



Laura S. Flöter

Der Avatar – die *Schatten-Identität*

Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit
im phantastischen Rollenspiel

Laura S. Flöter

Der Avatar – die *Schatten-Identität*

Laura S. Flöter

Der Avatar – die *Schatten-Identität*

Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit
im phantastischen Rollenspiel

Tectum Verlag

Zugleich Dissertationsschrift der Universität Duisburg-Essen – der Fakultät für Geisteswissenschaften unter dem Titel „Der Avatar – die *Schatten-Identität*: Das phantastische Rollenspiel als ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit im Rahmen von Szenekultur“ vorgelegt zur Begutachtung durch Prof. Dr. P. U. Hein und Prof. Dr. P. Josting in Verbindung mit der mündlichen Prüfung am 08.08.2017 zum Erwerb des akademischen Grades Doktor der Philosophie, Dr. phil., von Laura Simone Flöter aus Düsseldorf.

Laura S. Flöter

Der Avatar – die *Schatten-Identität*

Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit im phantastischen Rollenspiel

© Tectum Verlag – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2018

ePDF: 978-3-8288-7008-6

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN 978-3-8288-4150-5 im Tectum Verlag erschienen.)

Umschlaggestaltung: Tectum Verlag; Fotografie mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Danksagung und Widmung

Diese Veröffentlichung ist das Ende eines langen und langjährigen Weges. Ich habe diesen Weg natürlich nicht allein zurückgelegt, und deshalb möchte ich die Gelegenheit ergreifen, um mich bei denen zu bedanken, die mich dabei begleitet haben.

Ich bedanke mich zunächst natürlich bei Prof. Peter Hein und Prof. Petra Josting für die Übernahme meines Promotionsprojektes und die Betreuung eines Themas, das genau zwischen den jeweiligen Forschungsgebieten liegt. Ihre akademische Lehre hat mich vom ersten Semester an angeregt und herausgefordert und die Freude am wissenschaftlichen Arbeiten geweckt, die das Fundament dieser Veröffentlichung ist.

Danach gilt mein Dank vor allem meinen Eltern Dagmar und Karl-Heinz Flöter – für die Unterstützung, die nötig war, und wann sie nötig war, selbstverständlich und jederzeit. Meinem Bruder Benedikt danke ich für den Austausch über das akademische Arbeiten an sich, aber auch für „interdisziplinäre Diskurse“, wie beispielsweise zu der Frage, ob ein Rollenspielabenteuer nur einen oder mehrere Autoren hat und wer letztlich das Urheberrecht an einer Spielfigur besitzt. Mir war bis dahin nicht bewusst, wieviel Kunstwissenschaft und Jura miteinander zu besprechen haben.

Mein Dank gilt aber selbstverständlich auch meinen fabelhaften Mitspielern, die mich immer wieder aufs Neue für die Sache begeistert haben – und zwar so sehr, dass ich eine ganze Dissertation über das phantastische Rollenspiel schreiben wollte. Ihnen sei diese Arbeit gewidmet, denn sie erhalten diese Begeisterung bis heute aufrecht.

Ohne jeden Zweifel müssen Mellie und Christian an dieser Stelle zuerst genannt sein. Ich danke euch für die stundenlangen „Fachgespräche“ (*schnorfn!*), die allseitige Beratung, den ständigen Austausch und die nötigen Hinweise, für Kritik, Regelauskünfte und das Kennen, Suchen und Finden verzweifelt benötigter Belegstellen und Quellenangaben (Christian!). Und natürlich danke ich auch euren *Schatten-Ide-*

titäten – Laurent, Esmerôdt und Lennard, Tarek, Laescar und Medalaya, um nur einige zu nennen. Schließlich sind sie der Grund für das alles hier.

Ich danke Fabio, Nina, Jan, Axel, Roland, Stefan, Stefan, dem anderen Christian, Okan und Jean-Pierre, mit denen mich zahlreiche Stunden farbenprächtigsten Spiels verbinden. Jede einzelne davon hat ihren Teil zu dieser Arbeit beigetragen.

Ich danke den Spielern, die mir über ihre Teilnahme an meiner Erhebung Einblick in einen sehr persönlichen Bereich gewährt haben. Ihr habt meine Vorstellungen enorm bereichert – manche dieser Gedanken wären mir nie von selbst gekommen!

Außerdem danke ich all den Spielern, die ich über die Jahre getroffen habe, auf Messen, Conventions und sonstigen Veranstaltungen. Die Vielfalt eurer Ansichten hat meinem Verständnis von phantastischem Rollenspiel zahllose Facetten hinzugefügt. Ohne euch alle wäre diese Arbeit im wahrsten Sinne des Wortes nicht möglich gewesen.

Und letztlich muss ich auch unserem Familienkater Pastis danken. Von seinem Platz auf dem Schreibtisch aus hat er die zahlreichen Höhen und Tiefen meiner Arbeit beobachtet und bewahrt insbesondere über letztere höfliches Stillschweigen.

Das letzte Wort möchte Dr. Sheldon Cooper überlassen, weltberühmt aus der TV-Serie *The Big Bang Theory* – weil ich es nicht besser sagen könnte, aber auch, weil es deutlich macht, warum das phantastische Rollenspiel trotz zahlreicher Konkurrenten seit Jahrzehnten seinen Platz in der Riege der Freizeitgestaltungen behauptet: „Dieses Spiel läuft mit dem leistungsstärksten Grafikchip der Welt – der Vorstellungskraft!“ Die menschliche Phantasie lässt sich nicht in MHz messen, selbst GHz kommt ihr nicht nah – vielleicht, sollte man sagen, zum Glück. Denn sie ist letztlich Ursprung allen kulturellen Schaffens, macht es dem Menschen möglich, sich fortwährend aufs Neue zu erfinden. Sie ist eine Kraft, die sich keiner Maßeinheit unterwirft und alle Kategorien sprengt, die sie erfassen wollen – und darin ist die Phantasie des Menschen ein Schlüssel zu seiner Freiheit, der (beinahe) alle Schlösser öffnen kann.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
I Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik	5
1 Rollenspiel – ein Begriff mit vielen Facetten	5
a) Was ist phantastisches Rollenspiel?	13
(1) <i>Fantasy, Phantastik, Rollenspiel</i> – begriffliche Abgrenzungen	13
(2) Zur Problematik der begrifflichen Unschärfe im phantastischen Rollenspiel	18
b) Phantastisches Rollenspiel – ein Arbeitsbegriff	22
(1) Strukturelemente phantastischer Rollenspiele	23
c) <i>Phantastisches Rollenspiel</i> : ein Definitionsvorschlag	32
d) Begriffliche Fokussierung: <i>pen-and-paper</i> – das phantastische Rollenspiel ‚am Tisch‘	35
(1) Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels	35
(2) <i>pen-and-paper</i> -Rollenspiel	39
(a) Das freie Erzählen als Spieltechnik – zur Funktion und Bedeutung der Sprache im <i>pen-and-paper</i> -Rollenspiel	43
(b) Welten aus Worten – das freie Erzählen als Gestaltung eines Sinn-Raums	44
2 Das phantastische Rollenspiel im Spiegel der Forschung	48
3 Charakteristika des phantastischen Rollenspiels im Kontext ästhetischer Untersuchungen	56
a) Inhaltliche Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs	57
b) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter	61
c) Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur	63
4 Die Ästhetische Forschung als Paradigma der Untersuchung: Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen der Methode	72

