erfolgt der adäquate Zugang via Java-Applet, Telnet oder MUD-Clients – Zugangssoftware, welche teilweise vom Internet heruntergeladen und installiert werden muss. Ebenfalls zum Bereich der Technik wird die benutzerspezifische Optimierung des Interface, der Schnittstelle zwischen Mensch und Computer, gezählt. Dazu gehört unter anderem bei Grafikspielen die Konfiguration der Tastaturbefehle, die Einstellung von Perspektive, Musik- und Soundeffekten, Mausempfindlichkeit, etc. Sind die Navigationsbefehle einmal definiert, müssen sie – oftmals unter Zeitdruck – korrekt ausgeübt werden, was eine Kombination motorischer und kognitiver Fähigkeiten darstellt. Manche textbasierte MUDs geben erfolgreichen und informatikbegeisterten Spielern zudem die Gelegenheit, sich in der Programmierung zu üben und eigene Räume sowie Rätsel zu gestalten.¹¹

Die medientechnische Ebene hält also insofern eine Art Leerstelle bereit, als dass sie die Grundlage für eine erfolgreiche Interaktion zwischen Spiel und Spieler schafft; kann

diese Ebene nicht erfolgreich konstituiert werden, bleibt der Spielerin der Zugang zum Spiel verwehrt.

4.2 Ebene des Interface

Die Benutzerschnittstelle ist Trägerin verschiedener Zeichencodes, welche entsprechende Dekodierungsfähigkeiten verlangen. Diese Codes werden hier nach den Informationskanälen Schrift und Bild unterschieden.¹²

4.2.1 Schrift

Die sprachliche Ebene digitaler Rollenspiele in ihrer schriftlichen Dimension weist spezifische Codes auf, deren Entschlüsselung zwar Lesekompetenzen analog zur Dekodierung von Printtexten verlangen, die aber dennoch medien spezifische Besonderheiten aufweisen. Bei MUDs steht man z.B. von Spielbeginn weg vor der Aufgabe, die über den Bildschirm eilenden Textzeilen zu erfassen. Dies kann je nach Anzahl der eingeloggtten Spieler und der daraus resultierenden Geschwindigkeit der scrollenden Textbeiträge hohe Anforderungen an die User stellen, da nicht selten die einzelnen Beiträge auseinandergerissen und von Systemmeldungen oder Nachrichten anderer Spieler durchbrochen werden. Um diese Anforderungen an die Lese- und Schreibkompetenzen der Rezipientin textlinguistisch auszdifferenzieren: Es werden Konkretisierungen im Bereich von Textkohäsion, des Zusammenhangs der Sprachzeichen auf der Ebene der Textoberfläche, ebenso wie der Textkohärenz, des Sinnzusammenhangs der Tiefenstruktur des Textes, angesprochen.

Folgender Textauszug entstammt dem Spiel *UNItopia*:

Du bist nun bekannt als: Janette die UNItopia Besucherin
Waende und Boden sind in einem einheitlichen Braun-beige-Ton gehalten.

Einige verschlafen dreinblickende Gestalten lungern auf den braun-beigen Baenken herum, die an den Fuessen mehrerer Meter dicker Saeulen mitten auf dem Bahnsteig angebracht sind. Ausserdem siehst du eine Uhr.

Weiter: Hoch und Norden.

Das schwarze Brett: <Traegerkreis>.

Ein schoener junger Mann.

>

Der blinkende Cursor, welcher die Spielerin zum Eintippen eines Befehls auffordert, stellt eine Leerstelle dar, welche eine Besetzung im extranoematischen Sinne – das bedeutet konkret Modifikationen auf der <materiellen> Textebene – verlangt. Iser's Konzept der «Appellstruktur der Texte» (Iser 1970) gewinnt mit dem physisch wahrnehmbaren Blinken des Cursors eine zusätzliche Dimension, welche über das Metaphorische hinausweist. Je nach Art der Leerstellenbesetzung, je nachdem, ob die Spielerin es für angebracht hält, ein Objekt zu manipulieren, zu kommunizieren, sich fortzubewegen oder die Leerstelle unbesetzt zu lassen, verändert sich der Text und offenbart neue Anschliessbarkeiten.

