

Immersion im Rollenspiel

Von Jens W. Kroker

Nicht wissenschaftlich sondern Erfahrungs- und Meinungsschatz

Meine Expertise:

- Über 30 jährige Rollenspielerfahrung
- Erfahrungen als Spieler und Spielleiter in allen großen Rollenspielarten
- Entwickler diverse Rollenspiel: Cinema, Stage, Adam und Eva, der Welt von Chroniken von Tyr etc
- Romanautor und Dramenautor: Todensonntag, Daniel Schwarzfell und das Ende der Welt (unveröffentlicht), nach dem Tode (Drama)
- Initiator von rollenhörspiel.de

Begriffe

- **Immersion:** Eintauchen, Einfühlen, (deep Involvement)
- **Bleeding:** Emotionen , Gedanken und Gefühle von Spieler*in und Charakter vermischen sich (in beide Richtungen möglich)
- **RL:** Real Live: Die bittere Realität in der wir Leben 😊
- **SW:** Spielwelt
- **LARP:** Live Action Roleplaying
- **Flow:** Zustand hoher Immersion und Eingebundenheit ins Spiel
- **Integration:** Einbindung der Mechaniken/ Regeln ins Spiel

Immersion im Videospiel I

Stufen der Immersion nach Brown und Cairns (2003)

Engagement: Beschäftigung mit dem Spiel

Engrossment : Eintauchen in das Spielgeschehen

Total immersion: Totale Verschmelzung mit dem Spiel, nur noch das Spiel zählt

Immersion im Videospiel II

I. Interaktion

II. Storytelling

1. Scriptet Story , World Narrative, Emergnt Story (Playerstory)
2. Charakter

III. Psychologie

1. Motivation
2. Emotion und Decisions (stärkt Emotions)
3. Social Play

IV. Game Design

1. Flow
2. Goals und Rewards
3. Integration (der Mechaniken/Regeln)

Immersionsformen im Rollenspiel

(angelehnt an Calleja):

1. **Immersion into Activity:** Immersion durch Bewegungsabläufe durch motorische Handlungen -> Assoziiert mit **Flow**
2. **Immersion into Game:** Immersion durch Aufgabenbewältigung innerhalb der Mechaniken / Regeln des Spiels
3. **Immersion into Environment:** Immersion durch das Eintauchen in die Spielwelt, Räumliche Verortung und Identifikation mit der Welt.
4. **Immersion into Narrative:** Immersion in die Geschichte
5. **Immersion into Charakter:** Immersion in den Charakter -> Bleeding
6. **Immersion into Community:** Immersion in die Interaktion mit Anderen

Immersion im Rollenspiel, was ist das?

- **Im Rollenspiel:** Das Hineinfühlen und Denken in eine Welt/Geschichte und deren Figuren bis zum völligen Eintauchen und verschmelzen mit beidem.

Unterschied zu LARP:

- **Larp:** Physische und psychische Verschmelzung mit Figur, Welt wird als Bühne genutzt und durch Requisiten und Kostüme transformiert
- **Im PnP-Rollenspiel:** Welt und Charakter werden vollständig gedacht, physische Immersion fällt weitgehend weg. Aber psychische Immersion/ Weltvorstellung evt. intensiver

Immersions-Thesen:

- **These 1:** Immersives Rollenspiel ist eine eigene Spielart des Rollenspiels
- **These 2:** Immersives Spiel wird durch Kontinuität intensiver. Unterbrechungen der Spielrealität schwächen die Immersion
- **These 3:** Immersion kann nur gemeinsam erzielt werden. Nur wenn alle die Glaubhaftigkeit der Welt aufrechterhalten können alle in sie eintauchen.
- **These 4:** Es gibt verschiedene Strategien Immersion zu erreichen. Man kann sie kombinieren oder einzeln nutzen.

Immersives Rollenspiel als eigene Spielart

Mir bekannte Spielarten des PnP (keine Vollständigkeit):

- **Simulatorisches Rollenspiel:** Simulation der Welt und der Handlungen steht im Vordergrund (DSA, D&D, Shadowrun usw.)
- **Fiction First:** Das Erzählen und gestalten der Geschichte aus Sicht der Figuren steht im Vordergrund (PbtA, Fate, FU usw.)
- **Erzählspiel:** Die Geschichte selbst steht im Vordergrund (For the Queen, A quiet year, usw.)
- **Immersives Rollenspiel:** Das Erleben der Welt und das Eintauchen in die Figur steht im Vordergrund.