5	Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit	79
a)	Ästhetik – der Begriff im Kontext der Fragestellung.....	83
	(1) Ästhetik als aktives Wahrnehmen und Gestalten	84
	(2) Ästhetische Praxis – die ‚angewandte Ästhetik‘	86
b)	Strukturelle Gemeinsamkeiten von phantastischem Rollenspiel und ästhetischer Praxis	93
	(1) Das Erzählen als ästhetische Technik des pen-and-paper-Rollenspiels.....	94
	(2) Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel.....	97
	(a) Immersion	98
	(b) Spannung, Staunen, Erregung.....	98
	(c) Individualität im ästhetischen Verhalten	98
	(d) Austausch, Kommunikation	99
	(e) Assoziation und ästhetische Spontaneität.....	101
	(f) Symbolschöpfung.....	103
	(3) Immersion im phantastischen Rollenspiel	108
	(a) Zur Funktion und Bedeutung von Immersion im phantastischen Rollenspiel	108
	(b) Strukturelemente des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion	113
	i) Der Avatar – das Herzstück der Spielstruktur.....	114
	ii) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter	115
	iii) Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs	117
	(c) Inhaltliche Aspekte des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion	118
	i) Die Spielhandlung – narrative Immersion: das Destillat der Phantasie	118
	ii) Der Avatar – psychologisch-imaginative Immersion: das phantastische zweite Ich	121
	(d) Manifestation in imaginären Räumen: Der Avatar als Instrument von Grenzüberschreitungen.....	124
c)	Die ästhetische Praxis <i>phantastisches Rollenspiel</i>	126
	(1) Das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis	126

(2) Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels – ästhetisches Produkt und ästhetischer Prozess zugleich	129
(3) Der Avatar als ästhetisches Artefakt – ästhetische Spontaneität als scheinbares ‚Eigenleben‘ von Spielfiguren im phantastischen Rollenspiel	132
(4) Zusammenfassung: Die ‚Kunst‘ der Avatargestaltung.....	142
(a) Die Erschaffung eines Avatars – ‚äußere‘ Prozesse der Avatargestaltung	143
(b) Der Avatar und sein Eigenleben – ‚innere‘ Prozesse der Avatargestaltung	143
(5) Avatargestaltung – eine Kunstform?.....	145
II Der Avatar im Kontext von ästhetischer Praxis – die <i>Schatten-Identität</i> ...	147
1 Das Phänomen <i>Bleed</i> – Übertragungsprozesse zwischen Spieler und Avatar ...	147
a) <i>Spielangebot</i> und <i>strukturelle Koppelung</i> im phantastischen Rollenspiel	150
(1) Strukturmerkmale des Spielangebots 1 – Regeln.....	150
(2) Strukturmerkmale des Spielangebots 2 – Spielinhalt.....	152
(3) Strukturmerkmale des Spielangebots 3 – Präsentation	153
(4) Strukturmerkmale des Spielangebots 4 – Dynamik.....	154
b) Der Spielprozess – Manifestation der <i>Dynamik</i> im phantastischen Rollenspiel	156
c) Der Avatar als Medium des Spielprozesses im Computerspiel und im phantastischen Rollenspiel	157
d) Transferprozesse im phantastischen Rollenspiel.....	159
(1) Transfers – Begriffe, Bedingungen und Hintergründe	159
(2) Formen und Möglichkeiten von Transfers	162
(3) Formen von Transferprozessen im phantastischen Rollenspiel.....	167
e) <i>Bleed</i> – die Entgrenzung des Phantastischen.....	172
(1) Emotionale Transfers im phantastischen Rollenspiel – <i>Bleed</i> und <i>Overinvolvement</i>	173
(2) Rahmen, Rahmungshandlung und Rahmungskompetenz im phantastischen Rollenspiel	178
f) Zusammenfassung: Wechselwirkungen zwischen Spieler und Avatar im phantastischen Rollenspiel	184

2	Das Verhältnis von Spieler und Avatar.....	185
a)	Das phantastische Rollenspiel als ‚Identitätsspiel‘.....	186
(1)	Einheit in der Vielheit – Identität im Zeichen der Postmoderne	188
(2)	Darstellung ausgewählter Aspekte der alltäglichen Identitätsarbeit mit Bezug auf das phantastische Rollenspiel.....	192
(a)	<i>Narration</i> – die Erzählung als gemeinsamer Modus von Identitätsarbeit und phantastischem Rollenspiel	193
(b)	<i>Alterität</i> und <i>Diskurs</i> – Berührungspunkte von Identitätsarbeit mit phantastischem Rollenspiel und ästhetischem Verhalten.....	194
(c)	<i>Dissoziation</i> und <i>Identitätswürfe</i> – der Avatar als ‚hypothetisches Selbst‘	199
(3)	Zur Funktion und Bedeutung von ‚Selbsterfahrung‘ bei der Identitätsentwicklung und bei der Avatarentwicklung im phantastischen Rollenspiel	207
(a)	Der Spieler: ‚Wissen, wer man ist‘ – Selbsterfahrung als Material der Identitätsarbeit.....	208
(b)	Der Avatar: ‚Wissen, wer man ist‘ – Spielerfahrungen als Material der Identitätsarbeit.....	208
(4)	Der Avatar als Symbol – die ästhetische Schöpfung als ‚Destillat‘ der eigenen Identität	210
b)	Zusammenfassung: Phantastisches Rollenspiel als phantastisch verfremdetes ‚Identitätsspiel‘. Zum Verhältnis von ästhetischer Praxis und Urheberschaft im Fall der Avatargestaltung	212
3	Der Avatar – die ästhetisch formulierte <i>Schatten-Identität</i>	215
a)	Zur Begrifflichkeit – der Schatten als Metapher des Ich	216
(1)	Vom metaphysischen Symbol zur Metapher des Menschlichen	218
(a)	Kurze Geschichte des Schattenmotivs	220
(b)	Der Schatten als Motiv in Märchen und Volksglauben.....	221
(c)	‚Minimalkonsens‘: Der Schatten als Motiv im Märchen.....	223
(2)	Die literarische Prägung des Motivs in der Romantik	224
(a)	Psychologische Gehalte des Märchens.....	224
(b)	Der Schatten als Motivvariante des <i>Doppelgängers</i>	226
(3)	Die literarische Prägung des Motivs in der Literatur der Jahrhundertwende	227
(a)	<i>Schatten</i> und <i>Doppelgänger</i> als Bebilderung des gespaltenen Ich.....	227

