merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Monika Himmelsbach: How we roll online. Digitale Tools im Rollenspiel

Beitrag aus Heft »2020/01 Wie analog ist digitale Gewalt?«

Die Zeit ist vorbei, in der Rollenspielerinnen und -spieler abgeschottet im Keller sitzen und angeblichem Teufelswerk nachgehen. Zumindest in bestimmten Kreisen haben Spiele wie Dungeons & Dragons, Das Schwarze Auge und Midgard das Internet erobert. Spielsessions werden auf YouTube und Twitch[1] gestreamt, Foren beschäftigen sich mit den Entwicklungen der Szene und Websites helfen Spielleitenden, ihre Welt zu erschaffen. Schon lange bilden Stift und Papier nicht mehr die einzige Grundlage für ein Rollenspiel. Seinen Anfang hatte das Rollenspiel im Jahre 1974 mit der ersten Edition von Dungeons & Dragons in den USA. Mittlerweile gibt es unzählige andere Systeme wie Vampire: Die Maskerade, Der Herr der Ringe oder Shadowrun. Gemeint sind hier übrigens sogenannte Pen-&-Paper-Rollenspiele, nicht etwa das sozialtherapeutische Rollenspiel in der psychosozialen Arbeit. Pen-&-Paper-Rollenspiele sind eine Mischung aus Improvisationstheater, Erzählung und Gesellschaftsspiel. Teilnehmende nehmen eine von zwei Rollen ein: Die Spielleitung, die die Welt und die darin lebenden Wesen handhabt, gibt Situationen vor und entscheidet über den Ausgang von Handlungen. Die Spielenden übernehmen währenddessen Charaktere in jener fiktiven Welt und erleben Abenteuer. Alle Fähig- und Fertigkeiten der Heldinnen und Helden befinden sich meist auf einem als Charakterbogen bezeichneten Dokument. Mithilfe der Werte auf dem Blatt Papier und Würfelaugen wird der Ausgang einer Aktion entschieden: Schafft es die Elfe, über die Mauer zu klettern oder rutscht sie ab? Trifft der Schlag des Ritters? Kann der Zwerg den Schützen davon überzeugen, ihm zu helfen? Anhand des Würfelergebnisses bestimmt die Spielleitung, welche Folgen sich für den Charakter ergeben. So schafft die Elfe es zwar zum Beispiel, über die Mauer zu klettern, tritt bei der Landung jedoch ungünstig auf und verletzt sich. Die Visualisierung der Geschehnisse findet hauptsächlich in den Köpfen der Teilnehmenden statt. Zur atmosphärischen Darstellung werden unter anderem Welt- bzw. Umgebungskarten, Figuren und Musik eingesetzt. Aufgrund der Digitalisierung werden Karten nicht mehr nur gekauft oder selbst auf Papier gezeichnet, sondern auch am PC erstellt. Würfel können digital geworfen, Spielfiguren virtuell dargestellt und Effekte animiert werden. Gerade in den letzten Jahren sind diese Tools immer ausgefeilter geworden, nicht zuletzt durch die Möglichkeiten der digitalen Vernetzung über lange Distanzen mit (Un-)Bekannten mit denselben Interessen. Bevor die Möglichkeit zum Videochat aufkam, gab es Rollenspielgruppen, die über Textchat spielten. Diese Art des Spiels wird noch immer genutzt, wobei sich neben Browserversionen auch Apps für mobile Endgeräte etabliert haben. So ist zum Beispiel Role Gate auch auf Smartphones verfügbar. Diese Anwendung ermöglicht neben dem Chatten das Würfeln, den Zugriff auf den Charakterbogen, das Schicken von Bildern oder das Erstellen von stark vereinfachten Karten. Websites wie Fantasy Grounds oder Roll20 hingegen werden meist zusammen mit Voice-Chatdiensten genutzt. Unter den Angeboten, die der Visualisierung helfen sollen, haben sich diese zwei Plattformen – neben Astral Table Top und D20Pro – etabliert. Abbildung 1 zeigt, wie dies aussehen kann: In der Mitte befindet sich die Karte, in diesem Fall die Innenansicht einer Taverne. Auf dieser können Tokens[2] platziert werden. In Situationen, in denen die genaue Platzierung von Objekten und Personen wichtig wird, ist dies besonders praktisch. Am rechten Rand befinden sich der Chat, der auch die Würfelwürfe anzeigt, eine Jukebox sowie ein Journal mit Informationen zu unter anderem Personen und Orten. Auch bietet die Website den bereits genannten Voice- und Videochat an. Vieles ist mit einem kostenlosen Account zugänglich, für Funktionen wie animierte Effekte oder den vollständigen Zugang mit mobilen Geräten bedarf es eines Bezahlabonnements. Die seit 2004 verfügbare Plattform Fantasy Grounds ist nur für Windows, macOs sowie Linux verfügbar, konnte sich aber mehr offizielle Rollenspielsystemlizenzen sichern als



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Roll20. Nutzende mit kostenfreien Zugängen können nur Spielen von bezahlenden Mitgliedern beitreten, was bedeutet, dass zumindest eine Person einer Spielgruppe eine monatliche oder einmalige Gebühr bezahlt haben muss. Die Angebote der bezahlten Versionen sind meist für länger bestehende oder auf längere Zeit ausgelegte Gruppen interessant. Da ist Fantasy Grounds günstiger, da es die Option gibt, mit einer einmaligen Zahlung alle Features zu nutzen. Roll20 hingegen verfügt nur über das Abomodell – bei Kampagnen über mehrere Jahre wird das teuer. Vor allem in den letzten Jahren gab es einen Boom um sogenannte Worldbuilding-Tools wie Dungeonfog, WorldAnvil (Abb. 2) oder ArkenForge. Diese sollen durch die Erschaffung von Enzyklopädien das Verschriftlichen und Verwalten von selbsterstellten Welten erleichtern. Aufzeichnungen über Geschichten, Personen oder Völker können miteinander verknüpft und durch Bilder ergänzt werden. Anfangs können die Möglichkeiten und Schaltflächen überwältigend wirken, nach einer Eingewöhnung sind sie jedoch Gold wert. Gerade der Spielleitung erleichtern sie es, den Überblick zu behalten: Wie heißt der Verkäufer noch einmal? In welcher Stadt hat er seinen Laden? Zudem regen die Schaltflächen an, kreativ tätig zu werden und die selbst erstellte Welt weiterzuentwickeln. Wer ins Rollenspiel hineinschnuppern möchte, ohne (viel) Geld auszugeben, dem spielt die digitale Entwicklung entgegen; analoge Regelbücher oder Figuren sind nämlich wesentlich teurer. Viele Spiele systeme bieten verkürzte Regeln als GratisPDF an, Würfel können online geworfen und Karten sowie Tokens digital erstellt werden. Dies bietet auch Personen Zugang, denen es sonst Schwierigkeiten bereitet, an Rollenspielsitzungen teilzunehmen. Sei es durch physische oder psychische Beeinträchtigungen oder die Distanz. Seit ein paar Jahren werden Pen-&-Paper-Rollenspiele auch immer häufiger in die therapeutische Praxis einbezogen, beispielsweise um Personen mit Depressionen, Angstzuständen oder Posttraumatischer Belastungsstörung (PTBS) zu helfen. Auch in anderen (medien-)pädagogischen Kontexten ist der Einsatz gewinnbringend denkbar.

Anmerkungen:

[1] Ein Live-Streaming-Videoportal, das vorrangig zur Übertragung von Videospielen genutzt wird.

[2] Spielfiguren für Charaktere, Monster und unbelebte Gegenstände.



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de