An diesem Punkt zeigt sich eine Differenz zu Iser's Leerstellenkonzept hinsichtlich ihres Grads der Normativität: Nach Iser kann eine Leerstelle weder richtig noch falsch besetzt, ein Text weder richtig noch falsch interpretiert werden – innerhalb des Rahmens der Sinnkohärenz. Gewisse Leerstellen im Rollenspiel, z.B. im Bereich der Anwendung von Befehlen, verlangen aber nach einer ganz spezifischen Besetzung, deren Fehlschlag mit Ausschluss aus dem Text sanktioniert wird: Gelingt es der Spielerin z.B. aufgrund mangelnder Schreibkenntnisse oder fehlenden Befehlsvokabulars nicht oder nicht rechtzeitig, die Befehle einzugeben, kann sie nicht (inter)aktiv am Text teilhaben. Ohne entsprechendes Regelwissen im Bereich der Befehlssyntax, welche – aufgrund der Beschränkungen des Parsers bzw. des Softwaremoduls, welches in der Programmierung für die Worterkennung zuständig ist – die Kombination von Verben, Substantiven und Adjektiven regelt, wird der Interaktion mit dem Spiel ebenfalls Grenzen gesetzt.¹³ Die Spielerin kann aber, insofern als sie die scrollenden Textteile immerhin lesen kann, dem Text dennoch einen Sinn abgewinnen.

Die bisherigen Bemerkungen zur Verwendung von Sprache in Rollenspielen betreffen die Leerstellen innerhalb eines von der Programmiersprache abgesteckten Rahmens. Nicht zu vergessen sind an dieser Stelle medien spezifische Codes innerhalb der Sprachverwendung, welche die Kommunikation der Spielerschaft in grafischen als auch textbasierten Rollenspielen betrifft. Es sind dies sprachliche Leerstellen, welche sich Neulingen der digitalen Kommunikation in Chat, E-Mail, SMS und Computerspielen stellen. Nebst Besonderheiten wie der Verschriftlichung von non- und paraverbalen Äusserungen qua in Asterisken gesetzte Verbstämme (Beispiel: *freu*), welche keiner besonderen Interpretationsleistung bedürfen, stellen aber bestimmte Akronyme wie *lol* oder *rotfl* und Emoticons wie #-) doch eine Herausforderung an den User dar.¹⁴ Wenn die Sinnherstellung am Beispiel eines Akronyms mit derjenigen einer iserschen Leerstelle identisch sein soll, so zeigt sich eine spezifische Charakteristik an Iser's Konzept, welche auf ihren – bis zur Beliebigkeit grenzenden – Offenheitsgrad verweist. Ebenso wie es der Leserin eines fiktionalen Textes freigestellt ist, die Leerstellen im Sinne des Autors zu besetzen oder aber einer Textstelle eine ganz eigenwillige Interpretation zuzuschreiben, kann die kommunizierende MUD-Spielerin, falls sie – z.B. aufgrund ihrer mangelnden Chaterfahrung – nicht in der Lage ist, das *rotfl* im Sinne der sich mittlerweile etablierten Konvention zu verstehen, es als «rubinrote otter trinken flaschenweise läuseblut» dekodieren. Ob die Kommunikation dann noch gelingt, hängt vom Feedback des jeweiligen Kommunikationspartners ab – ob Text, Spiel oder Mitspielerin – und verlangt gegebenenfalls Korrekturmassnahmen.

Die Schriftebene von Rollenspielen appelliert also an Lese- und Schreibkompetenzen, wie sie von literarischen Printtexten her bekannt sind, weist aber auch durchaus medien-spezifische Eigenheiten und Kompetenzdimensionen auf.

4.2.2 Bild

Die «Syntax» des Interface ist, insbesondere für Neulinge auf diesem Gebiet, bei grafischen Spielen im Vergleich zu textbasierten ungleich komplexer, da es im Bildbereich verschiedene Arten von Codes zu entschlüsseln gilt.¹⁵

Wiederum stellt die grundlegende Fähigkeit, sich innerhalb digitaler Welten zurechtzufinden, die Voraussetzung des Spielerlebnisses an sich dar; keine triviale Aufgabe, wie die «Lost-in-Space»-Erlebnisse beweisen, welche wohl jeder Internetuser oder Computerspieler in seinem Erfahrungsschatz verzeichnet.