	(b) Der Schatten als phantastische Bebilderung von Ich-Anteilen	228
b)	Zur Funktion und Bedeutung des Phantastischen im Rollenspiel	229
	(1) Phantastische Spiel-Räume – Einführung	229
	(2) Volksliteratur und Folklore als innerfiktionale Funktion der Welterschöpfung im phantastischen Rollenspielsystem <i>The World of Darkness</i>	231
	(3) Die <i>World of Darkness</i> – das Phantastische als Strukturmerkmal der Spielwelt	235
	(a) Die zweite ‚Welt hinter der Welt‘ in der fiktiven Wirklichkeit der <i>World of Darkness</i>	236
	(b) <i>Kuss, Erwachen, Chrysalis</i> – das phantastische Zweite Ich	237
	(4) Das phantastische Thema als Spielgegenstand	240
	(a) <i>Schleier, Nebel, Maskerade</i> – das Phantastische im Verborgenen	240
	(b) „Ups!“ – der ‚phantastische Schock‘	241
	(c) <i>Stille, Bedlam</i> und das <i>Tier</i> – das Phantastische als Bedrohung für seine Träger	242
	(5) Ergebnisse	245
	(6) Ausblick: ‚Den Schleier lüften‘ – phantastische Erfahrungen im Rollenspiel durch Immersion?	249
c)	Die <i>Schatten-Identität</i> : Der Avatar als ein ästhetisch überformtes Alter Ego	250
d)	Exkurs: Der Avatar als Inszenierung des (im übertragenen Sinne) Phantastischen	255
4	Ausblick: Eröffnung weiterführender Fragestellungen	256
III	Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext	259
1	Phantastisches Rollenspiel – eine ästhetische Praxis als Fundament einer Szene	261
	a) <i>Jugend, Szene, Subkultur</i> – Begriffe und Abgrenzungen	261
	b) <i>Rollenspieler</i> – eine vielfältige Szene	267
	(1) Entstehung, Geschichte und ‚harte Fakten‘ der Rollenspiel-Szene	269
	(2) Strukturmerkmale und Besonderheiten der Rollenspiel-Szene	271
	(3) Das phantastische Rollenspiel als (gruppen-)identitätsstiftende Tätigkeit	279

	(4) Techniken und Strategien der ästhetischen Inszenierung der Rollenspiel-Szene.....	287
	c) Das phantastische Rollenspiel als Kulturprodukt	295
2	„Meine Charaktere sind nicht ich“: Die Beziehung zum eigenen Avatar in der Wahrnehmung von Spielern. Eine Veranschaulichung in problemzentrierten Interviews	299
	a) Forschungs-Design	300
	(1) Die qualitative Sozialforschung als methodischer Zugang	301
	(2) Das problemzentrierte E-Mail-Interview als Instrument der Erhebung von Material	306
	(3) Vorbereitung und Durchführung der Erhebung	309
	b) „Unterbewusste psychische Prozesse??“ – Interpretation ausgewählter Interviews.....	310
	(1) Die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler	311
	(2) Der Avatar als phantastisches Alter Ego	322
	(3) Das Eigenleben der Avatare	327
	(4) Das phantastische Rollenspiel als ästhetisierter Ausdruck eines Lebensgefühls	335
3	Das phantastische Rollenspiel als Funktion der ästhetischen Inszenierung einer Szenekultur.....	352
	a) <i>Inszenierung</i> – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel.....	353
	b) <i>Ästhetik</i> – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel.....	361
	c) Das phantastische Rollenspiel: Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten	366
4	Zum Verhältnis von phantastischem Rollenspiel und genuinem Kunstschaffen: Ist phantastisches Rollenspiel Kunst?	373
	Anhang – Die ausgewerteten Fragebögen in alphabetischer Reihenfolge	385
	Literaturverzeichnis	445

Vorwort

Seit Beginn der 1980er Jahre hat eine neue Generation von Gesellschaftsspiel seine Verbreitung von den USA auch in Europa genommen – das *phantastische Rollenspiel*. Im Zuge dieser Entwicklung hat sich auch in Deutschland eine inzwischen sehr gut integrierte Szene formiert, die auf diesen Spieltypus und alle seine mittlerweile zahlreichen Erscheinungsformen Bezug nimmt – die *Rollenspieler*. Das phantastische Rollenspiel und seine Fan-Gemeinschaft ist im Folgenden Objekt insbesondere von gesellschaftswissenschaftlichen Fragestellungen geworden, die vielfach die Beziehung von Spiel und Spieler hinsichtlich von Persönlichkeits- oder Verhaltenswirksamkeit untersuchten.

Im Gespräch mit Spielern fällt immer wieder auf, wie viel Sorgfalt und Aufwand der Ausgestaltung der imaginären Spielfigur gewidmet wird – dem *Avatar*, der die Funktion des Stellvertreters seines Spielers in der Spielwelt übernimmt. Die Erschaffung eines solchen phantastischen Alter Egos ist somit einer der wesentlichen Aspekte des Rollenspiels – und für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung sicherlich einer der interessantesten. Viele Spieler schildern zudem, dass sie diese Figuren – als ihre kreative Schöpfung – zwar eindeutig als Aspekte ihrer selbst empfinden, aber in ebenso großem Maße auch als ‚eigenständige‘ Persönlichkeiten: Die Entwicklung dieses Status‘ erwächst nach dem Dafürhalten der Spieler vor allem aus der intensiven Auseinandersetzung, die sie im Spielprozess mit der Figur untergehen. Es hat fast den Anschein, als erweckten sie im Spiel ein ‚alternatives Selbst‘ ‚zum Leben‘. Diese Umstände lassen auf ein großes Maß an persönlicher Beteiligung schließen, die sich in Form von großer Gestaltungs- und Imaginationsfähigkeit und starker emotionaler Involviertheit artikuliert.

In diesem Zusammenhang schildern Spieler darüber hinaus auch häufig, dass das phantastische Rollenspiel, also die Erlebnisse in der imaginären Spielwelt, sie in ihrer persönlichen Entwicklung voranbringt – sie ‚lernen etwas über sich selbst‘, ‚setzen sich mit sich selbst

auseinander'. So oder ähnlich werden die gemeinten Prozesse formuliert. Diese Bezugnahme auf gestalterische und selbstreflexive Anteile lässt die Vermutung zu, dass das phantastische Rollenspiel in den Kontext der genuinen ästhetischen Betätigung einzuordnen wäre, als ein ästhetisches Phänomen in der Szene- und Populärkultur. Es hat den Anschein, als besitze es Merkmale einer dementsprechenden ästhetischen Praxis der Selbstinszenierung. Sollten sich diese vorgebrachten Hypothesen als tragfähig erweisen, würde dies die Vorbehalte gegenüber dem phantastischen Rollenspiel, die sich zumeist in der Einschätzung als Eskapismus oder ‚Kinderspiel‘ darstellen, deutlich relativieren. Im Gegenteil würden sie einen Beitrag leisten zu einer akademischen Untersuchung dieses Gegenstandes auch außerhalb der etablierten Kontexte – diese wären bislang vor allem die der Psychologie, der Soziologie oder der Pädagogik. In Hinblick auf die Bedeutung seiner gestalterischen Aspekte stellt sich das phantastische Rollenspiel als ergiebiger Gegenstand für die Ästhetische Forschung dar, was ihn, davon ausgehend, auch in die Interessensbereiche der Kunst- und Literaturwissenschaft rückt.