Voraussetzungen und Hürden II

Voraussetzungen:

- Innere Bereitschaft zum Eintauchen
- Äußere Voraussetzungen: Atmosphäre, Zeit, technische Voraussetzungen / räumliche Bedingungen
- Gemeinsames Eintauchen: Immersion funktioniert nur in Zusammenarbeit
- Interesse an bespielter Welt und Geschichte
- Interesse am Charakter und die Voraussetzungen ihn/sie darzustellen

Voraussetzungen und Hürden II

Beispiele für Hürden:

Innere Bereitschaft: Flasche Erwartungen (was ist PnP), Emotionale Barrieren (sich nicht einlassen können), Kontrollverlustangst (Bleeding)

Äußere Bedingungen: Lärm, Ablenkung, falsche Lichtverhältnisse (Ten Candles im Hellen)

Gemeinsames Eintauchen: Vermischung von Spiel und Realität (OT/IT),
Regel

Immersives Rollenspiel: Methoden I

Ich identifiziere fünf grundsätzliche Herangehensweisen Immersion im PnP zu erzeugen. Sie schließen sich nicht gegenseitig aus

- I. **Umgang mit Regeln** (Integration)
- II. **Atmosphäre** (Soundeffekte, Musik, Hintergrundgeräusche, Bilder, Videos)
- III. **Dialog**
- IV. **Verquickung von RL- und SW-** (Handlungen)
- V. **Darstellung, emotionaler Ausdruck, Beschreibung.**

Immersives Rollenspiel: Methoden II

Umgang mit Regeln:

- Regeln durch technische Mittel verknappen oder visualisieren (Foundry, Roll20 usw.)
- Regeln immersiv einbinden (Cinema)
- Regeln in abgegrenzte Spielabschnitte legen (The Witch, Stage)

-> Ziel ist immer ungeplante Unterbrechungen für das Durchführen von Regeln zu verkürzen oder ganz auszuschließen

Immersives Rollenspiel: Methoden III

Atmosphäre:

- Nutzen von technischen Mitteln um eine Grundstimmung zu transportieren (Soundeffekte, Musik, Hintergrundgeräusche)
 - Nutzung von Bildern und Karten um ein gemeinsames Bild der Welt zu schaffen
 - Nutzung von Lichtverhältnissen und evt. Temperatur um ein Körpergefühl herzustellen (Ten Candles).
- > Ziel ist das Einstimmen und Näherbringen der gedachten Welt durch das Anregen verschiedener Sinnesorgane

Immersives Rollenspiel: Methoden IV

Dialog:

- Unmittelbarkeit, „Ich bin der Charakter hier und jetzt“ durch mein Sprechen
 - Verstärkt Wahrnehmung des Charakters als „Ich“, Perspektivschärfung (Meinungen Haltungen Ausdrücken)
 - Verstärkt Beziehung zu anderen Charakteren
- > Direkte Rede schärft größtmögliche Nähe zum Charakter und verortet ihn in der Welt

Immersives Rollenspiel: Methoden V

Verquickung von RL- und SW-Handlungen

- Immersion durch Visualisierung des Charakters (Kostüme, Ausrüstung im LARP und LIRP)(DREAD)
 - Nutzung von Requisiten um Storyelemente haptisch also greifbar zu machen (CoC)
 - Gleichsetzung von Handlung im RL und SW (Kochen im LARP , Alice is Missing)
- > Verstärkung des Bleedingeffektes und der Glaubhaftigkeit der Welt und Handlung.

Immersives Rollenspiel: Methoden VI

Darstellung, emotionaler Ausdruck, Beschreibung

- Stimmungsvolle Beschreibungen erhöhen Glaubhaftigkeit der Welt
 - Emotionaler Ausdruck der Spieler schafft Möglichkeit der Identifizierung, Verortung und Interaktion.
 - Intensive Darstellung reduziert Barriere zwischen RL und SW und fördert Glaubwürdigkeit
- > Ziel ist die Stärkung der Glaubwürdigkeit der Spielwelt so wie Bildung eine emotionale Bindung mit ihr.

Immersion erzeugen: Online vs Tisch

Online:

- begünstigt immersives Spiel, weil Realität in den Hintergrund rückt.
(Spieler*innenaussehen, Umgebung, Umweltbedingungen)
- Vorstellung vor Visuallität

Am Tisch:

- Vorteil der parallelen Gespräche (in Rolle)
- Möglichkeit des Räumlichkeitswechsel
- Körperlichkeit kann Emotionen tragen

Immersion erzeugen als SL : Tipps

Allgemein

- Timing
- Druck
- Emphase
- Beschreibungen

Online:

- Technische Tools nutzen wie Roll20, Foundry, playingcard.io, Sound
- Ohne Bild spielen (umstritten)

Am Tisch:

- Licht und Musik (Ten Candles)
- Kostüme
- Körperlichkeit/ Larp Elemente(Beispiel DREAD)

Rollenspielbeispiele:

- **Alice is Missing:** RL und SW Handlung angleichen
- **Cinema:** Das Kommandoprinzip
- **DREAD:** Bleeding und LARP
- **Freeplay:** Dialog, Dialog, Dialog
- **Erzählrollenspiele:** Dialog und Regeltrennung
- **Ten Candles:** Atmosphäre pur

Und warum überhaupt Immersion:

Persönliche Meinung:

- Unvergleichliches Intensität des Spielerlebnisses
- Tiefe Beschäftigung mit eigenen Emotionen
- Erkunden ganz neuer Seiten des eigenen Charakters
- Besonderes Gemeinschaftserlebnis
- Einzigartige Art eine Geschichte zu erleben
- Ventil für Emotionen und Gedanken

Meine Immersion, deine Immersion, keine Immersion?