Der Spielerin bietet sich also, loggt sie sich erfolgreich in ein grafisches Rollenspiel wie *Dark Age of Camelot* ein, zunächst die visuelle Repräsentation einer fantastischen Welt. Je nach Vorwissen der Spielerin bieten sich bereits hier unterschiedliche Leerstellen zur Besetzung an; erkennt die Spielerin beispielsweise aufgrund fehlendem Wissen um Spielregeln schon die Manipulierbarkeit von Objekten nicht, entgehen ihr spezifische Leerstellen, und ihr konkretes Spiel entfaltet sich anders, als es bei der Besetzung dieser Leerstellen der Fall gewesen wäre. Nebst der Topografie der Spielwelt mit ihren Anforderungen an visuelle Kompetenzen stellt das Spiel verschiedene Fenster zur Verfügung, welche sich per Tastaturbefehl in die Darstellung der Spielwelt einblenden lassen. Hier gilt es, die visuell dargebotenen Informationen der Fenster wie der Schnellstart- und Kontrollleiste, der Darstellung von Zauberfunktionen und Charakterinformationen, der Systemmeldungen, Chatnachrichten und Minigruppenfenster etc. zu «lesen», d.h. zu interpretieren und sinnvoll miteinander zu verknüpfen.¹⁶ Die hier geforderten visuellen und kognitiven Kompetenzen verlangen eine spezifische Wahrnehmungsmodalität und eine gezielte Informationsselektion, welche erst teilweise erforscht ist – zu denken ist hier beispielweise an das Multitasking als synchrone Selektion und Applikation unterschiedlicher (visueller) Informationen.

4.3 Ebene des Avatars

Wie eingangs erwähnt, wählt und besetzt der Rollenspieler eine Rolle, indem er zu Beginn des Spiels im Rahmen vorgegebener Parameter (wie Geschlecht, Haarfarbe, Grösse, Beruf, Volk, Waffe) seinen elektronischen Stellvertreter erschafft und diesem über Punkteverteilung Eigenschaften zuweist. Der unterschiedliche Grad an physischer Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Charisma, Frömmigkeit und Intelligenz beeinflusst das Kampfverhalten, den Gesundheitszustand und den Verlauf der sich

im Spiel entspinne Geschichte. Die Spielfigur, im Spieljargon Avatar¹⁷ genannt, stellt insofern eine Leerstelle dar, als sie dem Spieler eine Fülle an Projektions- und Handlungsmöglichkeiten bietet und die Sinnkonstitution entscheidend prägt. An der Schnittstelle zwischen Spielfigur und Leserfiktion – der Avatar ist Protagonist sowie fiktiver «Leser» – treffen zwei Darstellungsperspektiven mit ihren jeweiligen Interpretationsstrategien aufeinander. Die Spielerin kommuniziert via verschiedene Kommunikationskanäle¹⁸ nicht nur innerhalb ihrer Rollen als Spielfigur und fiktive «Leserin», sondern auch als reale «Leserin»; das oftmals synchrone Changieren zwischen ihrem sogenannten «INCharacter» und «OUTofCharacter» ist unter Computerspielern gang und gäbe.

Abgesehen von kognitiv-ästhetischen Kompetenzen spricht die Ebene des Avatars insbesondere soziale und kommunikative Kompetenzen an. Mit der Übernahme einer Rolle üben die Spieler verschiedene Verhaltensmuster ein und aus. Auf den Aspekt des Genderswapping mit der Wahl einer andersgeschlechtlichen Rolle und der Identitätsbildung allgemein wird in diesem Kontext häufig verwiesen: «MUDs are proving grounds for an action-based philosophical practice that can serve as a form of consciousness-raising about gender issues.» (Turkle 1995).