Die vorliegende Arbeit setzt sich daher aus der Perspektive der Ästhetik heraus mit dem Phänomen der Gestaltung von Avatarfiguren im phantastischen Rollenspiel auseinander. Der an entsprechender Stelle noch zu explizierenden hybriden Struktur des Mediums Rollenspiel entsprechend werden in diesem Zusammenhang auch kunst- und literaturwissenschaftliche Aspekte von Bedeutung sein. Die leitende These, ausgehend von den oben skizzierten Ansätzen, ist die, dass das phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiel als ästhetische Praxis einzuordnen ist. Der Avatar, ein strukturelles Hauptmerkmal aller Typen phantastischen Rollenspiels, soll in diesem Zusammenhang als die ästhetisch überformte Inszenierung von Identitätswürfen begriffen werden. Diese Inszenierung orientiert sich hinsichtlich ihrer Bildsprache und ihrer gestalterischen Strategien maßgeblich am Phantastischen als dem primären ästhetischen Modus. Als theoretischen Unterbau für diesen Forschungsansatz und die angelagerten Fragestellungen bietet sich zum einen das vornehmlich kunstpädagogische Konzept der erwähnten *Ästhetischen Forschung*, zum anderen aber auch die *Theorie und Didaktik der Phantastischen Literatur* an, so dass das umrissene Forschungsvorhaben interdisziplinär angelegt ist. Es entspricht darin

zum einen der Struktur des Mediums Rollenspiel an sich, das unter den unterschiedlichsten Fragestellungen der Gegenstand von verschiedenen akademischen Disziplinen ist; zum anderen trägt es darin aber auch dem Wesen der Ästhetik Rechnung, die in mindestens ebenso großem Maße zwischen den verschiedenen Kunst- und Ausdrucksformen changiert und je nach Kontext mit denjenigen Untersuchungsinstrumentarien erfasst werden muss, die ihrer aktuellen Erscheinungsform adäquat ist. Die für den jeweiligen Aspekt der Fragestellung zentrale Methodik soll nicht isoliert im Rahmen eines vorgelagerten Methodenkapitels vorweggenommen, sondern im Verbund mit und im inhaltlichen Bezug auf die untersuchte Teilfrage dargelegt werden.

Die Ergebnisse des theoretisch-analytischen Teils der Arbeit sollen die Strukturen des Ästhetischen nachzeichnen, die den Gegenstand *phantastisches Rollenspiel* durchziehen. Sie vermitteln zugleich die Hintergründe auch der persönlichen Bedeutung, welche die individuelle Avatarfigur für den Spieler einnehmen kann.

In einer kleinen empirischen Erhebung soll zusätzlich die Bedeutung des Avatars als ästhetische Praxis der Selbstinszenierung anhand von ausgewählten problemzentrierten Interviews veranschaulicht werden. Die gestellten Fragen leiten sich dabei aus dem erarbeiteten theoretischen Hintergrund ab und pointieren dessen wesentliche Ergebnisse. Um für das umschriebene Vorhaben die notwendige Präzision in den Begrifflichkeiten zu schaffen, wird der eigentlichen Analyse jedoch zunächst ein hinführender Teil vorgeschaltet, der eine theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Untersuchungsgegenstand selbst sowie in den daran angelagerten Forschungsfragen zugrunde legt.

I Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik

Im Folgenden soll zunächst der Gegenstand phantastisches Rollenspiel inhaltlich erschlossen werden. Dies geschieht insbesondere auch anhand einer Abgrenzung gegenüber den etablierten Kontexten, in denen das Konzept Rollenspiel bereits verortet ist – so vor allem der soziologischen Rollentheorie, aber auch verschiedener didaktischer und therapeutischer Zusammenhänge.

1 Rollenspiel – ein Begriff mit vielen Facetten

Für eine grundsätzliche Orientierung im Themenbereich *Rollenspiel* ist wichtig, dieses in allen seinen Erscheinungsformen zunächst als ein *Medium* (vgl. Kahl 2007: 17) zu begreifen – in Unterscheidung vor allem zum situationsbezogenen menschlichen Verhalten, das im Rahmen der soziologischen Rollentheorie auch als das Spielen von Rollen verstanden wird. Das Konzept der Rolle ist dabei begrifflich-metaphorisch dem Theater entlehnt. Die paradigmatischen Theorien Georg Simmels (Simmel 1908) verstehen den Menschen und seine Individualität aus den verschiedenen gesellschaftlichen Kontexten und Verpflichtungsgefügen heraus, in die er einerseits hineingeboren wird, die ihm zugewiesen werden, die er sich andererseits aber auch selbst zuerkennt und erschließt. Der Mensch wird so zum Kulminationspunkt einer Anzahl sozialer Rollen, die unterschiedliche Appelle formulieren, mit unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten und Erwartungen verknüpft sind und daher in einem selten konfliktfreien Spannungsverhältnis zueinander stehen. Gesellschaft wird so als ein Konglomerat von sozialen Gefügen begriffen, das den Menschen genauso sehr prägt,

wie es aus seiner Interaktion mit dem Gegenüber auch überhaupt erst erwächst.

Auch das Rollenspiel als Medium sieht in seiner Grundstruktur die Übernahme von Rollen durch die Teilnehmer vor. Die Spieltätigkeit besteht in der Interaktion der Beteiligten durch das Agieren innerhalb ihrer Rollenvorgaben vor der Kulisse eines mehr oder weniger stark ausdifferenzierten Spielhintergrundes – einer Spielwelt (vgl. Schmidt 2012: 29). Häufig übernimmt einer der Mitspieler dabei die Funktion des Spielleiters. Abhängig von Spielintention und thematischem Kontext kann die Freiheit, welche die Spielenden in der Ausgestaltung ihrer Rollen besitzen, sowie auch der Grad der Einflussnahme des Spielleiters auf die Spielinteraktion unterschiedlich stark angesetzt sein, der Anspruch an die Eigeninitiative der Teilnehmer ist jedoch in jedem Falle vergleichsweise hoch (vgl. Schmidt 2012: 29). Es können weitere Parameter hinzutreten und das Spiel stilistisch differenzieren, so beispielsweise das Verwenden von Requisiten, wenn Spieler ihre Figuren nicht nur stimmlich-verbal, sondern auch körperlich-physisch darstellen. Dementsprechend lässt sich das Medium Rollenspiel in verschiedene Erscheinungsformen unterscheiden. Diese werden im entsprechenden Teilkapitel **Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels** ausführlich erläutert, die genannten wesentlichen definitorischen Merkmale jedoch teilen alle Formen phantastischen Rollenspiels miteinander. Dies erlaubt – *cum grano salis* – eine gewisse Verallgemeinerbarkeit von Aussagen über das Rollenspiel als Medium, so dass für die eine spezifische Erscheinungsform getroffene Annahmen auch auf weitere übertragen werden dürfen, gegebenenfalls mit kleineren, der jeweiligen Form geschuldeten Anpassungen.

Ausgehend von der dargestellten Grundstruktur ist das Medium Rollenspiel in jedem Fall zunächst losgelöst von konkreten Inhalten und Intentionen zu verstehen. Schmidt stellt die zahlreichen Verwendungen des Begriffs *Rollenspiel* zusammen, der sich in der Rede vom freien kindlichen Phantasiespiels, in der Kommunikationsschulung, in der Soziologie, der Erotik bis hin zum Kontext genuin schauspielerischer Zusammenhänge findet (vgl. Schmidt 2012: 29–30). Die Konsequenz ist augenfällig: „This leads to a blurring of the boundaries between what is and what is not a role-playing game“ (Hitchens/Drachen 2008: 16). Zunächst einmal ist also notwendig, trotz der einheitlichen

Begrifflichkeit Unterscheidungen zu treffen. So lassen sich ausgehend von Schmidts ‚Erhebung‘ verschiedene Bereiche ausmachen, in denen das Rollenspiel begrifflich beheimatet ist – diese erste Differenzierung bietet sich als Basis für weitere Unterscheidungen an. Schmidt unterscheidet zwischen Methoden der medizinisch-therapeutischen Behandlung, der Didaktik im Rahmen von Lehr- und Schulungskonzepten, der sozialen Simulation im Zusammenhang beispielsweise mit Gesprächstechniken und Mediationen sowie einer freien, ungebundenen Spieltätigkeit, die allein dem Vergnügen dient (vgl. Schmidt 2012: 30).

