

Inhaltsverzeichnis

Vorwort — V

1 Einleitung — 1

- 1.1 Rollenspiele und Erzähltheorie — 3
- 1.2 Rollenspiele und Didaktik — 7
- 1.3 Erzähltheorie und Didaktik — 9
- 1.4 Zielsetzung, Methodik, Aufbau — 12

2 Mindset, Gattung, Medium? — 20

- 2.1 Das Rollenspiel als *make-believe* — 21
- 2.2 Das Rollenspiel als Spielgattung — 25
- 2.3 Das Pen-and-Paper-Rollenspiel — 31

3 Ludische Prozessualität im Pen-and-Paper-Rollenspiel — 35

- 3.1 Spiele im Spiegel erzähltheoretischer Konzepte — 36
 - 3.1.1 Rollenspiele in den Spieldefinitionen der frühen Game Studies — 36
 - 3.1.2 Rollenspiel-Fantheorie — 39
 - 3.1.3 Erzähltheoretischer Zugang — 42
- 3.2 Modellierung: Ludische Prozessualität und narrative Rezeptionsangebote — 48
 - 3.2.1 Konzepte der digitalen Ludonarratologie — 49
 - 3.2.2 Das Spielsystem — 51
 - 3.2.3 Setting und Szenario — 60
 - 3.3 Zusammenfassung — 66

4 Erzählerische Kommunikation im Pen-and-Paper-Rollenspiel — 70

- 4.1 Eigenschaften kommunikativer Prozesse im Pen-and-Paper-Rollenspiel — 73
 - 4.1.1 Performativität — 77
 - 4.1.2 Improvisation und Inszenierung — 85
- 4.2 Modellierung der Erzählkommunikation — 87
 - 4.2.1 Autor- und Rezipientenschaft — 91
 - 4.2.2 Narrative Instanzen — 93
 - 4.2.3 Konstruktion und Rezeption von *storyworlds* — 100
 - 4.2.4 Andere kommunikative *frames* und ihr Einfluss auf die Narration — 103
 - 4.2.5 Zusammenfassung — 108

VIII — Inhaltsverzeichnis

5	Strategien und Parameter des Erzählens
	im Pen-and-Paper-Rollenspiel — 111
5.1	Strategien des Erzähldiskurses — 113
5.1.1	Erzählperspektive — 114
5.1.1.1	Narrative Ebenenverhältnisse — 115
5.1.1.2	Beteiligung der Erzählinstanz am Erzählten — 117
5.1.1.3	Erzählperspektive verschiedener narrativer Instanzen — 119
5.1.2	Erzählperspektive — 122
5.1.2.1	Formen der Perspektivierung — 124
5.1.2.2	Erzählperspektive der Spielleitenden-Erzählinstanz — 130
5.1.3	Wissensvermittlung und Informationsvergabe — 135
5.1.3.1	Informationslenkung durch Spielleitende — 137
5.1.3.2	Informationsdestabilisierung und -begrenzung — 140
5.1.3.3	Affektsteuerung durch die Wissens- und Informationsvergabe — 150
5.1.4	Präsentation von Rede und mentalen Prozessen — 155
5.1.4.1	Stimmliche Präsenz der zitierten Figurenrede — 156
5.1.4.2	Formen der figuralen Gedankenrede — 162
5.1.4.3	Formen der narratorialen Rede — 164
5.1.5	Zeitgestaltung — 166
5.1.5.1	Zeitpunkt des Erzählens — 166
5.1.5.2	Ordnung — 167
5.1.5.3	Dauer — 171
5.1.5.4	Frequenz — 175
5.2	Parameter des Erzählinhalts — 176
5.2.1	Elemente der Handlung — 177
5.2.1.1	Narrative Ereignisse — 177
5.2.1.2	Geschehen und Geschichte — 185
5.2.1.3	Handlungslogik — 189
5.2.1.4	Serialität — 192
5.2.2	Semantische Ordnung und thematische Struktur — 193
5.2.2.1	Analyse semantischer Ordnungen in Rollenspiel-Regelwerken — 196
5.2.2.2	Semantische Ordnungen als Settingelemente — 201
5.2.3	Figuren — 204

5.2.3.1	Spielfunktionale Elemente der Figurenentwicklung — 206
5.2.3.2	Das Figurenbewusstsein als Indikator für Narrativität — 208
5.2.3.3	Figurenkonstitution im Spielprozess — 213
5.2.4	Raum — 216
5.2.4.1	Narrativer und ludischer Ereignisraum — 216
5.2.4.2	Semantisierung des Raumes — 221
5.3	Zusammenfassung — 222
6	Literar-ästhetisches Verstehen im Rollenspielprozess — 226
6.1	Ästhetische Illusion und die Konstruktion einer intersubjektiven <i>storyworld</i> — 234
6.1.1	Konsistenzbildung als illusionsstiftende Strategie — 241
6.1.2	Reichhaltigkeit als illusionsstiftende Strategie — 247
6.1.3	Transtextuelle Referenzen als illusionsstiftende Strategien — 251
6.2	Narrative und figurale Immersion — 263
6.2.1	Emotionale Involviertheit als illusionsstiftende Strategie — 266
6.2.2	Perspektivität als illusionsstiftende Strategie — 271
6.3	Zusammenfassung — 277
7	Pen-and-Paper-Rollenspiele und literarisches Lernen — 282
7.1	Grundaspekt Erzählen — 288
7.2	Teilbereich 1: Umgang mit Fiktionalität — 298
7.3	Teilbereich 2: Aufdecken von Wissenskorrespondenzen und -differenzen — 304
7.4	Teilbereich 3: Auseinandersetzung mit populärer Kultur — 307
7.5	Teilbereich 4: Empathie und Perspektivübernahme — 312
7.6	Zusammenfassung — 319
8	Rollenspiele im Literaturunterricht — 322
8.1	Dramenpädagogik und szenische Interpretation — 325
8.2	Computerspieldidaktik — 330
8.3	Skizzierung eines methodischen Konzeptes: Pen-and-Paper-Rollenspiele im Literaturunterricht — 335
8.3.1	Die literarische Pen-and-Paper-Rollenspieladaption — 337
8.3.2	<i>Game-based learning</i> mit Pen-and-Paper-Rollenspielen — 340
9	Fazit — 344

X — Inhaltsverzeichnis

Literaturverzeichnis — 353

Transkriptionssymbole — 373

Personenregister — 375

Spielregister — 379

Sachregister — 381