MUDs und grafische Rollenspiele sind, wie Chaträume oder Internetforen, «virtuelle» Welten, die ebenso wie die «reale» Alltagswelt durch verbindliche Regeln strukturiert sind. Damit sind zum einen innerweltliche Regeln gemeint, zum andern aber soziale Regeln des Umgangs innerhalb der Spielerschaft. Die Spieler verpflichten sich zu Beginn des Spiels, den sogenannten Netiquetten Folge zu leisten. Diese Verhaltenskodizes stellen eine soziale Kontrolle dar und sind ebenfalls am Erwerb sozialer Kompetenzen beteiligt. Die in diesem Zusammenhang relevanten Regeln betreffen z.B. den Sprachgebrauch. So werden Spieler, welche sich auf rassistische oder sexistische Weise äussern, aus dem Spiel ausgeschlossen.

Über die Internetplattform kommunizieren Rollen-Spieler und -Spielerinnen aus verschiedenen Kulturen und Nationen miteinander. Der Austausch und Erwerb von kulturellem Wissen kann als weiterer Aspekt der sozialen Kompetenz gesehen werden – angesichts des Umstands, dass Spieler auch ausserhalb ihres Spielercharakters kommunizieren.

4.4 Ebene der Handlung

Die Beteiligung der Spielerin auf dieser Ebene kommt der Leerstellen-Besetzung im iserschen Sinne am nächsten. Indem sie sich an der Erfüllung von Missionen sowie an der Lösung von Rätseln beteiligt, durchläuft die Rezipientin Prozesse der Sinnkonstitution, welche mit rezeptions-ästhetischen Begriffen erfasst werden können. Das Spiel

bietet analog zum Text ein Repertoire, die sogenannte «Materialfülle» des Textes, welches aus aussertextuellen Normen und Intertextualitätsverweisen, aber auch aus innertextuellen (Spiel-)Regeln besteht. Die Textstrategien flechten mittels Kombination und Selektion ein Netz von Beziehbarkeiten von Repertoireelementen mit Aspekten der Darstellungsperspektiven, welche nach Iser aus den Bereichen Erzähler, Figur, Plot und Leserfiktion bestehen. Aussparungen von Beziehungen zwischen den Darstellungsperspektiven – Iser spricht hier von der Dialektik des *Zeigens und Verschweigens*¹⁹ – stimulieren die Konstitutionsaktivität des Lesers/Spielers, da er dieses vom Text «Verschwiegene» kompensieren muss, will er den Text als sinnvoll begreifen.

Diese Aussparungen oder Leerstellen finden sich im Rollenspiel in der Form von Rätseln. Anders als das Feedback des iserschen fiktionalen Textes, welches implizit erfolgt und sich nicht nachweisbar auf der Textoberfläche manifestiert, bringt die interaktive Anlage des ludischen Textes eine Sanktionierung oder Akzeptanz der Interpretationsleistung mit sich. Wird ein Rätsel zufriedenstellend gelöst, wird die Spielerin belohnt, falls nicht, gibt es Punkteabzug. Selbst in dieser ästhetischsten aller ludischen Leerstellen zeigt sich so ein gewisser normativer Charakter, den Isers Rezeptionsmodell zu vermeiden sucht, insofern als es liberal die Spielerin zur unzensierten Konkretisationsleistung ermuntert. Das Online-Rollenspiel fordert daher spezifische kognitive Kompetenzen, welche z.B. Wahrnehmung, Evaluation und Selektion spielentscheidender Informationen ermöglichen, und die sich im ästhetischen Feld zwischen Protention («Erwartung») und Retention («Erinnerung») konstituieren. In diesem Sinne ist das Angebot an Cheats, Walkthroughs, Manuals, Tutorials etc., welches heutzutage in der Regel an das Verbundsystem der Online-Spieleportale angegliedert ist, als Anleitung zur korrekten Leerstellenbesetzung und somit als Nivellierung unterschiedlicher Kompetenzen zu verstehen.