Als Methodik – und dort auch unter dem Begriff – findet das Rollenspiel demzufolge Verwendung insbesondere in den Bereichen, in denen es um menschliche Verhaltensweisen und deren zielgerichtete Modifikation geht. Zur begrifflichen Schärfung soll nun die Funktion des Mediums Rollenspiel insbesondere innerhalb des ersten dieser drei Bereiche – also Therapie, Didaktik und sozialer Simulation – anhand einiger Modelle dargestellt werden, denn dort wurde das Rollenspiel systematisch für einen spezifischen Verwendungszweck adaptiert. So entstammt es als Methode ursprünglich der (Psycho-)Therapie: Jakob L. Moreno hat den Begriff *Rollenspiel* im Zusammenhang mit der von ihm entwickelten Therapieform *Psychodrama* (Moreno 1959) geprägt, einem therapeutischen Verfahren, in welchem unter professioneller Anleitung verschiedene Rollen eingenommen werden, um gezielt am Umgang mit konfliktbeladenen Beziehungen oder der Modifikation eigener Verhaltensweisen zu arbeiten (vgl. Kahl 2007: 18–19). Auf dieser Basis hat das Rollenspiel Eingang in den Kanon der therapeutischen Verfahren gefunden (vgl. z.B. Yablonski 1986).

Entsprechend ist es auch für das Gebiet der Pädagogik (vgl. z.B. Shaftel/Shaftel 1973) erschlossen worden: Als didaktisches Instrument fand das Rollenspiel in vielen Schriften insbesondere der siebziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts Beachtung (vgl. z.B. Wendlandt 1977). Aktuell ist das Rollenspiel als Methodik in der politischen Bildung sehr beliebt – in Gestalt des *Alternate Reality Game* simuliert eine an der empirischen Realität orientierte Spielwelt, die jedoch hinsichtlich alternativer Verhältnisse zum Teil gravierend von dieser abweicht; vielfach fokussieren diese Spiele auf alternative soziale Verhältnisse, die oft auch von veränderten Umweltbedingungen begleitet oder aus diesen hergeleitet werden.

Spielgegenstand ist dabei ein entsprechendes fiktionales Szenario, in welchem historisch oder gegenwartspolitisch relevante Parameter der aktuellen gesellschaftlichen Wirklichkeit verändert worden sind (vgl. z.B. Springenberg/Steinbach 2010). Das Spielziel ist dabei beispielsweise die Simulation des alltäglichen Lebens in einem totalitären Überwachungsstaat, einer Gesellschaft, die keine Gleichheit unter ihren Mitgliedern vorsieht oder stark divergente kulturelle Praktiken pflegt. Die anschließende Reflexion des Spielverlaufs, seine Entwicklung, sein Ausgang, aber wesentlich auch der erlebten Gefühle, ist ein zentraler Bestandteil solcher Veranstaltungen.

Ein weiterer Bereich, in welchem das Rollenspiel als Methode häufig anzutreffen ist, ist die Didaktik (vgl. z.B. Eggert/Rutschky 1978). Häufig sind es Formen des handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts, der seit Ende des 20. Jahrhunderts eines der stärksten Paradigmen des Literaturunterrichts im deutschen Sprachraum darstellt (vgl. Spinner 2006 a: 247). Insbesondere das Verfahren der *szenischen Interpretation* – beispielsweise nach Scheller 1996 – weist zahlreiche Parallelen zum Rollenspiel nicht nur als Methodik, sondern auch als genuine (Gesellschafts-)Spielform auf: So ist das Ergebnis der Szenischen Interpretation ein gemeinschaftliches Produkt der Schüler, das sich erst in ihrem Zusammenspiel, im Austausch von Meinungen und Haltungen, Relativierungen und Ergänzungen voll entfalten kann. Insbesondere aber spielt die Einfühlung in die Figurenpsychologie, beziehungsweise die Entwicklung derselben durch szenische Verfahren, eine zentrale Rolle: Auf der Basis von Textinformationen sollen die inneren Haltungen einer Figur entwickelt werden, „also das, was Figuren an Einstellungen, Erwartungen, Empfindungen und Interessen gegen sich und ihre soziale Umwelt entwickelt haben“ (Scheller 1996: 24). Diese werden beispielsweise in Form von Rollenbiographien oder fiktiven Tagebucheinträgen festgehalten. Neben diese inneren treten dann auch die äußeren Haltungen, welche die Figurenvorstellung komplettieren – dies sind unter anderem die körperlichen und verbalen Dimensionen der Figuren. Die Lernenden ‚leihen‘ den Figuren, mit denen sie sich auseinandersetzen, ihre persönliche Erscheinung sowie die ‚körperlichen‘ Ausdrucksmöglichkeiten ihrer Gestik, Mimik, Prosodie oder Intonation. Auf diese Weise erhalten die Figuren eine sinnhafte Präsenz – und damit gewissermaßen eine Wirklichkeit. Dergestalt wird ein ver-

tiefes Verständnis für die Figur und eine differenzierte Beziehung zu ihr entwickelt, sie erhält eine eigene Identität, eine Geschichte, eine Gefühls- und Erlebenswelt, die dann im szenischen Spiel artikuliert wird und dieses erst ergiebig macht.

Bei der szenischen Interpretation von (literarischen) Figuren kommt es zu Übertragungen persönlicher Anteile des Spielers im Sinne eigener Erfahrungen und Empfindungen auf die Figur, so dass diese in die szenische Interpretation einfließen und ins Spiel eingebracht, mit-gespielt werden können. Diese vertiefte Ausgestaltung, die ‚Verlebendigung‘ der Figur geschieht auf der Basis von eigenen Erfahrungen, Erlebnissen und Vorstellungen. Einen ganz wesentlichen Teil des selbsttätig entwickelten Figurenmateriale stellen also eigene Anteile dar, die der Figur zugeschrieben werden; in dieser Weise können wie unter einer ‚Tarnkappe‘ sehr persönliche Thematiken verhandelt werden.

Bei der szenischen Interpretation ist die Verwendung der Ich-Form von zentraler Bedeutung: „Das erleichtert die Annäherung, die Identifikation, die Einfühlung in die Rolle“ (Scheller 1996: 24). Um diese Identifikation zu erleichtern, können Fragen an die Figur formuliert werden, die ein fiktives Leben ‚außerhalb der Szene‘ betreffen, in welcher die Figur in der literarischen Vorlage angetroffen wird – dies können beispielsweise Faktenfragen nach dem Alter oder Beruf der Figur sein, aber auch ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung ansprechen, ihre Probleme und Wünsche, Ängste und Hoffnungen. Solche *Fragen zur Einfühlung in die Rolle* differenzieren die Figur inhaltlich noch weiter aus und eröffnen einen emotionalen Zugang zu ihr als fiktionaler Person (vgl. Scheller 1996: 24).

