



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 Szeneökultur“ 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](http://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 herausfordert 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“ (*schnorffeln!*), 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-Identitäten*.

*titäten – Laurent, Esmerödt 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 bemessen, 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 Schlosser öffnen kann.

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	1
<b>I Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik .....</b>	<b>5</b>
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
<b>II Der Avatar im Kontext von ästhetischer Praxis – die <i>Schatten-Identität</i> ...</b>	<b>147</b>
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>Identitätsentwürfe</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 Weltschöpfung 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
<b>III Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext .....</b>	<b>259</b>
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 Charactere 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 Kunstschaaffen: Ist phantastisches Rollenspiel Kunst? .....	373
<b>Anhang – Die ausgewerteten Fragebögen in alphabetischer Reihenfolge .....</b>	385
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	445