5 Ludische Dimensionen von Medienkompetenz

Digitale Online-Rollenspiele entpuppen sich, betrachtet man ihr Handlungs- und Kommunikationsangebot an die Rezipientin aus einer rezeptionsästhetischen Perspektive, als Schnittstellen verschiedener Kompetenzanforderungen. Um auf die eingangs gestellte Frage nach dem Beitrag von Rollenspielen an die *Medienkompetenz* der Spielerschaft zurückzukommen, soll das Begriffskonzept von Baacke als Diskussionsbasis dienen.

In seinem 1999 publizierten Aufsatz «Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten» unterscheidet Baacke vier Dimensionen der Medienkompetenz: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Erstere zwei sind dem Bereich der edukatorischen Vermittlung angegliedert.

Medienkritik – wie es Baacke darlegt – als reflexive Rückbesinnung auf problematische gesellschaftliche Prozesse, welche durch den analytischen Umgang mit Medien gesteuert wird, ist kein Aspekt, welcher sich bei der Untersuchung als auch beim Spielen von Online-Rollenspielen primär in den Vordergrund drängt. Dennoch könnte man argumentieren, dass der Umstand, dass eine Vielzahl von Spielern aus diversen Kulturen und Gesellschaftsschichten miteinander kommunizieren, reflexive Impulse auslösen kann. Ebenso ermöglicht die Rollenbesetzung im spezifischen Umfeld eines digitalen, mehr oder weniger anonymen Netzwerks aufschlussreiche Erkenntnisse über geschlechtsspezifisches Rollenverhalten und betrifft Aspekte der Fremd- und Selbstwahrnehmung. Inwiefern diese Dimension von Medienkompetenz anhand von Rollenspielen in einem schulischen Umfeld vermittelt werden könnte, müsste daher zu prüfen sein. Als Plattformen der Vermittlung von Lese- und Schreibkompetenzen im mütter- oder fremdsprachlichen Unterricht wäre der Einbezug eines solchen Gegenstands aber durchaus denkbar.

Für die Wissensvermittlung über Medien und Mediensysteme, wofür nach Baacke die Dimension der *Medienkunde* zuständig ist, scheint das digitale Rollenspiel ebenfalls nur unter Umständen geeignet zu sein, da es primär ludischen Charakter hat. Insofern aber Online-Rollenspiele Schnittstellen mehrerer Medien darstellen und unterschiedliche Kommunikationsmöglichkeiten bieten, könnte ein Infotainment-orientierter Zugang qua Rollenspiele dennoch Eingang in die Vermittlung von Medienkunde halten. So können z.B. gewisse «instrumentell-qualifikatorische» Fähigkeiten vermittelt werden: Nach Baacke umfasst diese Unterkategorie der Medienkunde die «Fähigkeit, die neuen Geräte auch bedienen zu können, also z.B. das Sich-Einarbeiten in die Handhabung einer Computer-Software, das Sich-Einloggen-Können in ein Netz usw.» (Baacke 1999: 34). Die «informativ» Dimension, welche klassische Wissensbestände wie z.B. das Wissen um verschiedene Programm-Genres beschreibt, wird in Online-Rollenspielen beispielsweise über ihr Angebot der verschiedenen Kommunikationskanäle angesprochen. Im Bereich des Informatikunterrichts könnten MUDs, die textbasierten Rollenspiele, ausserdem als Programmierplattformen dienen.

Obschon sich Online-Rollenspiele nicht primär als idealer Vermittlungsgegenstand dieser analytischen und wissensbasierten Dimensionen von Medienkompetenz aufdrängen, sind einige medienspezifische Eigenschaften diesbezüglich durchaus der Erwähnung und Erwägung wert. Aufgrund des hohen Motivationsgrades, dessen sich Unterhaltungsangebote wie Computerspiele unter Jugendlichen versichern können, könnten diese Gegenstände vermehrt auch für ausserschulische Projektarbeiten eingespannt werden.²⁰ Die dritte und die vierte Kompetenzdimension sind Zieldimensionen und als solche an

den Handlungsbereich der Menschen gekoppelt; es sind dies Aspekte der *Mediennutzung* und *Mediengestaltung*. Die zumeist jugendlichen Rollenspieler eignen sich die damit zusammenhängenden Kompetenzen via Selbstsozialisation oder Peergroup an.