In zahlreichen Spielanleitungen von phantastischen Rollenspielen gibt es Kataloge von Hinweisen, um den Spieler bei der individuellen Ausgestaltung des eigenen Avatars anzuregen und zu unterstützen – thematisiert werden dabei vor allem die jeweiligen Leitideen des Figurenentwurfs, aber auch die persönlichen Motive und biographischen Hintergründe, insbesondere Schlüsselerlebnisse der bisherigen Lebensgeschichte (Barth et al. 2000: 99–100). Sie decken sich inhaltlich stark mit denjenigen zur szenischen Interpretation – die Ausgestaltung einer fiktiven Persönlichkeit stellt sich darin als ‚kleinster gemeinsamer Nenner‘ des phantastischen Rollenspiels mit Techniken der litera-

rischen Erörterung von Figurenpsychologien dar. Die Teilkapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur** sowie **Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit** und **Das phantastische Rollenspiel: Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten** erörtern diesen Aspekt der Figurengestaltung differenziert.

Die Entwicklung eines differenzierten psychologischen Figurenprofils stellt also einen Berührungspunkt zwischen dem Rollenspiel als Methodik und dem Rollenspiel als Form von (Gesellschafts-)Spiel dar – beide sind Adaptionen des grundsätzlichen strukturellen Merkmals der Rollenübernahme an die jeweiligen Kontexte, was Spielintention und Spielziel anbelangt. Aus diesem Grund verleiht die Rolle sowohl dem Spiel wie auch der Methodik ihren Namen. Als therapeutische, pädagogische oder didaktische Methodik bedient sich das Rollenspiel der für das Medium definitiven Perspektivenübernahme; auf diese Weise exploriert es in der Interaktion zwischen den Teilnehmern die (Un-)Tiefen von sozialen Konstellationen im weitesten Sinne. Darin werden die grundlegenden Gemeinsamkeiten, aber auch die Unterschiede zwischen dem Rollenspiel als Methodik und dem Rollenspiel als (Gesellschafts-)Spiel deutlich: In beiden Varianten geht es um die spielerische Übernahme einer Rolle in einer fiktionalen und zumeist rein imaginären Situation (wengleich Requisiten diese Imagination unterstützen können); im einen Fall jedoch handelt es sich um eine formale Angelegenheit, und das Spiel wird unter professioneller Anleitung ausgeführt. Es geht darum, eine Funktion zu erfüllen, vornehmlich die Modifikation von Verhaltensweisen, Einstellungen oder Aspekten der Persönlichkeit. In jedem soziologischen, psychotherapeutischen oder pädagogischen Rahmen, in dem das Rollenspiel auftritt, geht es darum, mittels des Rollenspiels als Medium einen klar umrissenen Lerneffekt zu erzielen (vgl. Kahl 2007: 19–20).

Der Vollständigkeit halber sei allerdings erwähnt, dass mitunter auch das *Gesellschaftsspiel* Rollenspiel in zweckgebundenen Kontexten Einsatz findet – so vornehmlich in der Jugendarbeit (vgl. z.B. Höhn/Rottler 2010) und natürlich in der Schule (vgl. z.B. Metzner 1987). Janus zeigt in seinem Artikel die Möglichkeiten – und die Grenzen – des phantastischen Rollenspiels als didaktische Methode im schulischen Kontext auf: „Wenn [phantastische, Erg. LF] Rollenspiele aber zum

Lernen von Schulstoff genutzt werden sollen, so sind Konzepte jenseits der Fantasy gefragt. Der zu vermittelnde Stoff selbst muss das Spiel und die Spielform definieren“ (Janus, U. 2010: 61). Seine Schlussfolgerung, dass dies durchaus auch bedeuten kann, zu diesem Zweck ein ganz eigenes Rollenspiel zu entwickeln (vgl. Janus, U. 2010: 61), birgt in ihrem Kern bereits die Problematik, die fast zwangsläufig bei dem Vorhaben entsteht, phantastische Rollenspiele aus didaktischen Überlegungen heraus ‚umzuschreiben‘: Diese neue, zum Zweck der Vermittlung von Lerninhalten entworfene Spielwelt ist in ihrer Entwicklungsmöglichkeit von eben diesem Zweck aus determiniert; eine wirklich freie Entfaltung des Spielprozesses, wie es für das phantastische Rollenspiel als Gesellschaftsspiel ja gerade kennzeichnend ist, kann damit kaum mehr vereinbar sein: Es handelt sich in diesem Augenblick nicht mehr um ein phantastisches Rollenspiel (als Gesellschaftsspiel), sondern um ein edukatives Rollenspiel (mit dem Zweck der Vermittlung von Bildungsinhalten). Das edukative Rollenspiel hat in den letzten Jahren zunehmend Beachtung erfahren und birgt als Methodik unbestreitbar ein enormes didaktisches Potential (vgl. z.B. Henriksen 2003).

Der Zweck des Mediums Rollenspiel als Gesellschaftsspiel versteht sich dagegen ausschließlich als Erholung, Unterhaltung und Zweckansicht – es ist eine Freizeitaktivität, die vom Spieler freiwillig und bewusst zu diesem Zweck ausgeübt wird. Die Rolle, die er im Spiel verkörpern möchte, wird entsprechend auch von ihm selbst anhand von Spielvorgaben und Regelwerk kreiert (vgl. Kahl 2007: 19–20). Am Merkmal der regelgeleiteten Figurenentwicklung kann dann auch innerhalb des Bereichs von Rollenspiel als Vergnügungsbeschäftigung noch einmal unterschieden werden (vgl. Schmidt 2012: 30).

Vom Rollenspiel als (Gesellschafts-)Spiel ist solchermaßen das freie, überwiegend von Kindern betriebene Phantasiespiel abzugrenzen. Die bekanntesten sind hier sicherlich *Vater – Mutter – Kind*, *Cowboy und Indianer*, *Räuber und Gendarme*, *Piraten* oder *Teegesellschaft*. Auch hier stellen die Teilnehmer fiktive Figuren dar, und sie erleben handelnd Situationen in einer vorgestellten Welt. Entscheidend für die Intensität des und die Freude am Spielerlebnis ist die von den Mitspielern eingebrachte Phantasie (vgl. Schmidt 2012: 31). Solchermaßen „frei assoziierte und spontane Rollenspiele werden von den Spielteil-

nehmern während des Spiels mit ihrer Vorstellungskraft gestaltet. Das Spiel unterliegt offenen Vereinbarungen bzw. Szenenfolgen, ferner kann Spielmaterial verwendet werden [in der Art von zum Spiel passenden Requisiten wie z.B. Kochgeschirr, Pistolen o.ä., Erg. LF]. Zu den konstitutiven Merkmalen dieser Spiele zählt, dass sie spontan und in ständig wechselnden Szenerien gespielt werden können“ (Schmidt 2012: 31).

Immer wieder wird im Zusammenhang mit den Charakteristika des Rollenspiels als Gesellschaftsspiel auf dessen Verwandtschaft mit dem freien Phantasiespiel hingewiesen (vgl. Erling 2008), und viele Gemeinsamkeiten wie beispielsweise die zentrale Bedeutung der phantasiahaften Vorstellungen der Teilnehmer zur Ausgestaltung ihrer imaginären Spielwelt sind augenfällig. Die ganz freie oder von eben nur impliziten Vereinbarungen kanalisierte Phantasiegestaltung markiert jedoch den wesentlichen Unterschied zwischen dem ganz freien Phantasiespiel und dem Rollenspiel als Gesellschaftsspiel – denn hier orientiert sich die Phantasiegestaltung, auch, wenn sie nach wie vor den wesentlichen Spielinhalt darstellt, an Spielregeln. Im phantastischen Rollenspiel wird eine Rolle inszeniert, die explizit nicht der eigenen Person entspricht – im freien Phantasiespiel ist dagegen genauso möglich, sich selbst in einem imaginären Ambiente darzustellen.