Fazit:

- Für mich erstrebenswertes Ziel im Rollenspiel
- Es kann erzeugt werden durch:
Umgang mit Regeln, Atmosphäre, Dialog, Handlung und Darstellung
-> Viele Wege führen nach Mordor!
- ABER: Immersion ist eine Spielart des Rollenspiels, auf die man sich einigen sollte und die man abklären sollte
-> Denn:
 - **1.** Immersion kann nur gemeinsam erreicht werden
 - **2.** Am Ende ist das übergeordnete Ziel immer der Spaß aller am (virtuellen) Tisch (Stichwort Saftytools)

Gespräch

Danke fürs Zuhören 😊

Die Diskussion ist eröffnet

Quellen

- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In E. Dykstra-Erickson & M. Tscheligi (Eds.), *CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems* (p. 1297). New York, New York, USA: ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>
- Nordin, A. (2014): *Imersion And Players' Time Perception in Digital Games*. University of York.
- Tanskanen, S.(2018): *Player immersion in video games Designing an immersive game project* https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/147016/tanskanen_selja.pdf?sequence=2in#:~:text=Immer%20is%20one%20of%20many,later%20motivates%20them%20to%20return.
- Calleja, G. (2014): *In-Game : From Immersion to Incorporation*. Ebook. London: The MIT Press. Available at: <https://ebookcentral.proquest.com>
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.) (2018). *Role-PLAYING GAME STUDIES: A transmedia approach*.

Rollenspiele:

<https://cavalrygames.com/ten-candles>

Quellen

Rollenspiele:

<https://cavalrygames.com/ten-candles>

<https://www.system-matters.de/shop/dread/>

<https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing>

<https://rollenhoerspiel.de/cinema/>

<https://www.drivethrurpg.com/product/104060/Witch-The-Road-to-Lindisfarne>

Alice is Missing: RL und SW handlung angleichen

- Funktioniert über Messengerdialoge
- Jugendliche suchen nach der vermissten Freundin und unterhalten sich über Messenger Dienste
- Starke Erzählspielelemente, aber hoch immersiv
- Immersion wird durch die Handlungähnlichkeit in RL und Spielwelt erzeugt -> Sowohl die Spieler*innen als auch die Charaktere kommunizieren über Handy
- Zeitdruck: Das Spiel hat einen Timer, der Druck und Spannung erzeugt.
- Immersionsstörend: Kartenmechanik . Lesen der Karten reißt etwas raus.

Cinema: Das Kommandoprinzip

Kerngedanken von Cinema

- Fiction-First orientiertes Regeln und W10 Würfelsystem
- Die Regeln werden von der Spielleitung im verborgenen durchgeführt
- Fast keine Metaebenen während des Spiels
- Kommandoprinzip: Spieler*innen geben immersionfreundliche Ingame-Kommandos für Würfelproben
- An Fate angelehnte Befähigungen: Schnelle, flexible Charaktererschaffung
- Kommandotokens und Beeinträchtigungstokens als Orientierungshilfen

DREAD: Bleeding und LARP

- Horrorszenarien mit einer Jengaturmmechanik:
-> Wer handelt zieht einen Jengastein. Wenn der Turm fällt ist man tot.
- Nicht unbedingt Immersion, eher Bleeding in der Originalversion
- Scar Saculs Version: Starke LARP Elemente, Räumlichkeitswechsel, Starke Körperlichkeit, Nutzung von Musik und Requisiten, Licht.

Freeplay: Dialog, Dialog, Dialog

- Keine Regeln, oft keine Spielleitung, alle haben die selben Erzählrechte
 - Dialoglastig und dadurch immersiv
 - Oft eine eindeutige Ausgangslage und räumliche Begrenzung
 - Probleme: Sehr abhängig von Spieler*innendynamik und Zusammenarbeit.
- > haben alle die selbe Vorstellung von Handlung und Welt?
- > Kann Immersion stören

Erzählrollenspiele: Dämon des Waldes, Untold, Stage : Dialog und Regleausgliederung

- Spielleiterlose Spiele in einzelnen von Spieler*innen gestalteten Szenen
- Dialoglastig und in den Szenen immersiv
- Austeigen zwischen den Szenen, aber eindeutig und abgegrenzt