Die aktive Beteiligung an Rollenspielen fördert «rezeptiv-anwendende» Aspekte von Medienhandlung, welche Baacke mit dem Begriff der «Programm-Nutzungskompetenz» umschreibt (*Mediennutzung*). Der kompetente Umgang mit der Spielsoftware ist Bedingung für erfolgreiches Spielen. Rollenspieler wissen aber in der Regel auch das Internet als Informationsquelle souverän zu nutzen und können verschiedene Computerprogramme – auch ausserhalb der Spielebene – für ihre Zwecke gezielt einsetzen.²¹ Rollenspiele fordern jedoch nicht bloss die rezeptive Beherrschung von Programmen, sondern fördern auch «interaktiv-anbietende» Aspekte von Medienkompetenz – Baacke benennt hier die Spannweite «vom Tele-Banking bis zum Tele-Shopping oder zum Tele-Diskurs» (ebd.). Abgesehen vom Austausch von Objekten und Informationen innerhalb der Spielwelt stellen die Zugangsbeschaffung zu grafischen Online-Games via Kreditkarte oder aber der digitale Graumarkt, welcher Avatare mit hohen Erfahrungswerten zum Kauf anbietet, Beispiele für durchaus kompetente, wenn auch nicht immer unproblematische, Mediennutzung dar.

Mediengestaltung hat einerseits eine «innovative» Ausfaltung, welche «Veränderungen, Weiterentwicklungen des Mediensystems innerhalb der angelegten Logik» bezeichnet. Beispiele dafür stellen zum einen die programmierbare Ausgestaltung von eigenen Räumen oder Rätseln dar, welche die MUD-Entwickler programmierfreudigen Nutzern ermöglichen; auch im Bereich grafischer Spiele existieren Editorprogramme, welche die individuelle Spielgestaltung begünstigen. Der «kreative» Aspekt der Mediengestaltung, «die Betonung ästhetischer Varianten, das Über-die-Grenzen-der-Kommunikationsroutine-hinaus-Gehen» (ebd.), findet sich beispielweise durch die «Fanart» realisiert – Geschichten, Gedichte, Zeichnungen, Videosequenzen, welche inspirierte Spielerinnen als Reaktion auf Erlebnisse in der Spielwelt im Internet publizieren. Sogenannte Cheats – digitale Hack-Befehle, welche z.B. die Unverwundbarkeit des Avatars garantieren – oder Mod(ification)s – die Programmierung eigener Spiele aufgrund kopierter Spielsoftware – sind ebenfalls der kreativen Dimension von Medienkompetenz zuzuordnen. Dass der kreativ-ästhetische Aspekt von Spielen in letzter Zeit vermehrt zum Thema innerhalb des Computerspiel-Diskurses geworden ist, zeigt z.B. der programmatische Aufruf «Dogma 2001» des Spieledesigners Ernest Adams, worin er festhält: «I acknowledge that innovative gameplay is not merely a desirable attribute but a moral imperative. All other considerations are secondary.» (Adams 2001).

6 Fazit

Welchen Beitrag kann die Rezeptionsästhetik an eine Untersuchung der Rolle, welche Computerspiele bezüglich der Vermittlung von Medienkompetenz spielen, leisten? Die Free-Style-Anwendung von Wolfgang Iser's Konzept der Leerstellen beschreibt, wie die Spielerin durch Leerstellen, welche sich ihr auf verschiedenen Spielebenen bieten, zur mentalen als auch «interaktiven» Beteiligung – welche eingangs als noematischer und extranoematischer Aufwand beschrieben wurde – motiviert wird. Diese Beteiligung an der Textherstellung im rezeptionsästhetischen Sinne stellt eine Schnittstelle verschiedener Kompetenzanforderungen dar: Die Rezipientin bringt sowohl soziale als auch kommunikative Kompetenzen, Lese-, Schreib- und visuelle sowie kognitive Kompetenzen, und nicht zuletzt medienspezifische Kompetenzen in den Prozess der Sinnherstellung ein.

Die Art von Medienkompetenz, welche das Spielen von Online-Rollenspielen fordert und fördert, umfasst hauptsächlich Aspekte der Mediennutzung und -gestaltung.