Das Rollenspiel als Gesellschaftsspiel ist im Rahmen der übergeordneten Forschungsfrage von vorgelagertem Interesse. Und auch, wenn sein Potential an Wirkungsmacht, was Vermittlungs-, Inszenierungs- oder Reflexionsfunktionen betrifft, lediglich bei seiner Anwendung als Methodik in den aufgezählten zweckgebundenen Formen zielgerichtet ausgeschöpft wird, ist das Rollenspiel auch als Freizeitgestaltung, als phantastisches Rollenspiel, ein ergiebiger Untersuchungsgegenstand – sind es doch gerade diese Phantasiegehalte und ihre Gestaltung, die es als Gesellschaftsspiel für viele Spieler so faszinierend machen und es darüber hinaus von allen anderen Formen von Regelspielen unterscheiden.

a) Was ist phantastisches Rollenspiel?

Eine treffende Beschreibung und eine möglichst exakte Definition des phantastischen Rollenspiels ist unerlässlich für einen Diskurs, der einen akademischen Anspruch verfolgt; nur vor einem differenzierten Hintergrund können Erkenntnisse und Forschungsergebnisse überhaupt eingeordnet und bewertet werden. Im Folgenden soll daher ausgehend von einer möglichst exakten Beschreibung ein Definitionsversuch des Gegenstandes phantastisches Rollenspiel entwickelt werden, der das vorliegende Forschungsvorhaben tragen kann.

(1) *Fantasy, Phantastik, Rollenspiel* – begriffliche Abgrenzungen

Allen anderen Ausführungen voran soll eine erste und grundsätzliche Anmerkung zur Terminologie gemacht werden. Im Folgenden wird der deutsche Begriff *phantastisches* Rollenspiel verwendet – nicht der des ebenfalls oft gebräuchlichen *Fantasy*-Rollenspiels. Dies geschieht zunächst, um die Spielegattung Rollenspiel formal und begrifflich von der oben dargestellten Methodik des Rollenspiels abzugrenzen, und auch, um die Orientierung an der zentralen Bedeutung der freien Phantasiegestaltung der Spieler zu akzentuieren. Zum anderen ist die Begrifflichkeit *phantastisches Rollenspiel* aber auch mit Augenmerk auf den im Spiel verhandelten Themen und Inhalten gewählt. So versteht sich, entsprechend auch ihrer Verwendungsweise in der Literaturtheorie, die Begrifflichkeit *phantastisch* als offener in Hinblick auf diese Themen und Inhalte, als es der Begriff *fantasy* ist. Im Englischen, aus dem der Begriff *Fantasy-Rollenspiel* in die deutsche Forschung übernommen wurde, steht *fantasy* für den (literarischen) Gattungsbegriff des *Phantastischen*, ist dort also ein Oberbegriff. Im Deutschen dagegen bezeichnet *fantasy* ein genau umschreibbares und damit sehr spezifisches Sub-Genre, also eine Spielart des (literarischen) *Phantastischen* (vgl. Kaulen 2004: 13–16).

Das prominentestes Motiv der Phantastischen Literatur ist die *phantastische Reise*. Entsprechend sind alle Arten von Entgrenzungen und Übergängen eines der zentralen Themen der Phantastik auch als ästhetischem Modus, welchen die unterschiedlichen Medien mit ihren jeweiligen Mitteln inszenieren. Das phantastische Rollenspiel hat, wie

sich im Verlauf der Untersuchung noch zeigen wird, also eine Affinität zum Phantastischen als Thema, die quasi seiner medialen Struktur eingeschrieben ist. Bei den genannten Grenzüberschreitungen legt die Phantastische Literatur zumeist eine Perspektive zugrunde, die an die Ebene des Textes und der darin entworfenen Wirklichkeit zurückgebunden wird – der Einbruch des Fremden in eine primäre Weltordnung definiert diese literarische Gattung (vgl. Kaulen 2004: 14). Überlegungen zur Rezipienten-Ebene werden zwar meist auch mit bedacht, stellen aber vor allem in moderneren Untersuchungen mehrheitlich nicht mehr die definitorischen Grundlagen Phantastischer Literatur dar (vgl. Herbrink 2011: 73).

Die Doppelung einer banalen Primär- und einer magischen Sekundärwelt, so folgt daraus, eröffnet den Spannungsraum, in dem das Phantastische inszeniert wird: die zumeist gewaltsame Konfrontation mit dem Übernatürlichen, die elementare Erschütterung der so verlässlich scheinenden Prinzipien der Rationalität. Die Phantastik ist so also explizit nicht, wie sich aufgrund ihrer engen Verwandtschaft mit dem Kunstmärchen vielleicht vermuten ließe, eine Spielart des *Wunderbaren*: Sowohl strukturell wie auch inhaltlich ist eher vom umgekehrten Fall auszugehen – das Wunderbare findet sich im Gattungsmodell des Phantastischen wieder, ist aber aus literaturhistorischer Perspektive trotzdem deutlich von diesem abzugrenzen. Peter von Matts Bonmot „Die phantastische Literatur setzt Newton voraus“ (von Matt 2003: 134) verdeutlicht den wesentlichen Unterschied: „Die mythisch-märchenhafte Welt war überall belebt von Dämonen und Geistern. Seit Newton ist dagegen eine Welterklärung möglich, die konsequent unter der Prämisse operiert, dass übernatürliche Faktoren ausgeschlossen sind“ (von Matt 2003: 147). Das bedeutet: Im Gegensatz zum Phantastischen ist die klassische Märchenwelt, die paradigmatisch für das Wunderbare stehen darf, *eindimensional* – sie entwirft eine geschlossene Wirklichkeit, innerhalb derer auch die Existenz von Spukgestalten und sprechenden Tieren als Beispiele kanonischer phantastischer Erzählmotive keine Irritation der Weltordnung darstellt. Entsprechend kann es für die ‚Einwohner‘ einer solchen fiktiven Welt kein Phantastisches geben – sie ‚wundern‘ sich über nichts, denn sie ‚kennen es nicht anders‘ (vgl. Rank 2006: 16). Daher lässt sich aus der Ebene des Textes also auch kein phantastisches Moment konstruieren

– nämlich eben jene „Beschwörung einer schockhaften Sekundenerfahrung“ (von Matt 2003: 134), welche das von der Wissenschaft vermeintlich zuverlässig vermessene, formalisierte und kartographierte Weltgefüge unvermittelt in Zweifel stürzt: Jene ‚Schockerfahrung‘ und die ihr implizite Zerwerfung der Welt in plötzlich unvereinbare Wirklichkeiten enthält so also die Grundgedanken, von denen bereits die ersten Ansätze einer literarischer Gattungsbestimmung in der Phantastik ausgehen: Caillois trifft die grundlegende Unterscheidung zwischen einer *eindimensionalen* (vgl. Rank 2006: 16), *wunderbaren* Textwelt und einer *zweidimensionalen, phantastischen*, in der sich unvereinbare Realitätsmodelle begegnen (vgl. Rank 2006: 13) – diese Unterscheidung zwischen *primärer, alltäglicher* und *sekundärer, phantastischer* Welt wird so das Distinktionsmerkmal literarischer Phantastik (vgl. Rank 2006: 19). Auch, wenn darin bereits ein wesentlicher Aspekt bezeichnet ist: Es bleibt nach wie vor schwierig, die Phantastik mit wenigen Worten auf einen verbindlichen, geschlossenen Gattungsbegriff ‚einzuschwören‘, denn die literarische Phantastik enthält viele Variablen, die sich begrifflich kaum fixieren lassen – implizit oder explizit wird bei präziseren Bestimmungen nämlich auch immer auf angrenzende ontologische, erkenntnistheoretische, metaphysische oder wahrnehmungspsychologische Kontexte Bezug (vgl. Rank 2006: 15) genommen.