Die Spielerschaft wird aber ausserdem über das Internetmedium zu einem steten Dialog mit Spiel- und Lebenswelt mitsamt ihrer verbindlichen Regelmässigkeit angehalten. Computerspiele als Kompetenz vermittelnde Instanzen verkörpern diesbezüglich ein Argument der begriffstheoretischen Kompetenzdiskussion: Will Medienkompetenz eine «Weise gelungenen In-der-Welt-Seins im Horizont gelebten Lebens insgesamt» bedeuten (Baacke 1999: 31), kann sie nur in Verbindung mit einer verantwortungsvollen, sozialen und kommunikativen Handlungsfähigkeit überhaupt verstanden und vermittelt werden.

Lic. phil. I Mela Kocher arbeitet am Deutschen Seminar der Universität Zürich an einer Dissertation zum Thema «Ästhetische und narrative Aspekte von Computerspielen» und ist am Aufbau des Schwerpunkts «Interaktive Kinder- und Jugendmedien» am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien beteiligt.

kjmedien@ds.unizh.ch

Anmerkungen

¹ Vorliegender Beitrag ist eine leicht modifizierte Fassung des Vortrags, den die Verf. am 12.04.2003 anlässlich der SGKM-Tagung «Medienkompetenz und Medienleistungen in der Informationsgesellschaft» am Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung der Universität Zürich gehalten hat.

² Auf die wissenschaftliche Diskussion über die Definition und Situierung des Medienkompetenz-Begriffs im Feld von Kompetenzen wie Handlungs- und kommunikative Kompetenz (Groeben/Hurrelmann 2002) wird in diesem Beitrag nicht näher eingegangen. Es wird stattdessen versucht, verschiedene