Die Bestimmungsproblematik des Phantastischen aus dem Bezugssystem der Literaturtheorie heraus soll an dieser Stelle lediglich den Hintergrund für ein Verständnis der Bedingungen von Phantastik eröffnen, unter denen diese im Medium phantastisches Rollenspiel inszeniert werden kann. Zugleich soll sie Fundament sein für das Verständnis der innerhalb der Spielwelten entworfenen Lesarten von *phantastisch*. Im Sinne von Haas, der mit Verweis auf die ästhetischen Qualitäten des Phantastischen an sich zu einer Unterscheidung nach Spielarten (vgl. Haas 2006) kommt, will Phantastik im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel als ein ästhetischer Modus verstanden sein, für den hinsichtlich einer differenzierten Terminologie ganz ähnliche Vorzeichen gesetzt werden können wie in der Literaturtheorie. Exakt muss man daher also auch im Deutschen von *phantastischem Rollenspiel* sprechen, um nicht unwillentlich thematische Grenzen zu ziehen. Die Begrifflichkeit *fantasy-Rollenspiel* würde sich dem-

entsprechend zwar auch auf phantastische Rollenspiele beziehen, im engeren Wortsinne und genau gelesen jedoch vor allem auf phantastische Rollenspiele, die im Genre der Fantasy angesiedelt sind und deren Hintergrundwelt sich durch die entsprechenden Motive und Strukturmerkmale auszeichnet, die der als Vorbild fungierenden literarischen Gattung entlehnt sind (vgl. z.B. Kaulen 2004: 15).

Entsprechend der ‚korrekten‘ Lesart des Begriffs des Phantastischen soll in dieser Arbeit *phantastisch* auch nicht als eine Genre-Definition in dem Sinne verstanden werden, die imaginäre Spielwelt orientiere sich hinsichtlich ihrer Ausstattung an Fantasy-Welten, wie sie in der gleichnamigen Literatur oder dem entsprechenden Filmgenre entworfen werden. Denn es ist zwar Fakt, dass die Hintergrundwelten zahlreicher verschiedener Rollenspiele phantastische Elemente beinhalten, und der Motivfundus des Phantastischen liegt im Falle des Rollenspiels, ganz ähnlich wie im Fall der Phantastischen Literatur, zu einem guten Teil in Sagen und Legenden und anderen Formen der Volkserzählung, insbesondere der Gattungen von Märchen und Kunstmärchen (vgl. Patzelt 2001: 21), sowie natürlich in der modernen Phantastischen Literatur selbst (vgl. Schmidt 2012: 94), welche dieselben auch literarische gefasst hat. Das phantastische Rollenspiel ist jedoch dennoch inhaltlich oder thematisch keinesfalls auf solchermaßen phantastische Elemente beschränkt: „Aufgrund des allgemeingültigen Spielkonzepts [des Rollenspiels als zunächst einem Medium, nicht einer inhaltlichen Vorgabe, Erg. LF] kann fast jedes mögliche Genre das [sic!] abenteuerliche Elemente bietet, als Hintergrund für ein Rollenspiel genutzt werden“ (Schmidt 2012: 94).

In der ‚Praxis‘ lässt sich sogar zunehmen eine Vermischung der Genres in einer Spielwelt feststellen – auch dies akzentuiert die Beziehung phantastischer Rollenspiele zur gleichartigen Literatur: Typische Stil- oder ästhetische Elemente wie bestimmte Erzählmotive oder Konstellationen in der Hintergrundwelt werden in das Repertoire eines Spielsettings überführt, das von seiner grundlegenden Komposition her eher einem anderen Genre zuzurechnen wäre (vgl. Schmidt 2012: 94–95). Die Ausgestaltung der Schauplätze, Figuren und sonstigen Gegenstände der Spielwelt entspricht dann in ihrem Stil zum Beispiel den ästhetischen Kompositionen des *Steam Punk*, der *Endzeit*, der *Fantasy* bis hin zur genuinen Phantastik, wie im Teilkapitel **Zur Funktion und**

Bedeutung des Phantastischen im Rollenspiel dargestellt. Sogar innerhalb derselben Spielwelt ist mitunter ein fließendes Kontinuum ineinander übergewendender Genre-Bilder vorzufinden – diese Flexibilität und Genrevielfalt in den Möglichkeiten der Phantasiegestaltung trägt dazu bei, dass phantastische Rollenspiele ihre Spielerschaft so sehr und über einen langen Zeitraum hinweg faszinieren (vgl. Schmidt 2012: 95). Eine fiktiv-realistische Spielwelt, die sich empirisch an die Alltagswirklichkeit anlehnt, ist also ebenso denkbar wie eine geschlossene Fantasy-Welt. Insofern bezieht sich der Begriff phantastisches Rollenspiel also auf eine Spielegattung; er ist ein Überbegriff, der keinen Bezug zum Spielthema herstellt. Will man inhaltliche Ausrichtungen zur näheren Bestimmung heranziehen, wären Begriffe notwendig wie *Fantasy-Rollenspiel*, *Science Fiction-Rollenspiel* oder sogar *phantastisches phantastisches Rollenspiel*; der Einfachheit halber wird hier lediglich der Gattungsbegriff verwendet. Eine genauere Spezifizierung des bespielten Genres ist für diese Arbeit nur in Detailfragen relevant, denn sie bemüht sich um grundlegende Erkenntnisse und Fragestellungen, die, wie bereits genannt, in ihren Ergebnissen auf andere Spielformen des phantastischen Rollenspiels übertragbar wären.

Trotz aller inhaltlichen Möglichkeiten – die Mehrzahl der phantastischen Rollenspiele und vor allem die ‚Klassiker‘ siedeln ihre Hintergrundwelt im Bereich der Fantasy an (vgl. Schmidt 2012: 94). Dies liegt nicht zuletzt an den oft sehr detailliert ausgestalteten Welten, die in Fantasy-Erzählungen entworfen werden. Hier ist das Phantastische ein wirkendes Prinzip, und entsprechend spektakulär sind oft die Landschaften, die als Handlungskulissen beschrieben werden – genauso aber überzeugen sie auch durch die innere Logik und Stimmigkeit der alternativen Naturgesetze, welche diese Welten ‚im Inneren zusammenhalten‘ (vgl. Mackay 2001: 27–28).

Diese ‚Übersiedelung‘ des Phantastischen von geschriebenen hinein in erzählte Welten scheint Symptom zu sein für eine zunehmende Verknüpfung aller Medien, die über ihre Inhalte zustande kommt: Nicht selten erscheint beispielsweise das Rollenspiel zu einem Roman, wie im Fall von Tolkiens genreprägendem *Der Herr der Ring* (Tolkien 1954) und dem davon abgeleiteten *Middle Earth Role-Playing Game*. (Iron Crown Enterprises 1984). Hinzu kommt dann ein Computerspiel (*The Lord of the Rings: War in the North*. Warner Bros. Interactive En-