- Aspekte des Medienkompetenz-Begriffs, die sich aufgrund der Betrachtung des Gegenstands Online-Rollenspiel ergeben, sukzessive zu erfassen.
- ³ Die primär nichtludischen Kommunikationsformen von therapeutischen oder pädagogischen Rollenspielen werden in dieser Abhandlung ausgeschlossen.
- ⁴ Zum Spielen der Paper-and-Pencil-Spiele benötigt man als Spielmittel lediglich ein Regelbuch, einen Würfel und, daher der Name, Papier und Bleistift. Der Spielleiter entwirft eine Ausgangsgeschichte, teilt den Mitspielern ihre spezifischen Spielcharaktere zu und schickt diese auf Missionen, deren Ausgang mitunter durch den Würfel entschieden wird. Zu Geschichte und Struktur digitaler Rollenspiele vgl. Bhatti 1999.
- ⁵ Diese LARPs sind Live-Inszenierungen von Fantasy-Geschichten, welche dem Improvisationstheater nahe stehen. An Stätten wie Burgen oder Wäldern lassen sich unter Umständen Hunderte von verkleideten Spielerinnen in die Spielhandlung verwickeln. Für Beispiele aus der Schweiz siehe z.B. die Chiphead-Gruppe: <http://www.chipheads.ch/>
- ⁶ Diese heissen dann MMOGRPG: Massive-Multiplayer-Online-Graphical-Role-Playing-Games. Ein solches ist das Online-Spiel *Dark Age of Camelot*.
- ⁷ Zu historischen und medienpädagogischen Betrachtungen über textbasierte Rollenspiele vgl. Hitzing 2002.
- ⁸ Vgl. Nisslmüller 1995: 185: «Sub specie hominum ist Iser's Ansatz insofern ein *free-style-Programm* im Sinne einer autonomen Realisation, gemäss dem antiken Motto: *variatio delectat*.» (Hervorhebung im Original, mk).
- ⁹ Zur ausführlichen Diskussion dieses Aspekts vgl. Kocher/Böhler 2001.
- ¹⁰ Gemäss Aarseth 1997 bezeichnet der Begriff «ergodisch» – eine Wortschöpfung aus den griechischen Begriffen «ergon» (Arbeit) und «hodos» (Weg) – eine besonders aufwändige Art von Rezeption: «In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.» (Aarseth 1997: 1).
- ¹¹ Vgl. z.B. die «UNItopia Dokumentation für Programmierende»: <http://www.unitopia.de/misc/enzy.html>.
- ¹² Die Dimension des Tons wird in diesem Beitrag vernachlässigt, da Hörkompetenzen in dieser Spielgattung – im Vergleich zu actionorientierten Genres wie z.B. Egoshooter, wo der auditive Kanal eine wichtige Informationsquelle darstellt – keine grosse Rolle spielen.
- ¹³ Bei Regelverletzung erscheinen Fehlermeldungen. Das Computerspiel funktioniert in diesem Sinne auch als rigides Rechtsschreibprogramm.
- ¹⁴ *lol*: laughing out loud; *rotfl*: rolling on the floor laughing; #-): «partygeschädigt».
- ¹⁵ Zur Semiotik des Interface bei Computerspielen vgl. Poole 2000, Kap. 9, «Signs of life».
- ¹⁶ So kann die Spielerin beispielsweise nur dann sinnvoll Handel treiben, wenn sie ihren Geldvorrat mit ihrem Besitz an Gegenständen vergleicht und dann aufgrund ihrer Fähigkeiten und Entwicklungsmöglichkeiten (Punktezahl) entscheidet, welche Objekte sie erwerben beziehungsweise verkaufen möchte.
- ¹⁷ Im Hinduismus bezeichnet der Begriff Avatar die Inkarnation der Gottheit Ishvara.
- ¹⁸ *Dark Age of Camelot* bietet Chatkanäle für Gilden, für alle Spielerinnen, für einen ausgesuchten Freundeskreis und zu privaten Zwecken unter vier Augen respektive zwanzig Fingern an.
- ¹⁹ Vgl. Iser 1994: 79: «Wirkung entsteht aus der Differenz zwischen dem Gesagten und dem Gemeinten, oder, anders gewendet, aus der Dialektik von Zeigen und Verschweigen.»
- ²⁰ Anfänge von Projekten, welche den Einbezug des Internet, nicht aber Rollenspiele, anstreben, sind im GMK-Rundbrief von 1997 dargelegt (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur 1997).
- ²¹ So benötigt man z.B. zur Erstellung von Screenshots entsprechende Bildbearbeitungsprogramme, für den Austausch in Chaträumen mitunter ebenfalls spezifische Software, welche im Internet als Downloads bereit stehen und installiert werden können.

Mediografie

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore.

Baacke, Dieter (1999). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Baacke, Dieter (Hg.). *Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte*. Bonn, 31–35.

Bhatti, Michael (1999). *Interaktives Story Telling: Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen Strukturierung interaktiver Geschichten*. Aachen.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hg.) (1997). *Netzwärts – Multimedia und Internet. Neue Perspektiven für Kinder und Jugendliche*. GMK Rundbrief. Bielefeld.

Groeben, Norbert; Hurrelmann, Bettina (Hg.) (2002). *Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen*. Weinheim.

Hitzing, Lars (2002). *Escape - Identität im Cyberspace. Eine medienpädagogische Betrachtung über den Einfluss von Multi User Dungeons auf die Persönlichkeitsentwicklung*. Dresden. <http://www.mud.de/Forschung/ESCAPE.pdf> (19.5.2003).

Iser, Wolfgang (1970). *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*. Konstanz.

Iser, Wolfgang (1994). *Der Akt des Lesens: Theorie ästhetischer Wirkung*. München.

Kocher, Manuela; Böhler Michael (2001). Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen. In: Braungart, Wolfgang et al. (Hg.). *Jahrbuch für Computerphilologie*, Bd. 3. Paderborn, 81–106.

Mythic Entertainment (2001). *Dark Age of Camelot*. <http://www.camelot-europe.com> (19.5.2003).

Nisslmüller, Thomas (1995). *Rezeptionsästhetik und Bibellese. Wolfgang Iser's Lese-Theorie als Paradigma für die Rezeption biblischer Texte*. Regensburg.

Poole, Steven (2000). *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*. London.

Trägerkreis UNItopia e.V. UNItopia. <http://www.unitopia.de> (19.5.2003).

Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York et al.